

KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI

KAFE MEKANLARINDA GRAFİK TASARIM UYGULAMA VE
YAKLAŞIMLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sümeyye PERVANOĞLU

EKİM 2023
TRABZON



KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İÇ MİMARLIK ANABİLİM DALI

**KAFE MEKANLARINDA GRAFİK TASARIM UYGULAMA VE
YAKLAŞIMLARI**

Sümeyye PERVANOĞLU

Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde
"YÜKSEK LİSANS (İÇ MİMARLIK)"
Unvanı Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 29 / 09 / 2023

Tezin Savunma Tarihi : 25 / 10 / 2023

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Funda KURAK AÇICI

Trabzon 2023

ÖNSÖZ

“Kafe Mekanlarında Grafik Tasarım Uygulama ve Yaklaşımları” başlıklı bu tez çalışması, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Programı’nda hazırlanmıştır.

Bu tez çalışmasının hazırlanmasında büyük emeği olan tez danışmanım Doç. Dr. Funda KURAK AÇICI ’ya bilgi ve deneyimlerinin benimle paylaştığı, üzüldüğümde beni telkin ettiği, yardıma ihtiyacım olduğu her an yanımda olduğu için teşekkürü borç bilirim.

Savunma jürimde yer alan Doç. Dr. Funda KURAK AÇICI ’ya Prof. Dr. Müge GÖKER PAKTAŞ ’a ve Doç. Dr. Özge İSLAMOĞLU ’na değerli görüş ve önerileriyle çalışmama önemli katkılar sağladıkları için teşekkürlerimi sunarım.

Tez çalışma sürecinde desteğini esirgemeyen ve beraber sıkıntıları sırtlandığımız değerli arkadaşım Nazlıcan ANLI ’ya, her zaman yanımda olan Umay BEKTAŞ ’a, analiz çalışmalarında yardımını esirgemeyen Erhan KARABIYIK ’a, tezimde büyük küçük demeden yardım eden canım kuzenim Ebrar TÜFEKÇİ ’ye, anketimi yaymakta en çok desteği olan değerli kuzenim Sedanur CİNEMRE ’ye teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak sırtımı yasladığımda her daim arkamda olduklarını bildiğim ve beni desteklemekten asla vazgeçmeyen, maddi ve manevi olarak her zaman yanımda olan annem Seval PERVANOĞLU ve babam Musa PERVANOĞLU ’na teşekkür eder, minnettarlığımı sunarım.

Sümeyye PERVANOĞLU

Trabzon 2023

TEZ ETİK BEYANNAMESİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Kafe Mekanlarında Grafik Tasarım Uygulama ve Yaklaşımları” başlıklı bu çalışmayı baştan sona kadar danışmanım Doç. Dr. Funda KURAK AÇICI ’nın sorumluluğunda tamamladığımı, verileri ve örnekleri kendim topladığımı, analizleri ilgili programlarda yaptığımı, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallara uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim. 25/10/2023

Sümeyye PERVANOĞLU

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ÖNSÖZ.....	III
TEZ ETİK BEYANNAMESİ.....	IV
İÇİNDEKİLER.....	V
ÖZET	VII
SUMMARY	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ	IX
TABLolar DİZİNİ.....	XI
SEMBOLLER DİZİNİ	XIII
1. GENEL BİLGİLER.....	1
1.1. Giriş.....	1
1.2. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı	3
1.3. Grafik Tasarım	4
1.4. Grafik Tasarımın Tarihçesi	5
1.5. Grafik Tasarıma Dair Yaklaşımlar	6
2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1. Grafik Tasarımda Mekansal Algı.....	9
2.2. İç Mekanlarda Grafik Tasarım Uygulamaları	10
2.3. Grafik Tasarımda Uygulama Türleri	13
2.3.1. Tipografi.....	13
2.3.2. Piktogram	16
2.3.3. İllüstrasyon	18
2.3.4. Fotografik Uygulamalar	20
2.3.5. Kolaj	22
2.4. Grafik Tasarımda Yüzey Uygulamaları	23
2.4.1. Duvar Yüzey Uygulamaları	25
2.4.2. Zemin Yüzey Uygulamaları	27
2.4.3. Tavan Yüzey Uygulamaları	29
2.4.4. Kapı / Pencere Yüzey Uygulamaları	30

2.4.5.	Düşey Sirkülasyon Alanlarında Yüzey Uygulamaları	32
2.4.6.	Mobilya Yüzey Uygulamaları	34
2.4.7.	Kolon / Kiriş Yüzey Uygulamaları	36
2.5.	Grafik Tasarımın Mekandaki İşlevsel Etkileri	37
2.5.1.	Yönlendirme	37
2.5.2.	Sınırlandırma	40
2.5.3.	Mesaj İletmek	41
2.5.4.	Görsel Doku Oluşturma	42
2.5.5.	Vurgu Yapma	44
3.	YAPILAN ÇALIŞMALAR	46
3.1.	Araştırma Yöntemi	46
3.2.	Örneklemin Belirlenmesi	49
3.3.	Elde Edilen Verilerin Değerlendirilmesi	50
3.4.	Katılımcı Profili	50
3.5.	Çalışma Alanı İstanbul Karaköy	51
4.	BULGULAR VE İRDELEMELER	68
4.1.	İstanbul Karaköy Kafe Mekanlarda Grafik Tasarım Öğelerine Göre Elde Edilen Bulgular	68
4.2.	İç Mimaride Grafik Tasarımının İncelenmesi Üzerine Anket Çalışması Bulguları	71
5.	SONUÇLAR	90
6.	ÖNERİLER	95
7.	KAYNAKLAR	96
8.	EKLER	102
ÖZGEÇMİŞ		

Yüksek Lisans Tezi

ÖZET

KAFE MEKANLARINDA GRAFİK TASARIM UYGULAMA VE YAKLAŞIMLARI

Sümeyye PERVANOĞLU

Karadeniz Teknik Üniversitesi

Fen Bilimleri Enstitüsü

İç Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Funda KURAK AÇICI

2023, 101 Sayfa

Grafik tasarımı bir düşünceyi, mesajı iletmek ve bunun üzerinden görselleştirme ile tasarımın uygulamaya geçirilmesidir. Grafik tasarım, temelde bulunduğu ortamın estetik açıdan görünüme katkı sağlarken mesajların daha etkili bir şekilde iletilmesine yardımcı olmaktadır. İç mimari tasarım ile grafik tasarımın birleşimi, mekanların daha akılda kalıcı ve etkileyici hale gelmesinde önemli rol oynamaktadır. Bu nedenle iç mekan tasarımında grafik tasarımdan yararlanılması, mekan-kullanıcı arasındaki iletişimin artırılarak daha etkin ve başarılı bir mekan örgütlenmesi gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır. Çalışmada amaçlanan iç mekanda grafik tasarım öğelerinin mekandaki kurgusu, yarattığı etkilerin ve kullanıcıların mekansal tercihlerindeki etkisinin ortaya koyulmasıdır. Çalışmada, grafik tasarımın en yoğun uygulandığı alanlardan biri olan ve kullanıcıların sıklıkla bulunduğu iç mekanların en başında gelen kafe mekanları çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır. Çalışmanın ilk aşamasında konu kapsamında başlıklar belirlenip, konu ile ilişkili literatür taraması gerçekleştirilmiştir. İkinci aşamada kafe mekanlarının yoğun olduğu İstanbul Karaköy çalışma alanı olarak belirlenerek, saha üzerinde inceleme yapılmıştır. Grafik tasarımının kullanıldığı 5 kafe mekanı çalışma kapsamına alınmıştır. Üçüncü aşamada kullanıcı ile mekan arasında grafik tasarımının önem ve etkilerini sorgulamak amacıyla nicel araştırma yöntemi olan anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın son aşamasında belirlenen mekanlar üzerinde grafiğin uygulama türleri, uygulanan yüzeyler ve mekanda ki işlevleri üzerinden analizler gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda grafik tasarımının iç mekanda hem tasarım anlamında hem de işlevsel açıdan önemli etkilere sahip olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İç Mekan, Yüzey Tasarımı, Grafik Tasarım, Kafe, Karaköy

Master Thesis

SUMMARY

GRAPHIC DESIGN APPLICATIONS AND APPROACHES IN CAFE SPACES

Sümeyye PERVANOĞLU

Karadeniz Technical University
The Graduate School of Natural and Applied Sciences
Interior Architect Graduate Program
Supervisor: Assoc. Prof. Funda KURAK AÇICI
2023, 101 Pages

Graphic design is about conveying an idea, a message, and then putting the design into practice through visualization. Basically, graphic design allows messages to be transmitted more effectively while contributing to the aesthetic aspect of the environment in which it is located. The combination of interior design and graphic design plays an important role in making spaces more memorable and impressive. For this reason, the use of graphic design in interior design contributes to achieving a more efficient and successful space organization by increasing the contact between the space and the user. The current study aims to explore the fiction of graphic design elements in interior space, the effects they create and their effect on users' spatial preferences. The scope of this study constitutes cafe spaces which are one of the areas where graphic design is applied most intensely one of the most frequent interior spaces used by users. In the first stage of the study, headings within the scope of the subject were determined and a literature review related to the subject was carried out. In the second stage, Istanbul Karaköy, where coffee shops are concentrated, was determined as the study area and a field survey was carried out. Five café spaces where graphic design was used were included in the study. In the third stage, a questionnaire, which is a quantitative research method, was conducted to question the importance and effects of graphic design between the user and the space. In the last stage of the study, analyzes were carried out on the spaces determined according to the types of application of the graphic, the surfaces applied and their functions in space. As a result of the study, it was concluded that graphic design has significant effects on the interior, both in terms of design and functionality.

Key Words: Interior Space, Surface Design, Graphic Design, Café, Karaköy

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa No

Şekil 1. Serviceplan Ofisi' Tabela Sistem ve Yazı Tipleri / Münih-Almanya.....	14
Şekil 2. Adidas Laces Tabela Sistem ve İç Tasarım / Herzogenaurach–Almanya	15
Şekil 3. 9 Hours Capsule Hotel / Tokyo-Japonya	16
Şekil 4. Wayfinding for Entertainment Center / Moskova-Rusya	17
Şekil 5. Kaiser Permanente pediatric hospitals / Kaliforniya-USA.....	19
Şekil 6. BACKYARD / Bristol-İngiltere.....	20
Şekil 7. Octagon – McLean Offices / Virginia-ABD	21
Şekil 8. STARZ Ofisi / Los Angeles-ABD	22
Şekil 9. Google Cloud Space / Kaliforniya-USA	22
Şekil 10. Mr. Doodle House / Mutfak / Sam COX.....	24
Şekil 11. Mr. Doodle House /Hol / Sam COX	25
Şekil 12. Metro Mall at Sukhumvit MRT Station / Behold Architect & Interior Design / Bangkok-Tayland	26
Şekil 13. Sony Music Nashville Ofisi Tennessee-ABD.....	27
Şekil 14. Black Star / Greta Project Moskova-Rusya.....	28
Şekil 15. Viyana Teknik Müzesi / Bleed / Viyana-Avusturya	28
Şekil 16. Drinks & Co, Saguez & Partners /Paris-Fransa	29
Şekil 17. UID /Buero / Almanya	30
Şekil 18. Dr. Heinrich Radyoloji Bölümü / Stuttgart-Almanya	31
Şekil 19. The Annex Window Installations, Chicago, Illinois	31
Şekil 20. Yandex Saint Petersburg Ofisi / Za Bor Architects / Rusya	32
Şekil 21. Shinmai Media Garden / Yamaguchi Souta / Nagano-Japonya	33
Şekil 22. Det Akademiske Kvarter / Metric Design	34
Şekil 23. Nike / Hilversum-Hollanda 2020 Ruben SANCHEZ	35
Şekil 24. Case Study-Takashi Murakami	35
Şekil 25. 101 Tech / Leah Ho USA	36
Şekil 26. TGV / Victoria ROUSSEL Fransa	37
Şekil 27. Underhub Dil Okulu / Emil Dervish Architect / Kiev-Ukrayna	38

Şekil 28. Soulmade Otel / Benedek & Co. / Münih-Almanya	39
Şekil 29. Stazione Futuro / Pernilla Ohstedt Stüdyosu / Torino-İtalya	40
Şekil 30. The North Face Basecamp / COO / Chongli-Çin.....	41
Şekil 31. Bill.com / Blik Graphic / ABD.....	42
Şekil 32. Vienna Design Week- Pop-up/ Kapitza / Viyana-Avusturya.....	43
Şekil 33. Bonjour Tristesse / Kitra / Berlin-Almanya	43
Şekil 34. Wolcott Mimari / Blik Graphic / Los Angeles-ABD	44
Şekil 35. Bill.com / Blik Graphic / ABD.....	45



TABLolar DİZİNİ

Sayfa No

Tablo 1. Çalışmanın Strüktürü	47
Tablo 2. Katılımcı Meslek Dağılımı.....	51
Tablo 3. Karaköy'deki incelenen kafelerin künyeleri	52
Tablo 4. Grafik Tasarımının İç Mimaride Değerlendirme Aşamaları.....	53
Tablo 5. Zulu Kafesinin Mekan Analizi	54
Tablo 6. Lue Kafesinin Mekan Analizi	57
Tablo 7. Karaköy Pim Kafesinin Mekan Analizi	60
Tablo 8. Pandan Kafesinin Mekan Analizi.....	63
Tablo 9. Hane Çikolata Kafesinin Mekan Analizi	65
Tablo 10. Mekanların grafik uygulama türleri, alanları ve işlevlerine göre analizi	70
Tablo 11. Kafe mekanlarının tercih edilme amaçlarının frekans değerleri	71
Tablo 12. Gidilen Kafelerin Tercih Edilme Nedenlerinin frekans değerleri	72
Tablo 13. Kafelerde mekan tasarımının yeme/içmenin önüne geçme frekans değerleri.....	73
Tablo 14. Kafe mekanlarında dikkat edilen öğelerin frekans değerleri	73
Tablo 15. Yüzey tasarımlarının mekan tasarımını etkileme frekansları.....	74
Tablo 16. Duvar yüzey tasarımlarının öne çıkma frekansları	75
Tablo 17. Grafik tasarımın yüzeylere göre uygulandığında dikkat çekme frekansları	76
Tablo 18. Kafelerde yüzey uygulamalarının etki sıralamasının frekansları	77
Tablo 19. Katılımcıların mekanlarda bulunma frekansları.....	78
Tablo 20. Dış ve iç mekan görselleri üzerinden kullanıcı seçimi frekansları.....	79
Tablo 21. Mekanlarda hangi yüzeylerde grafik tasarım uygulandığının yüzdeleri	80
Tablo 22. Mekanda kullanılan grafik tasarım öğelerinin kullanıcıda bıraktığı etki	82
Tablo 23. Mekanın grafik tasarıma göre değerlendirilmesi	83
Tablo 24. Mekan değerlendirmeleri sonucunda grafik tasarımın mekan örgütlenmesindeki etki frekansı	84
Tablo 25. Mekanın değerinin grafik tasarımla anlatılmasının değerlendirmesi.....	84
Tablo 26. Anket katılımcılarının kafeleri tercih etmelerinde mekanın tasarımının yeme/içmenin önüne geçip geçmediğinin ki kare analizi.....	85

Tablo 27. Anket katılımcılarının kafelerde dikkatlerini çeken alanların ki kare analizi	86
Tablo 28. Yüzey tasarımının kafelerde etki derecesinin ki kare analizi.....	86
Tablo 29. Grafik hangi yüzeylere uygulandığında dikkat çeker sorusunun ki kare testi	87
Tablo 30. Kafelerde yüzey uygulamalarının hangileri hangi oranda daha etkili olduğunun ki kare analizi.....	88
Tablo 31. M1 mekanının grafik tasarım üzerinden değerlendirilmesinin ki kare analizi....	89



SEMBOLLER DİZİNİ

Adj. Res. : Adjusted Residual

df : Bağımsızlık Derecesi

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

p :Anlamlılık Düzeyi

SPSS : Statistical Package for the Social Science



1. GENEL BİLGİLER

1.1. Giriş

Geçmişten günümüze grafik tasarımı, görsel iletişim yoluyla bir mesajı iletme için kullanılan tasarım şekli olarak adlandırılmaktadır. Tasarım sürecine göre, hedef kitleye, müşterinin ihtiyaçlarına ve kullanılacak iletişim kanallarına bağlı olarak farklı yaklaşımlar ortaya koyulmaktadır. Grafik tasarım mesaj iletmenin dışında aynı zamanda görsel güzelliğin artırılması ve deneyimleyen kişiler tarafından estetik değer taşıyarak beğeni oluşturmaya amacıyla da uygulanabilmektedir.

Günümüzde iç mekan tasarımı, evden ofise, otelden mağazaya kadar birçok farklı mekan için daha da önemli bir yere sahiptir. İç mekan tasarımı, kullanıcıların yaşamlarını, estetik, işlevsel ve konforlu hale getirebilmeyi amaçlar. Yaşamın büyük çoğunluğu iç mekanlarda geçtiği düşünüldüğünde iç mekan tasarımının ne denli önemli olduğu ortaya çıkmaktadır. Kullanıcıların yaşadıkları ya da çalıştıkları ortamlarda kendilerini rahat, huzurlu ve mutlu hissetmek istemeleri dolayısı ile iç mekanların tasarım boyutu önem kazanmaktadır. Özellikle bu durum, grafik tasarımın iç mekan tasarımında kullanımının gerekliliğini ve önemini ortaya çıkarmaktadır.

Grafik tasarım, temelde bulunduğu ortamın estetik açıdan görünümüne katkı sağlarken mesajların daha etkili bir şekilde iletilmesine yardımcı olmaktadır. İç mimari tasarım ile grafik tasarımın birleşimi, mekanların daha akılda kalıcı ve etkileyici hale gelmesinde önemli rol oynamaktadır. Grafik tasarım ve iç mimarlık alanlarının birleşmesi ile ortaya çıkan disiplinler arası yaklaşımın mekanın algılanması açısından mekan-kullanıcı arasındaki iletişimin artırarak daha etkin, başarılı bir mekan örgütlenmesi gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır.

İç mekanda kullanılan grafik tasarım uygulamalarının, renk, font, grafik, resim ve diğer öğelerin doğru şekilde kullanılmasıyla uygulanarak, mekanların ambiyansını ve atmosferini etkilemektedir. Örneğin, ofis tasarımında kullanılan renk ve fontlar, çalışanların motivasyonunu ve verimliliğini arttırabilmektedir. Kafe veya restoranda kullanılan görsel öğeler ve grafikler, müşterilerin yemeğe olan ilgisini artırıp, mekanla iletişimini güçlendirebilmektedir. Benzer şekilde mağaza vitrininde kullanılan renk ve tasarımlar,

müşterilerin mağazaya girme isteğini ve satışları artırabilmektedir. Grafik tasarımın öneminin bu aşamada ortaya çıktığı ve etkili bir yaklaşım sergilediği görülmektedir.

Mekan ve grafik tasarım gerçekleştirilirken müşterinin istek ve ihtiyaçlarına göre gerçekleştirilmektedir. Tasarım bu noktada gelişerek mekana uygulanmaktadır. Müşteriyle iletişim kuran ve görsel bir etki yaratan tasarımlar müşteri kitlesini, mekana gelen kişileri ve mekanın beğenilirliğini arttırabilmektedir. Tasarım süreci belirlenen konseptte göre yaratıcı düşünceler ortaya koyabilmekte ve tasarımcının bakış açısı, stili ve estetik algısına göre değişim gösterebilmektedir. Gelişen yeni kavramlarla birlikte tasarım anlayışına göre iç mekanlar ve buna bağlı olarak uygulanan grafik tasarımlar bu oranda değişim göstermektedir.

İç mimaride grafik tasarım uygulamalarının kullanımı, mekanların işlevsellik ve estetiğini birleştirerek, kullanıcıların hayatını daha iyi bir hale getirmesinde yardımcı olabilmektedir. Grafiğin tür ile işlevlerinin bir araya gelmesi ile mekanın analizi daha rahat yapabilmekte, kolay yönlendirme, mekanda görsel zevk ve algıyı daha iyi hale getirebilmektedir. Bu nedenle, tasarımcıların grafik tasarımından yararlanması, iç mimari tasarımın daha etkili hale getirilmesinde büyük önem taşımaktadır.

Literatürden araştırma konusu ile ilişkili tez çalışmalarına bakılarak, bu çalışmanın farklılığı ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Konu özelindeki araştırmalara aşağıda yer verilmektedir.

Roya Tavakkoli tarafından yazılan ‘İç Mimaride Grafik Tasarım’ adlı tezde mekandan, grafik tasarımdan bahsedilmektedir. Tezde görsel algılama, tasarım ilke ve yaklaşımlarına değinilmiştir. Grafik tasarım özelinde uygulandığı yüzeyler ve uygulamalardan söz edilmiştir (Tavakkoli, 2014). ‘İç Mimarlık Alanında Görsel İletişim Temelli Grafik Tasarım Çözümlemeleri’ adlı Hossein Ghasemi Andarood tarafından yazılan tez görsel iletişim ve görsel algının ne olduğu, tasarlamanın ve tasarlama temellerinin nasıl oluştuğu konusunu kapsamaktadır. Grafik tasarımının uygulandığı konut ve restoranlar üzerinden tasarım ilkelerine göre analiz gerçekleştirilmiştir (Andarood, 2014). ‘Lise Binalarındaki Dolaşım Alanlarında Grafik Tasarım Elemanlarının Kullanımı ve Analizi: Kayseri Ahi Evran Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Örneği’ adlı Gülçin Çelik tarafından hazırlanan tezde öğrencilerin grafik tasarımda grafiti kullanarak mimariyle sanatı birleştirip okul içinde uygulamalarını konu almaktadır. Öğrencilere anket ve eskizler yaptırarak öğrencilerin duygularını ifade etmesi üzerine analizler gerçekleştirmiş ve okul duvarlarında grafik tasarım uygulamaları yaptırmıştır (Çelik, 2018).

‘Mimari Mekan Tasarımlarında Yer Alan Grafik Tasarım Öğelerinin Anlamsal Analizi’ adlı Bekir Akbal tarafından yazılan tezde grafik tasarım öğelerinden bahsedilmiş ve çeşitli AVM’lerde uygulanan grafik tasarımların tipografi, illüstrasyon gibi tasarım türleri üzerinden analiz çalışması yapılmıştır (Akbal, 2018). Nadide Mecit tarafından yazılan ‘Engelli Çocuklar İçin Okul Mekânlarında Çevresel Grafik ve Yönlendirme Tasarımının Etkileri’ adlı tezde MEB’e bağlı kurumlar ve Özel Eğitim Kurumları üzerinden engelli ulaşımı açısından iç, dış mekanlarda yönlendirme, bilgilendirme, renk, algılama gibi grafik unsurlarının incelemesi yapılmıştır (Mecit, 2019). Yapılan araştırmalar sonucunda grafik tasarımının kafe mekanları ölçeğinde, mekan ve kullanıcıda nasıl etkiler bıraktığının belirlenmesi konusunda çalışmaya rastlanmamıştır.

1.2. Çalışmanın Amacı ve Kapsamı

Grafik tasarım temelde kullanıcı ile iletişime geçerek, duygusal etkileşimin sağlanmasını ve mesaj iletilmesini amaçlamaktadır. Grafik mekanı fonksiyon ve estetik anlamda iyileştirmede yardımcı olmaktadır. İç ve dış mekanlarda oldukça fazla kullanılan grafik tasarımı, mekanı deneyimleyenler üzerinde etki oluşturmaktadır. Mekan ölçeğinde uygulamalar bu nedenle günümüzde artış sağlamaktadır. Kişilerin sık kullandıkları ve deneyimledikleri alanlarda grafiğin artışı bu noktada paralellik göstermektedir. Yeme ve içme alanları kullanıcı deneyimi açısından grafiğin kullanıldığı alanların önemli bölümünü oluşturmaktadır. Bu nedenle kafe alanları grafik tasarım uygulamalarının kullanımının öne çıktığı, doğru ve etkili şekilde kullanılması gereken alanlardan biri haline gelmiştir.

“Kafe Mekanlarında Grafik Uygulama ve Yaklaşımları” adlı çalışmada; grafik tasarımın iç mekan üzerindeki etkilerini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Grafiğin ne amaçla kullanıldığını belirlemek, mekanla kullanıcı arasında ne tür iletişim ve etki oluşturduğunu saptamak tezin amaçları arasındadır. Mekanda grafik tasarımın türlerinin hangi işlevler için ne tür yüzeylere uygulandıklarını belirlemek ve kafe ölçeğinde incelemektir. Grafik tasarım uygulamalarının mekan ve kullanıcıdaki duygusal ve işlevsel farklarını ortaya koymak çalışmanın amaçlarından diğeridir. Grafik tasarımın en yoğun uygulandığı alanlardan biri olan ve kullanıcıların sıklıkla bulunduğu iç mekanların en başında gelen kafe mekanları çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır.

1.3. Grafik Tasarım

Grafik tasarımı, çok yönlü bir disiplindir. İşaretler, semboller, sözcükler ve resimler gibi farklı öğeler, bir bütün olarak mesajı iletmek için bir araya gelerek entegre olmaktadır. Grafik tasarımındaki tüm bu öğeler hem iletişimsel bir işlevi hem de görsel bir biçimi bir arada taşımaktadır. Bu nedenle grafik tasarımı, çift yönlü bir yapıya sahiptir (Selamet, 1995). Ayrıca grafik tasarım, görseller aracılığıyla kitleler, kurumlar, ürünler, tasarımlar için görsel hedefler oluşturmaktadır. Bu oluşturulan görsel hedefler, değer ve duyguları aktarmak için simge, renk, tipografi gibi elemanları kullanarak kurumun hizmet ve amaçlarından faydalanmaktadır (Taşçıoğlu, 2013).

Görsel iletişim tasarımı olarak da adlandırılan grafik, hedef kitleyi tanımak ve pazarı analiz etmek gibi verilerin ışığında doğru tasarım ilkelerinin kullanımıyla tüketicileri etkilemek ve benzer ürünler arasında ayırmak için kritik bir faktördür. İstenen mesajın iletilmesi için iki boyutlu metinler, renkler, fotoğraflar gibi görsel araçlar kullanılarak grafik tasarımı oluşturulabilmektedir. Bu sayede hedef kitleye uygun ve etkili bir şekilde mesaj verilebilmektedir (Tuğrul & Gültekin, 2020).

İnsan beyni etrafındaki olayları ve hareketleri gördüğü biçimde bütünsel olarak algılamaktadır. Kişinin tasarımla uzun zaman etkileşim halinde olabilmesi için gerçekleştirilen tasarımda bütünlük bu nedenle önemlidir (Yücebaş, 2006). Kişilerle mekan arasında kurulan iletişim her zaman tam olarak anlaşılabilir olmayabilir. Kişilerin ne hissettiği, algıları ve düşünce tarzlarıyla değişkenlik gösterebilmektedir. Bu durumda bazen mekan ve grafiğin tam olarak ne anlattığıyla değil de kişilerin ne anlamak istediğiyle de mekan anlamlandırılabilir. (Mercin, 2013).

Grafik tasarım aynı zamanda bir tür dil olarak da düşünülebilmektedir. Yaşamın içinde ifadeyi kolaylaştırabilmekte; karmaşıklıktan ve zorluklardan uzaklaştırmaya yardımcı olmaktadır. Kişilerin yön bulmalarında, bilgilerin daha rahat anlaşılmasında rahatlık sunmaktadır. Bu nedenle aslında grafik tasarım öğeleriyle hayatın her alanında karşılaşılabilmektedir (Mercin, 2013).

Tasarım tekniğinin kuvvetli olabilmesi için seçilen kullanım elemanları önemli bir unsur niteliği taşıyabilmektedir. Tasarımda görsellerin etkili bir biçimde yaratılması, kişilerin tasarımı çekici bulmasını etkilemektedir (Çaydere, 2015). Bunun sonucunda yapılan tasarım öğeleri kullanıcılarla birebir iletişim kurmakta ve kişilerin duygularını

olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Karşılaşılan bu tür ve benzeri etkenlerle yapılan tasarımlar daha etkin ve başarılı sonuçlar oluşturabilmektedir.

1.4. Grafik Tasarımın Tarihçesi

Görsel algı, kişiler için son derece önemlidir. Çevremizdeki olayları, nesneleri ve durumları gördükten sonra onları anlamaya çalışırız. İnsanlar binlerce yıl boyunca bu becerilerini geliştirmek için çalışmışlardır ve bu çalışmalar MÖ 15000'li yıllarda yapılan mağara resimleriyle başlamaktadır. Mağara resimleri, görsel iletişimin ilk örnekleri olarak kabul edilmektedir. Bu resimlerde sembolik olarak el resimleri ve av sahneleri kullanılmaktadır. Ayrıca soyut öğeler de kullanılmıştır. Binlerce yıl boyunca, insanlar gördüklerini çizerek ve taklit ederek görsel iletişim alanına yeni bir hız kazandırmışlardır (Uçar, 2004). Sanat tarihçileri tarafından grafik ve resim sanatlarıyla ilgili görsel öğelerin üretimi yaklaşık mağara dönemine kadar gittiği öngörülmektedir. Bu dönemdeki insanlar tarafından görsel iletişime yönelik çizimler ve resim öğeleri yaşadıkları mağara duvarlarına kazıyarak veya boyayarak oluşturmuşlardır. Ancak, yazının bulunması grafik sanatının bu süreçteki dönüm noktası olduğu söylenebilmektedir (Demir, 2010).

Sümerlerin keşfettiği yazı, belli simgelerin ve sadeleştirilmiş resimlerin kullanılmasıyla oluşmaktadır. Bu tür yazıya "piktogram" veya "düşünce yazısı" denir. Piktogram yazısı, nesneleri farklı bir dil kullanarak açıklamaya olanak sağlar ve şekillerin bir araya getirilerek bir düşüncenin ifade edilmesine dayanmaktadır. Soyut, basit ve geometrik şekillerden oluşan piktogramlar düşünceleri yansıtmaktadır. M.Ö. üç bin yıllarında daha etkili ve kalıcı olan başka bir yazı türü ortaya çıkmıştır. Bu yazı türü, Mısır yazısı olarak bilinmekte ve "hiyeroglif" adıyla anılmaktadır. Bu yazı türü, okunabilen ve sembollerden oluşan bir görsel iletişim biçimidir. Mısır hiyeroglifleri, grafik tasarımın erken dönem örneklerinden sayılabilmektedir (Demir, 2010).

İhtiyaçlara yönelik yeni iletişim alanlarının geliştirilmesiyle birlikte, mesajların başkalarına ulaştırılması için daha hızlı ve seri üretim gereksinimi ortaya çıkmıştır. Bu durumda, ilkel olsa da o dönemin şartlarında önemli bir yenilik olan çoğaltıma dayalı baskı sistemi ortaya çıkmıştır (Demir, 2010). Teknolojinin gelişmesiyle birlikte grafik tasarım günümüz koşullarına kadar birçok tasarım öğelerini kendi bünyesine katmaya devam etmektedir. Bununla birlikte güncel olarak uygulanan baskı, görselleştirme, bilgisayar üzerinden gerçekleştirilen 2D, 3D tasarım görselleri, afişler, logolar, her çeşit yazı ve görsel

öğeler grafiğin kullanım alanında değişim göstermekte ve gelişim sağlamaktadır. Her geçen gün ise bu tasarım alanına yeni tasarım alanları ve görsel grafik alanları katılmayı sürdürmektedir.

Grafik tasarım terimi, yayıncılık ve matbaacılık endüstrisinde ortaya çıkmış ve 1950'lerde kullanılmaya başlanmıştır. Grafik tasarım süreci fotografik üretim, yazıcılar, tarayıcılar, film, üretim ve düzeltme yönetimi gibi aşamaları içermektedir. Grafik tasarımın gelişimindeki süreç, tüketim ekonomisi ve dergi yayınlarındaki artışla hız kazanmıştır. Grafik tasarımcıları sembolizm, fotoğraf, tipografi ve illüstrasyon gibi tekniklerini kullanarak görsel iletişim kurmakta ve amaçlarına uygun, ekonomik ve işlevsel görsel çözümler oluşturmaktadır. Grafik tasarım, görsel sanatların estetik niteliklerini kullanarak bir mesajı hedef kitleye duyurmak için yazı ve resmi bir araya getirmektedir (Andarood, 2014).

Grafik öğeler bu noktada hayatımızın artık olmazsa olmazları arasına girmektedir. Her alan ve mekanda karşımıza çıkan bu öğeler ilgi çekmek, kolayca yönlendirmek, görsel algılamamıza yardımcı olmak gibi birçok yaklaşımı bizlere sunarak hayatımızı kolaylaştırmaktadır.

1.5. Grafik Tasarıma Dair Yaklaşımlar

Grafik tasarım, görsel bir sanat disiplini olup birçok farklı alana hitap etmektedir. Sanat yönetimi, sayfa düzeni, bilgi teknolojileri, tipografi ve diğer yaratıcı alanları içermektedir. Grafik tasarım, matbaacılık ve yayıncılık endüstrileri ile başlamış ve terim olarak ilk kez 1950'lerde kullanılmıştır. Renkli görsel iletişimin gücünün kitleler tarafından kabul görmesiyle, grafik tasarım da görsel iletişim ihtiyacına cevap vermek için hızla gelişmiştir. Grafik tasarımcılar, sembolizm, tipografi, illüstrasyon ve fotoğraf tekniklerini kullanarak görsel iletişim kurmakta ve bu tekniklerin bir arada kullanımı genellikle daha etkili sonuçlar vermektedir (Andarood, 2014).

Grafik tasarım, geçmişten bugüne toplumların sosyokültürel ve politik bağlamlarda kitle iletişim aracı olarak önemli bir rol oynamıştır. Tasarımlar, toplumların tarihsel olgularını belgeleyen ve sorgulayan önemli bir görev üstlenmektedir (Dokuzlar, 2015). Ayrıca, grafik tasarım, birçok kültürde güncel konulara dair farkındalık yaratmak, fikirleri paylaşmak, bilgiyi yaymak ve insanların dünya görüşlerini şekillendirmek için de

kullanılmıştır. Bu nedenle, grafik tasarımın toplumlar üzerindeki etkisi ve önemi oldukça büyüktür.

Görsel tasarım kültürü bulunduğu her çağın toplumsal yaklaşımını yansıtmaktadır. Bununla birlikte 21.yy. tüketim çağı olarak adlandırdığımız zaman diliminde grafik tasarım öğeleri bu tasarım anlayışına ve tüketiciye göre yapılmaktadır. Mekanlarda bu tasarım anlayışını kocaman reklam panoları, yönlendirmeler, devasa yazılar gibi tasarım unsurlarıyla her alan ve mekanda karşımıza çıkmaktadır (Taşcıoğlu, 2013).

Grafik tasarım, ürün ve hizmetleri tanıtmak, ilgi ve dikkat çekmek, hedef kitleye ulaşmak gibi amaçlarla kullanılan önemli bir araçtır. Bu amaçlar doğrultusunda, malzemenin etkisi de oldukça önemlidir. Malzemenin kalitesi, kullanım yeri ve amacı, tasarımın başarısını etkileyen faktörler arasında yer alır. Renk seçimi de bir tasarımın başarısını belirleyen önemli faktörlerden diğeridir. Renkler, insanların davranışlarını, kararlarını etkimeye ve bu doğrultuda onları yönlendirmeye katkı sağlamaktadır. Bu sebeple tasarımın gerçekleştirileceği alana, ürün ve hizmetin kullanım amacına uygun renkler seçilmelidir.

Renk, grafik tasarım öğeleri arasında duyguların iletişim aracı olarak kullanılır ve ürünlerin ilk farklılaşma unsurlarından biridir. Pazarlama sürecinde, renk ve tonların seçimi, müşterilerin cinsiyetine, yaşına, mesleğine, maddi durumuna ve ürünün kullanım ortamına göre değişebilir. Bu nedenle bir ürünün yaratılması aşamasında, hedef kitlenin ihtiyaçları ve istekleri ayrıntılı bir şekilde araştırılmalı ve çalışma bu bilgiler doğrultusunda sürdürülmelidir (Tuğrul & Gültekin, 2020).

Aynı şekilde tipografik yaklaşımlar, bilginin aktarılmasında ve mesajın öne çıkmasında büyük bir rol oynamaktadır. Okunaklı ve uygun bir tipografi seçimi, tasarımın etkisini arttırabilmektedir. İllüstrasyonlar da tasarımlara canlılık ve özgünlük katarken, kullanıcıya ulaşmak ve ilgi çekmek için kullanılabilir. Bu nedenle, grafik tasarımın etkili olabilmesi için, kullanıcıyı, ürün ve hizmetin özelliklerini, kullanım amacını ve mesajı göz önünde bulundurarak doğru renk, tipografi ve illüstrasyon seçimleri yapılmalıdır.

Grafik tasarımcıları mekandaki tasarımlarına çevresel faktörlerle özellikle yönlendirme alanında çeşitli denemelerle birlikte devam etmiştir. Afişler, sergi alanları, duvar kağıtları gibi birçok yeni alanda farklı tasarımların gelişmesinde rol oynamıştır (Taşcıoğlu, 201).

Tasarım süreci aynı zamanda müşterinin ihtiyaçlarına göre de şekillendiği için tasarımcılar bu durumu gözeterek danışanın istekleri ve düşünceleri doğrultusunda yönlenebilmektedir. Bu anlayışla birlikte gerçekleştirilen tasarımın kullanıcıların

duygularına hitap etmesi de önem arz etmektedir. İnsanların davranışlarını ve kararlarını etkilemek için, tasarımların görsel olarak etkili, ilgi çekici ve anlamlı olması gerekmektedir (Walter, 2011). Aslında yapılan tasarımlar, mekanda iz bırakmak, yol bulmak gibi eylemlerin yanında mekanı kişiselleştirmeyi de amaçlamaktadır (Taşcıoğlu, 2013). Tasarımda görsel anlatımın hikayeleştirilmesi, anlatımı güçlendirerek çeşitli sahne yaratabilmekte ve bunu karşı tarafa etkili bir şekilde sunabilmektedir. Oluşturulmak istenilen hikayeye odaklanarak resimler, grafikler ve diğer görsel öğelerle, tasarımcılar bu görsel anlatımı tasarıma yansıtabilmektedir. Sıradanlıktan uzak ve farklı bir yaklaşım gerçekleştirerek algıyı tasarıma çeken durumlar için sıra dışı tasarımlar oluşturulabilmektedir. Tasarımcılar aynı zamanda, tasarımda renk, şekil ve boyut gibi unsurları kullanarak, tasarıma ayrı bir özellik kazandırmaya çalışmaktadır.

Kullanıcı deneyimine dayalı tasarım yapmak, kullanıcıların bir ürünü kullanırken deneyimledikleri hisleri ve etkileşimleri göz önünde bulundurmaktadır. Kullanıcıların ihtiyaçlarını, beklentilerini ve becerilerini dikkate alan tasarımlar, kullanıcılara daha iyi bir deneyim imkanı oluşturmaktadır. Kullanıcı ihtiyaçları ve yaklaşımları doğrultusunda gerçekleştirilen tasarımlar, süreç içerisinde farklı ihtiyaçlara yanıt verebilmektedir. Tasarımcılar, müşterilerinin ihtiyaçlarına göre farklı yaklaşımlar kullanarak, tasarımın etkili bir şekilde iletilmesini sağlayabilmektedir. Bununla birlikte mimari tasarımla grafik tasarımının birleşimi de önem kazanmaktadır.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Mekan kavramı, tasarımcıların kendilerini anlatabilecekleri alanlardan bir tanesidir. Fikirlerin, yaratıcılığın ortaya koyulmasına ve kullanıcılarla ilişki kurmasına yardımcı olan fiziksel bir boşluktur (Taşçıoğlu, 2013). İç mimarlık disiplini, mekanın tasarımı ve uygulamasına dair teknik bilgileri içerirken aynı zamanda tasarım teorisi, tasarım kavramı, mekanın tarihi ve estetiği gibi kuramsal yapıları da kapsayan çok yönlü bir alandır (Varol ve Balaban, 2020). İç mimarlık aynı zamanda mekanı biçimlendiren ve işlevsel ihtiyaçları karşılayan tasarım ve uygulamaların yanı sıra mekanın estetik değerini ve tarihsel bağlamını da ele alır. Bu disiplin, teknik ve kuramsal bilgilerin sentezlendiği bir alandır ve iç mekanların işlevsel, estetik ve kullanıcı ihtiyaçlarına uygun bir şekilde tasarlanmasını sağlar.

İç mekan tasarımı aynı zamanda görsel sanatın önemli bir parçasıdır ve bununla birlikte iç mekan çizimleri, bilgi iletmek, fikirleri ifade etmek ve olasılıkları belirlemek için kullanılır. Tasarım ilkelerini gösteren ve tasarım öğeleri arasındaki ilişkileri açıklığa kavuşturan çizgiler içeren çizimler yaygındır (Ching, 2006). Bu çizim ve tasarımlarla kişilerin görsel algılarıyla etkileşime geçerek mekanda merak uyandırma, dikkat çekme gibi işlevlerin gerçekleştirilmesi sağlanabilmektedir.

2.1. Grafik Tasarımda Mekansal Algı

İnsanlar, dışarıdan gelen uyaranlarla algıyı oluşturmakta olan duyuşsal bilgileri özümsemektedir. Kullanıcıyla mekan arasındaki görsel iletişim ve grafik tasarım, kimliğe bağlı mesajların aktarılmasını kolayca sağlamakta ve mekânsal işleyişe dair uygun çözümler ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, işlevselliğin dışında mekana sanatsal anlamda bir kimlik kazandırılarak görsel açıdan zenginlik ve farklılaşma sunmaktadır (Kutlu,2015).

Mekan, konforun sağlanmasında önemli alanlardan bir tanesidir. Fiziksel açıdan kendini gösteren mekanlar, fiziksel ihtiyaçların haricinde insan ve algı psikolojisiyle de oldukça etkileşim halindedir. Mekanın algı psikolojisi duyularla algılanan mekana tepki göstererek mekanda geçirilen süreyi doğrudan etkileyebilmektedir (Taşçıoğlu, 2013). Kişiler ile mekan arasında kurulacak iletişim için görsel unsurların düzen ve yerleşim şekilleri önemli bir etkidir. Mekansal iletişim aşaması, renk, ışık, malzeme, doku gibi mekan bileşenlerinin birbirleri arasında diğerinden farklı olacak şekilde öne çıkarıldığında kişi

tarafından algı tetiklenerek başlamaktadır. Zihin uyarılarak akılda kalıcı olarak belirli imajlar yaratmakta ve bunlar yardımıyla yapının algılarına bilirliliği ve yerleşimi kolaylaşmaktadır. Bununla birlikte yapıda yön bulma işlemi ve dikkat edilmesi gereken noktalar daha rahat okunur olmaktadır (Atamaz, 2023).

Çevreyle iletişim kuran kullanıcılar, öncelikle çevreyi algılarlar daha sonra bulundukları çevreyle uyum sağlarlar. Kullanıcı ve mekan arasında kurulan iletişim, yüzey ve mekandan yansıyan mesajlarla gerçekleşebilmektedir. Kullanıcı bu bağlamda mekandaki nesnelerle görsel temas sağlayarak, derinlik, uzaklık gibi öğeleri algılayarak kavramaktadır. Görsel mekan kavramı bu nedenle kullanıcının algı dünyasıyla oluşmaktadır. Mekan algılaması görsel yollarla, kullanıcı ile etkileşime geçer ve çoğunlukla bu durum grafik tasarım uygulamalarıyla gerçekleşmektedir (Aydıntan & Sağsöz, 2009).

Mekanı oluşturup tasarlama düşüncesi kişilerin sözel araçlar haricinde malzemeleri, nesneleri, şekilleri ve renkleri kullanarak iletişim kurma şeklidir. Mekanın ilettiği mesajlar, soyut ve somut unsurlarla, görsel ve işitsel öğelerle kullanıcılarla kolayca paylaşılabilir. Bu iletişim, disiplinler arası iş birliğiyle sağlanır ve mekanın taşıdığı mesajlar kullanıcılarla etkili bir şekilde iletişim kurar (Kutlu,2015).

Kişilerin mekanı ne şekilde algıladıkları ve algıyı nasıl gerçekleştirdikleri mekansal algılamayla ilişkilidir. Mekanın algılanmasında gelenek ve görenekler, bakış açısı, sosyokültürel yapı gibi kavramlar önem oluşturmaktadır (Kurak Açıcı, 2006).

Yapıların içerisinde iletişim kanalı oluşturmak için görsel öğelerin tasarlanması, bütün tasarım disiplinlerini içine alarak grafik tasarım ile doğrudan ilişki barındırmakta ve beraber harmanlanması gerekmektedir (Keskinol & Uçar, 2017) Bu harmanlanmayla iç mekanda kullanılan grafik tasarım uygulamaları başlığı elde edilmektedir. İç mekanda uygulanan bu tasarımlara bakıldığında görselliğin daha çok ön plana çıkarıldığı ve görsel tasarımın etkili bir şekilde uygulandığı algısı karşımıza çıkmaktadır.

2.2. İç Mekanlarda Grafik Tasarım Uygulamaları

Mekanlar aslında mimarların tasarlayıp çözümlediği alandır. İç mimarlar ise mekanın ihtiyaçlarına ve görselliğine göre iç tasarımını gerçekleştirmektedir. Grafik tasarımcı mekanı görsel iletişim alanı olarak dikkate alarak, iletişimini bu mekan aracılığıyla karşı tarafa iletmektedir (Taşçıoğlu, 2013). Bu tasarım dallarının bir araya gelmesiyle birlikte etkileyici, mekan ve kişi odaklı tasarımların gerçekleştirilmesi daha başarılı hale gelmiştir.

Grafik tasarımın iç mekanda oynadığı asıl rol mekanın tasarımının sadece iyileştirilmesinden ziyade aynı zamanda estetik zevklere uyması, görselleştirme kalitesinin uygun olması ve işlevsellik konusunda mekanla örtüşmesidir (Lili, 2014). Grafik tasarım uygulamaları aynı zamanda iç mekan tasarımına görsel kimlik kazandırarak mekanın tasarımsal açıdan tek ve eşsiz olmasını sağlamaktadır. Mekana özel tasarım kavramıyla kullanılan grafikler bir başka yerde kullanılmayarak markaya özgü değer taşıyabilmektedir. Bu durumda tasarlanan grafikte mekanın özdeşleşmesi tasarımı eşsiz kılmaktadır.

Mekanlar içerisinde uygulanan grafiksel anlatım, kişileri mekanlarda daha fazla zaman geçirmesi amacıyla gerçekleştirilen oldukça etkili bir işlev barındırmaktadır. Yeme içme mekanlarında özellikle görsel açıdan kişileri rahatsız etmeyecek, rahat ve estetik tasarımlar gerçekleştirilmelidir. Kafe mekanda uygulanan grafik öğeler mekanla bağlantılı ve mekanı destekler nitelikte olmalı, kişilere rahatsızlık verecek tasarımlardan uzak durulmalıdır (Codur, 2010). Tasarımlar kullanıcı ve mekana göre tasarlanmakta, bu nedenle mekan ve tasarımcıya göre değişiklik göstermekte ve mekanın fonksiyonu, kişinin estetik beğenisine göre şekillenmektedir.

Grafik tasarım uygulamaları mekan içerisinde sıradanlıktan uzak bir biçimde duygu ve düşünceleri etkili bir şekilde ifade etmeyi hedeflemektedir. Bu yaklaşım türleri, mekan kimliğini güçlendirerek görsel konforu arttırabilmektedir. Grafik tasarım öğeleri iç mekandaki duygu ve düşünceleri etkili bir şekilde karşımıza çıkarmayı amaçlayan, aynı zamanda mekana görsel çekicilik ve kimlik katan unsurlardan biridir (Andarood, 2014).

Çağdaş sanat anlayış ve uygulamaları ile plastik sanatlar günümüzde birbirleriyle birlikte kullanılmaktadır. Bununla birlikte tasarımcılar da yeni arayışlar gerçekleştirerek çeşitli malzeme ve uygulama türleriyle birlikte yeni tasarım çalışmaları ortaya koymaktadır. Bu nedenden dolayı mekan yüzey alanlarında uygulanan her çeşit çalışma, iç mekanda uygulanmış grafik tasarım içerisine girmektedir (Ergün, 2012).

İç mekanda uygulanmış grafik tasarım, bir alanın duvarları, zeminleri, tavanları ve mobilyaları gibi unsurlarının görsel olarak tasarlanmasıdır. Bu tasarım, bir mekanın atmosferini ve karakterini belirleyebilir ve duvarlar, panolar, tabelalar, posterler, çıkartmalar ve diğer görsel öğeler aracılığıyla uygulanabilir. İç mekanda uygulanmış grafik tasarım, bir mekanın amacına ve kullanıcılarına göre değişebilir. Örneğin restoranlar iç mekanda uygulanmış grafik tasarımlarıyla birlikte menülerinde, duvarlardaki sanat eserleri ve yüzey tasarımlarıyla, iç mimari anlatım ve diğer tasarım unsurlarıyla müşterilerine etkili bir deneyim imkanı sunabilmektedir. Mağazalarda ise ürünlerinin marka kimliğini yansıtmak

için iç mekanda gerçekleştirilen farklı uygulamalarla grafik tasarımdan yararlanılabilmektedir. İç mekan tasarımı; duvar yüzeylerinde, pencerelerde, kapılarda ve raflarda yer alan logolar, posterler ve görsel öğeler ile desteklenebilmektedir. Ofislerde uygulanan grafik tasarım; şirketlerin anlayış ve disiplinini yansıtmak amacıyla, iç mekanda duvar yüzeyleri, sirkülasyon alanları, çalışma ve toplantı alanları, mobilya gibi çeşitli alanlarda kullanılmasıyla gerçekleştirilebilmektedir. Konut tasarımında ise ev sahibinin mekansal tercihleri ve tasarım kararlarına yönelik duvar yüzeylerinde uygulanan görseller, zemin ve tavan tasarımları, mobilyalarda kullanılan desenler, pencere-kapı yüzeylerindeki uygulamalar ve benzeri birçok tasarım öğesi ile gerçekleştirilebilmektedir.

Yukarıda bahsedilen örnekler, iç mekanlardaki farklı grafik tasarım uygulamalarına dair kullanım alanlarını göstermektedir. Grafik tasarım, doğru uygulamalar ile mekanın atmosferini ve kullanıcısının deneyimini geliştirebilmektedir. Mekanı oluşturan mekan bileşen ve öğeleri (duvar, kolon, giriş, merdiven, döşeme, tavan, mobilya vb.) mekan örgütlenmesinde sınırlayıcı, odaklayıcı, belirleyici, süreklilik sağlayıcı, yönlendirici, birleştirici, ayırıcı ve anlam taşıyıcı roller üstlenebilmektedir (Özdemir, 1994; Kurak Açıcı 2005). Grafik tasarımın iç mekanlarda kullanımı ile mekanın karakteri yansıtırken mekan örgütlenmesinde etkili olarak yukarıda bahsi geçen rollerin vurgulanması ve daha aktif kullanımına aracı olabilmektedir.

Ticari kuruluş ve şirketler, marka tasarımlarını ön plana çıkartmak, benzeri ve rakip kuruluşlarından farklılaşmak amacıyla grafik tasarımına önem vererek kurum tasarım ve iç mekanlarında grafik tasarım uygulamalarından faydalanmaktadır. Tipografik, logo ve kurumsal tasarımları iç mekanla harmanlayarak etkili çalışma ve satış alanları ortaya koyulabilmektedir. Böylelikle marka prestiji oluşturarak müşteri ve çalışanları için etkin mekan alanları oluşturup daha verimli ve ilgi çekici çözümler gerçekleştirebilmektedir (Atamaz, 2018).

İç mekanda gerçekleştirilen tasarımlar, müşterinin deneyiminde ve algısında çok önemli bir etkidir. Mekanı görsel bir iletişim alanı olarak varsayabiliriz. Bununla birlikte mekanda uygulanan tasarım, mesaj iletme kaygısı taşıyabilmekte ve mesaj doğru tasarım biçimiyle kullanıcıya yansıtılabilmektedir (Curalı, 2021). Grafik tasarımı, tasarım yollarından en önemlilerinden bir tanesidir. Mekanda yansıtılmak istenilen mesajlar iç mimari ve grafik tasarımıyla bir arada gerçekleştirilebilmektedir. Mekanın marka kimliği, konsepti, yansıtmak istediği düşünceyi grafiklerle birlikte mekanda kurgulayabilmektedir.

İç mekanda kurgulanabilmesi grafik tasarımda kullanılan uygulama türleri ile sağlanabilmektedir.

2.3. Grafik Tasarımda Uygulama Türleri

Mekan tasarımında mesaj iletiminin güçlendirilmesi, çeşitliliğin artırılması ve kimlik aktarımının sağlanması büyük önem taşımaktadır. Bu amaçla, grafik tasarım öğeleri mimari tasarımlara entegre edilmektedir. Marka, imaj ve kimlik belirleme çalışmaları, mekanın karakterini ve hedeflenen mesajları güçlendirmek için kullanılmaktadır. Simgeler, kolajlar, fotoğraflar, piktogramlar, illüstrasyonlar ve tipografi gibi grafik tasarım öğeleri, mekanın anlamını ve atmosferini desteklemek için kullanılır. Bu sayede, mekan kullanıcılarına görsel açıdan zengin bir deneyim sunarak hedeflenen mesajları etkili bir şekilde iletilmesine yardımcı olmaktadır. Grafik tasarım uygulamaları, mekanın kimliğini belirlemede ve kullanıcıların mekana bağlılık hissetmelerini sağlama sürecinde önemli bir araç olarak kullanılmaktadır (Kutlu, 2015).

Grafik tasarım uygulama türleri bazında incelediğinde karşımıza tipografi, piktogram, fotografik anlatım, illüstrasyon ve kolaj başlıkları çıkmaktadır. Bu uygulama türlerinin hepsi birbiriyle etkileşim halinde bulunmakta ve beraber kullanıldıklarında daha etkili bir anlatım dilini bizlere sunmaktadırlar. Bu aşamada öncelikli olarak bu bahsedilen başlıkları açıklamak gerekmektedir.

2.3.1. Tipografi

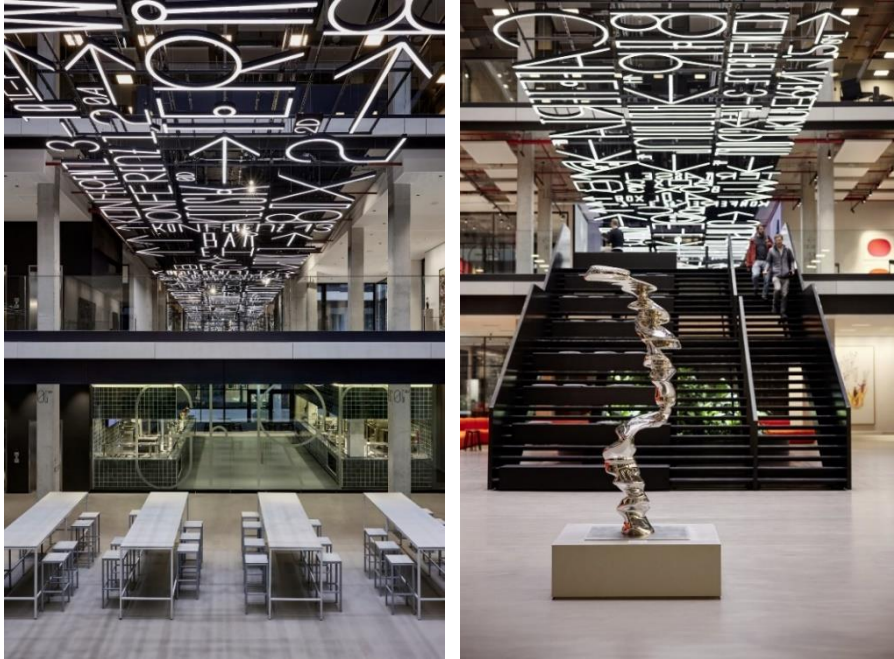
Ambrose & Harris (2012), tipografiyi yazılı olan bir fikrin görsel olarak biçimlendirilmesi olarak tanımlamaktadır. Benzer olarak Becer'e (1997) göre, tipografi kavramı noktalamaları ve baskısı gerçekleştirilen yazıların tasarım ve sanata ait tüm özelliklerini ve teknolojik üretimi kapsamına alan bir uzmanlık alanıdır.

Tipografi ayrışıp bölünebilen fakat anlam ve estetiğinden bir şey yitirmeyen kavramlar bütünüdür. Teknolojik olarak bilgisayarlar üzerinden çeşitli programlar yardımıyla formlarıyla oynanabilen ve bu sayede dijitalleştirilebilen tasarımlardır. Programlaştırılmış tipografik öğeler baskı tekniğiyle çıkarılıp uygulanabilmektedir (Kırca & Uluçay, 2022). Bu sayede basılan tipografik çıktılar iç mekan tasarımlarında kurgulanıp, özelleştirilerek

uygulanabilmektedir. Uygulanacak mekanın işlevini ya da anlatılmak istenilecek mesajın verilmesinde yardımcı olmakta ve mekanı kişiselleştirmektedir.

Tasarımsal bir düşüncedeki duyguyu karşı tarafa hissettiren önemli unsurlardan bir tanesi tipografidir. Şekilleri görselleştirerek kullanıcılarla iletişim kurabilir ve algısını etkin şekilde etkileyebilmektedir (Akbal & Taşova, 2018).

Bulunmuş olduğumuz teknolojik çağda tipografi, rakamsal ve alfabetik bilgi alışverişine, bilgisayar görüntülerine, video ve baskılara kadar geniş bir yelpazede kullanılan disiplindir (Selamet, 1995). Tipografi mekana uygun, iletişim ve derinlik hissi uyandıran bir olgu oluşumu sağlayarak kimlik kavramı kazandırmaktadır. Bununla birlikte tipografik tasarımlarla güçlendirilen yüzeyler yapıyla birleşerek kendisi bir sanat eseri haline dönüşmektedir (Kırca & Uluçay, 2022). Örneğin Avrupa'nın en büyük reklam ajanslarından bir tanesi olan Serviceplan'ın ofis binası, tipografik öğelerin bulunduğu önemli örneklerden bir tanesidir (Şekil 1). İç mekan tasarımını Henn ARCHİTEKTEN'in, tipografi tasarımını Hannes BÖHRİNGER'in yapmış olduğu yapının çeşitli yerlerinde farklı şekillerde işaretler ve tipografiler bulunmasına rağmen en göze çarpan öge tavanda asılı olarak tasarlanan tipografi alanıdır. Aydınlatmayla birlikte metinler oluşturarak bir nevi uçan halı gibi tasarlanan alan benzersiz yazı tiplerinden oluşmaktadır. Bu alan yalnızca görsel bir şölen için değil, aynı zamanda kişiselleştirilmiş isimler, yazılar ve yönlendirmeye yardımcı olan bölümlerden oluşmak amacıyla tasarlanmıştır.



Şekil 1. Serviceplan Ofisi' Tabela Sistem ve Yazı Tipleri / Münih-Almanya (URL-1)

Tipografilerin yüzeylere rakamlarla, farklı büyüklüklerde ve fontlarda uygulanması etki alanını arttırmaktadır. İç mekanda uygulanmış tipografilerle birlikte görsel algılama, duygu oluşturma, mekanın kavram ve kurgusunu anlatabilme gibi özelliklerden yararlanılabilmektedir (Tavakkoli, 2014).

Tipografinin görsel anlatımla ön plana çıktığına oldukça sık rastlanmakta ve mekana estetik değer kattığı görülmektedir. Tipografiyi görsel öğelerden ayrı tutan önemli bağlamlardan biri mekanla kurdukları bağ ve mekana kattıkları işlevselliktir. Bu nedenle tipografi yönlendirme, bilgilendirme, kimlik kazandırma gibi işlevleri barındırmakta ve mekan algısında önemli etkilere sahip olmaktadır (Keskinkol & Uçar, 2017). Örneğin iç mekan tasarımını Zieglerbürg tasarım ofisinin, tipografisini Adihaus Own'un yapmış olduğu Adidas'ın Laces adlı Almanya ofisi, tipografi örnekleri konusunda oldukça çeşitli tasarımlar barındırmaktadır (Şekil 2). Mekan global olarak aktif olan şirketin 'laces (bağcıklar)' den yola çıkarak ağ bağlantısı adlı bir konsept oluşturarak hareket kavramını tasarımın içerisine yerleştirmektedir. Bu tasarım kavramını yazı tipine yansıtarak hafif ve hızlı algısı oluşturacak şekilde duvarlar, korkuluklar gibi yüzeylere uygulamışlardır. Aynı zamanda işlevselliği tipografiyle birleştirerek seperatör işlevi gören tasarımlar gerçekleştirmişlerdir. Şeffaf yüzeyler, yönlendirme, duvar yüzeyleri gibi çeşitli alanlarda kullanılan tipografik öğeler tasarıma göre yüzey yapısını bozarak, baskı yöntemleriyle ya da tipografinin kendisini donatıya dönüştürerek tasarımlar oluşturulmuştur.



Şekil 2. Adidas Laces Tabela Sistem ve İç Tasarım / Herzogenaurach–Almanya (URL 2)

2.3.2. Piktogram

Piktogramlar; bilgi iletmek, yönlendirme, etkili ve hızlı bir iletim gerçekleştirmek için kullanılan görsel tasarım imgeleridir. Anlaşılabilir ve basit düzeyde tasarlanmakta olan bu disiplin farklı dilde ve kültürdeki kişilerle iletişim sağlamak için etkili kullanımlardan bir tanesidir. Akılda kalıcı ve net bir tasarım sunan piktogramlar şekillerle, renklerle tasarım gücünü arttırabilmektedir.

Bu tasarım biçimi işleyiş ve nesneyi temsil etmekte olan genellikle uluslararası sembol ve grafikleri yansıtmakta kullanılmaktadır. Güçlü bir aktarım durumu sağlayan bu semboller kişilerin düşüncelerindeki kimlik durumunu ve belli bir imaja bağlı mesajları aktarmakta yararlanılan tasarım şekilleridir (Kutlu, 2015). Günümüzde kültürel ve sosyal çevremizde piktogramlar yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu tasarım disiplini evrensel olarak tasarlanarak herkesin anlayabileceği biçimde karşımıza çıkmaktadır. (Akbal & Taşova, 2018). Örneğin Japonya’da bulunan kapsül otel olan 9 Hours oldukça minimal ve sade olarak tasarlanmış iç mekana ve kişileri kolayca yönlendirecek piktogramları barındırmaktadır (Şekil 3). Beyaz ve sade olan mekanların nerede olduğunu müşterilerine kolayca gösteren piktogramlar zemin, duvar gibi yüzey alanlarına uygulanarak kişilere rahat bir yönlendirme sunmaktadır. Sadece yönlendirmenin yanı sıra duşlar, dolaplar, asansörler gibi alanları belirlemede de piktogram tasarımı kullanılmıştır.



Şekil 3. 9 Hours Capsule Hotel / Tokyo-Japonya (URL 3)

Geçmişten itibaren başlayıp kullanım alanlarını ve çeşitliliğini arttırarak günümüze kadar gelen piktogramlar, resimsel bir işaret alanı oluşturmaktadır. Piktogramlar aynı zamanda illüstrasyon karakterlerini değil, işaret karakterlerini barındırmalıdır. Kelime ve dilden uzak, anlaşılması kolay ve dikkat çekmek için kullanılmaktadır (Hassan, 2015).

Mekarlarda kullanılan tuvaletlerde cinsiyet ayrımını belirlemek amacıyla piktogramlardan yararlanılmaktadır. Bunun için kullanılan piktogramlarda genellikle kadın ve erkeğin vücut yapısı arasındaki farklardan yola çıkılarak tasarlanmaktadır (Hassan, 2015). Rusya’da Voskresenskoe club-otelde bulunan sağlık ve eğlence merkezi grafik tasarım türlerinden piktogramların oldukça etkili kullanıldığı alanlardan bir tanesidir (Şekil 4). Yönlendirmenin başarılı bir şekilde uygulandığı bu mekanda yalnızca konumlandırma değil aynı zamanda kimlik kazandırma da ön plana çıkmaktadır. Tuvaletler ve kişi odaklı alanlarda insan figürlü piktogramlar tasarlanmıştır. Mekana özel tasarlanan piktogramlar karanlık ve uzun koridorları daha etkili ve ilgi çekici hale getirmede yardımcı olmaktadır. Buna ek olarak farklı alanlar için belirledikleri çizgi sistemini de birlikte kullanarak daha etkin bir tasarım oluşturmuşlardır.



Şekil 4. Wayfinding for Entertainment Center / Moskova-Rusya (URL 4)

2.3.3. İllüstrasyon

Ergün (2012) illüstrasyonu, geçmişte mağara duvar resimlerinden günümüz tasarımlarına kadar olan çeşitli olguları resimlemek için sanatsal bir anlatımın kullanıldığı, farklı kültür ve dillerin yansıtılabildiği anlatım dili olarak tanımlamıştır. Görsel iletişimin çoğu alanında kullanılan bu anlatım türü aynı zamanda bilgisayar ve serbest el çizimiyle kullanılabilmektedir (Ergün, 2012). İllüstrasyon mekanlarda konu ya da hikayeleri, düşünceleri, duyguları, sözleri el çizimiyle resmederek yüzeylere uygulamak ve kişilere bunu yansıtmaktır (Tavakkoli, 2014).

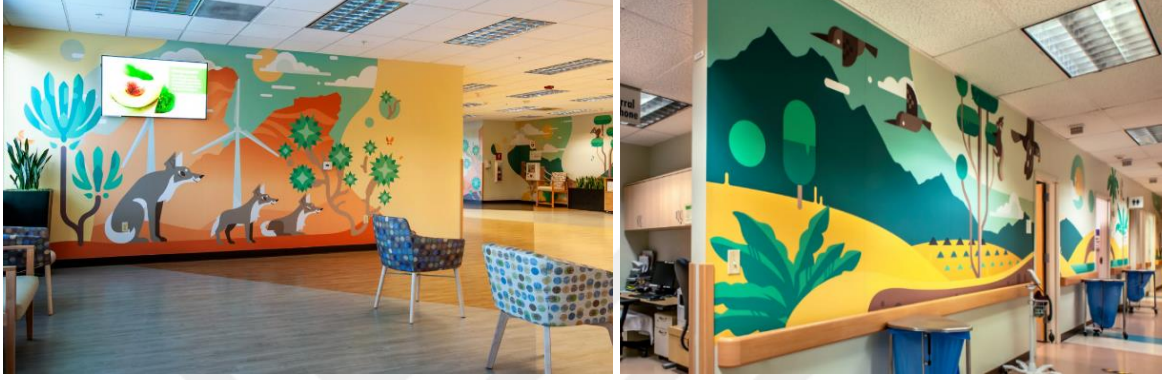
İllüstrasyonlar, mekana karakter ve özgünlük katarak mekanın kimliğini belirginleştirmektedir. Özel bir tarz ve sanatsal ifade ile oluşturulan illüstrasyonlar, mekanın atmosferini ve ruhunu yansıtmaktadır. Mekanların duvarlarında kullanılan özgün illüstrasyonlar, mekanın konseptini destekleyerek kullanıcılara kendilerini özel hissettirebilmektedir. Renkli ve dikkat çekici illüstrasyonlar, mekanın enerjisini ve canlılığını artırarak kullanıcıların gözünde akılda kalıcı bir etki bırakabilmektedir. İnsanlar, bu sanatsal ifade dilini anlamaya ve yorumlamaya çalışırken, mekanla daha etkili iletişim kurabilmektedir. İllüstrasyonlar, kullanıcıların mekanı keşfetme, etkileşimde bulunma ve deneyimleme sürecinde yardımcı olmaktadır.

İllüstrasyonlar farklı birçok alanda uygulanmaktadır. Soyut olan bir fikri somut olarak hissettirmede oldukça başarılı bir tasarım yaklaşımıdır. Görsel iletişim tasarımının önemli alanlarından bir tanesi olan illüstrasyon, bilginin algılanabilir ve yorumlana bilirliğini sağlamaya yardımcı olmaktadır. İllüstrasyonlar, birçok farklı alanda kullanılabilecek çok yönlü bir tasarım aracıdır. Özellikle karakter tasarımı ve kavramsal tasarımlarda sıklıkla kullanılmaktadır. İllüstrasyonlar, çizim ve grafiksel öğelerin birleşiminden oluşur ve genellikle vektörel veya grafiksel formatlarda tasarlanmaktadır (Akbal & Taşova, 2018). Bu sayede, tasarımların özgün ve dikkat çekici olmasını sağlanmaktadır. İllüstrasyonlar, karmaşık fikirleri basitleştirerek aktarır, hikayeler anlatır ve kullanıcıların bilgiyi daha kolay anlamasına yardımcı olur.

İllüstrasyon kişilerle mekan arasında güçlü bir iletişim kurmakta ve bu iletişimi hikaye anlatarak, düşsel alanlar yaratarak, iletiler oluşturarak gerçekleştirmektedir (Atamaz, 2014)

İllüstrasyon iç mekanda en çok kullanılan grafik sanat tekniklerinden bir tanesidir. Tasarlanacak mekana özgü ve sadece oraya göre gerçekleştirilecek tasarımlar kullanılabilmektedir (Tavakkoli, 2014). Örneğin Kaliforniya Palmdale ve Lancaster'da

bulunan Kaiser Permanente pediatri hastanesi Blik grafik tarafından illüstratif tasarımlarla kaplanmıştır. Hastanenin hemen hemen tüm alanlarında uygulanan bu tasarım örnekleri yörede bulunan Antilop vadisine özgü yerel biyoçeşitliliği ve havacılık tarihini yansıtan tasarımlarla donatılmıştır. Ayrıca bu tasarımların mekana sıcaklık ve renk katması amaçlanmıştır (Şekil 5).



Şekil 5. Kaiser Permanente pediatric hospitals / Kaliforniya-USA (URL 5)

İllüstrasyon tasarımı temel çerçevesiyle nesne ve fikirlerin sadeleştirilmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tasarımlar konsept ve renklerle birlikte soyutlanarak mekana uygulanabilmektedir. İllüstrasyonlar genellikle okullar, sosyal alanlar, hastaneler, kütüphaneler gibi birçok alanda uygulanmaktadır (Öden, 2020). (Şekil 6)'da gördüğümüz kafe tasarımında soyutlanmış illüstrasyon örneklerine rastlamaktayız. Grafikleri Anna Higgie tarafından tasarlanan ve İngiltere'de bulunan Backyard restoranı illüstrasyon sanatı uygulamasını görebildiğimiz mekanlardan bir tanesidir. Duvar yüzeylerini boyayarak tasarımını gerçekleştiren sanatçı illüstrasyonunu çoğu yüzeyde uygulayarak grafiği mekanda oldukça hissettirmektedir. Yalnızca mekan bileşenlerinden yüzey alanları değil aynı zamanda mekan bileşenleri olan mobilyalarda da grafik tasarımının uygulandığı görülmektedir.



Şekil 6. BACKYARD / Bristol-İngiltere (URL6)

2.3.4. Fotografik Uygulamalar

Fotoğraf, icadından bu yana oldukça ilgi gören alanlardan biri olmuştur. Resim sanatında bir nesne veya varlığın benzeri uygulanabilirken fotoğrafta birebir aynısı kullanılabilir. Bu nedenden dolayı fotoğraf sanatı tasarım öğelerinden biri haline dönüşmüştür. İç mekanda da bu dönüşüm grafik tasarımıyla birlikte yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojiyle birlikte farklı anlatım teknikleri ortaya çıkmış ve tasarımcı fotoğrafa istediği değişimi uygulayabilir hale gelmiştir. Fotoğraflara çekildikleri ilk andan itibaren yapılan değişimler onun fotoğraf uygulamasından çıkararak fotografik uygulama haline getirmektedir (Tavakkoli, 2014).

Görsel algılamamızı arttıracak biçimde mekan tasarımında uygulanan grafik tasarımlar arasında fotoğraf güçlü bir anlatım dilidir. Yüksek çözünürlüklü fotoğraflar, görsel algıyı etkilemek için kullanılan bir araçtır. Net ve ayrıntılı fotoğraflar, izleyicinin görsel olarak içeriği daha iyi anlamasına yardımcı olmaktadır. Bu fotoğraflar, tasarımların gerçekçilik, güvenilirlik veya duygusal bir bağ kurma gibi amaçlarını desteklemektedir. Bu öğelerin kullanımı, mekansal tasarımların etkileyciliğini artırabilmekte ve izleyicilerin ilgisini çekebilmektedir. Sabit baskılar veya dijital düzenlemeler gibi farklı medya ve platformlar üzerinde kullanılarak, tasarımların iletişim gücü ve etkisi artırılabilir (Kutlu, 2015).

Fotoğraf, tasarım dalları arasında çokça tercih edilen ve önemli bir konuma sahip olan bir araçtır. İletilmek istenilen mesajın, kişiler tarafından rahat bir biçimde algılanmasına yardımcı olan fotoğraf, her geçen zaman içerisinde önemini arttırmaktadır. Ayrıca grafik tasarım alanı üzerinde öncelikli olarak tercih edilen bir iletişim dili haline gelmiştir (Akbal

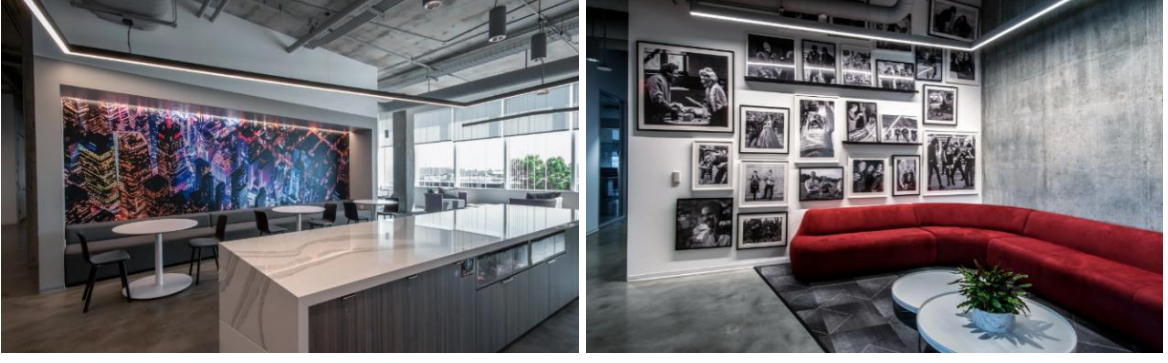
& Taşova, 2018). Fotoğraf, görsel anlatım gücüyle mekanların kimlik ve karakter vurgulamasında etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Tasarımlara görsel bir zenginlik katarak kullanıcıların ilgisini çekmekte ve mesajın etkili bir şekilde iletilmesine yardımcı olmaktadır.

Hareketleri gerçek haliyle yansıtabilen fotoğraflar, mekanlarda herhangi bir müdahaleye gerek kalmadan kullanılabilen görüntü öğeleridir. Ayrıca bununla birlikte bilgisayar üzerinden tasarlanan programlarla yeni kompozisyonlar oluşturulabilmekte ve mekana bu şekilde de uygulanabilmektedirler (Ergün, 2012). Örnek olarak TPG Mimarlık tarafından tasarlanan Octagon Ofisi fotoğraf grafiklerinin uygulandığı tasarım mekanlarından bir tanesidir. Bu ofiste siyah, beyaz ve kırmızıdan oluşan renklerin karıştırılmasıyla oluşan tasarımlar gerçekleştirilmiştir. Uygulanan fotografik tasarımlarda bu renklerin kullanıldığı görülmektedir. Hareket ve dinamizm, sporla ilgili görselleri birleştirerek, bilgisayar ortamında çeşitli programlarla tasarlanıp duvar yüzeylerine uygulanmıştır (Şekil 7).



Şekil 7. Octagon – McLean Offices / Virginia-ABD (URL 7)

Bir başka örnek ise BBLIK Grafik tarafından grafikleri gerçekleştirilen Los Angeles'ta bulunan STARZ ofisinde grafik türlerinden fotoğrafın mekana uygulanmış olduğu görülmektedir. Çeşitli alanlarda marka ve mekan grafikleri kullanılarak tasarımda görsellik ön plana çıkarılmıştı. Bazı yüzeylerde fotografik görseller renkli uygulanırken bazı yüzeylerde ise tarih ve zamanı yansıtmak için siyah beyaz fotografik görseller tercih edilmiştir (Şekil 8).



Şekil 8. STARZ Ofisi / Los Angeles-ABD (URL 8)

2.3.5. Kolaj

Kolaj sanatı farklı tasarım ve gereçlerin çeşitli yüzeyler üzerine konarak ya da yan yana uygulanarak gerçekleştirilen kompozisyonlardır (Hasol, 2005; Canoğlu, 2019).

Tasarımda yeni bir fikir oluşturma ve görselleştirme sürecinde kullanılan kolaj; iç mimarlık, mimarlık ve tasarım alanlarında oldukça fazla kullanılmaktadır. Bu alanlarda kullanılan kolaj çalışmalarının biçimsel nitelikli olması önceliklidir, ayrıca bununla birlikte dokunsal özellikler ve malzeme konusunda kolajdan yararlanılabilmektedir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte kesme yapıştırma gibi geleneksel yöntemlere ek olarak bilgisayar üzerinde tasarlanma süreci daha fazla karşımıza çıkmaktadır (Canoğlu, 2019). Kolaj birçok tasarım disiplininde kullanılıp, aynı zamanda bu disiplinleri bir araya getirerek uygulanabilmektedir. Farklı tasarım ve görselleri birleştirip bütünlük bir tasarım haline getirilebilmektedir.



Şekil 9. Google Cloud Space / Kaliforniya-USA (URL 9)

BLIK tarafından tasarlanan Google Space ofisi grafik öğelerin oldukça fazla uygulandığı mekan alanlarından bir tanesidir. Esprili ve bilgi verici grafiklerin kullanıldığı

ofiste ilham kaynağı olarak bilim kullanılmıştır. Şirketin hikayesini anlatan çeşitli duvar grafikleri tasarlanmıştır. Duvar grafiklerinde çeşitli görsel kolajlar yapılmıştır. Grafik tasarımının uygulanma türleri harmanlanarak mekan içerisinde kullanılmıştır (Şekil 9).

Bu başlıklar dışında karşımıza çıkan fakat detaylı olarak ele alınmayan simge kavramı da kullanılmaktadır. Simge ya da imge kavramı tüm sanat dalları açısından önemli olmakla birlikte grafik tasarımda kullanımı tasarımsal açıdan oldukça önem arz etmektedir. Simgeler tasarım ile anlamsal açıdan bağlantı kurabilen, yeni anlamlar yükleyebilen, temsil veya gönderme yapmaya yardımcı olan kavramdır (Deveci & Bulut, 2015). Simgelerin nitelik, tarz, sunum ve üretim şekilleri tasarıma yeni anlamlar kazandırmaktadır. Tasarımcılar, simgelerin mesaj aktarımı sağlayabilmesi için uygun bir tasarım kurgusu ve kuvvetli bir anlamsal içerik gerçekleştirmelidir (Deveci & Bulut, 2016).

Karşımıza çıkan bu uygulama türlerinin mekan üzerinde tasarlanıp gerçekleştirilebilmesi için yapı bileşen ve öğelerine ihtiyaç duymaktadır. Bunlar mekanı oluşturan ve tasarımların uygulanabileceği yüzey alanlarıdır.

2.4. Grafik Tasarımda Yüzey Uygulamaları

Duvarlar, döşemeler, tavanlar vb. gibi yapı bileşenleri yüzeylerle sınırlandırılan mekanlar iç mimarlığın en önemli yapı taşlarını oluşturmaktadır (Andarood, 2014). Mekan, tasarımsal olarak kurgulanabilmesi için yardımcı olan çeşitli unsurlar barındırmaktadır. Bu noktada mekan bileşenleri ve mekan öğeleri kavramları karşımıza çıkmaktadır. Mekan bileşenleri dediğimiz kavram mekan oluşturulurken kurguladığımız sabit olan unsurlardır. Bunlar duvar, döşeme, kolon, giriş, çatı, merdiven vb. gibi elemanlardır. Mekan ögesi olarak adlandırdığımız kavram ise mekanın oluşturulmasından sonra ortaya konulan unsurlardır. Bunlar ise pencereler, kapılar, donatılar, hareketli eşyalar vb. gibi kavramlardır (Kurak Açııcı, 2006).

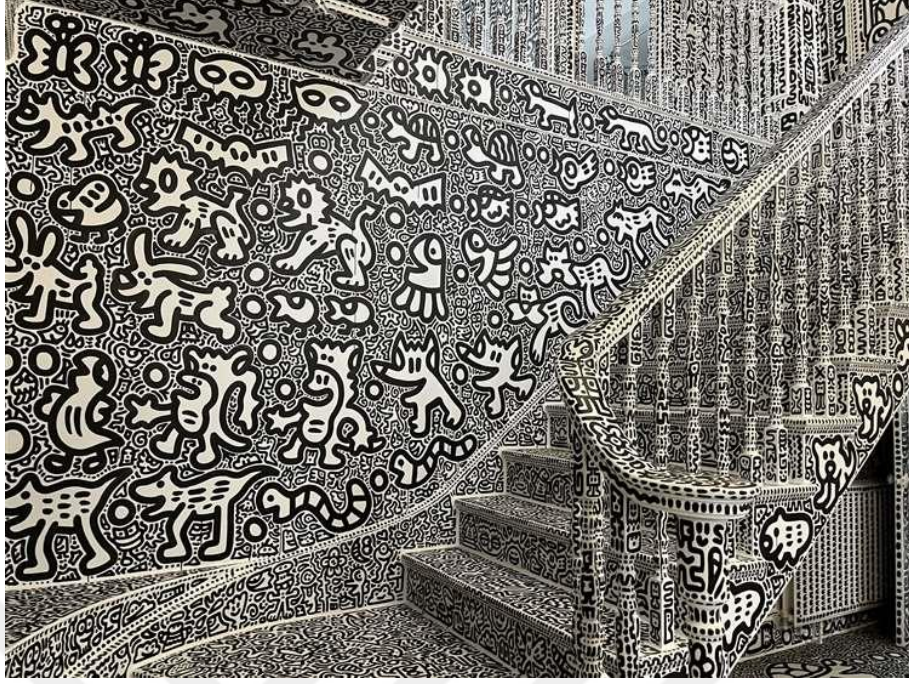
Mekanın sınırlarını belirleyen yüzeyler, görsel kimlik, anlam aktarılması, mekan grafiği açısından önemli bir aktarım sağlamaktadır. Mekanı şekillendiren bu yüzeyler, yatayda ve düşeyde olmak üzere mekan bütünlüğünü oluşturmaktadır. Aynı zamanda düzlemleri birbirine bağlayan sirkülasyon alanları donatı öğelerle birleşerek görsel kimliği daha etkin hale getiren mimari ve tasarım öğeleri sunmaktadır (Kutlu, 2015). İç mekan öğeleri bütün olarak algılanmakta ve duvar, tavan, zemin, kapı, pencere gibi bileşenlerle birleşerek algısal anlam oluşturmaktadır (Yazıcıoğlu & Meral, 2011). Mekanı oluşturan öğe

ve bileşenler iki boyutluluktan çıkarak mekansal ve algısal özellikler kazanmaktadır (Paktaş, 2015).

Mekanlarda kullanılan yüzey alanlarının görsel olarak tasarlanmasında en çok kullanılan tasarım tekniklerinden bir tanesi grafik tasarımıdır. Yüzeylere anlatılmak istenilen olayı, kurguyu, grafiğin uygulama türleriyle birlikte yansıtılabilmektedir. Soyut ya da somut tasarımlarla birlikte ayrıca sanatçının ya da kullanıcının isteğine göre tasarımlar uygulanabilmektedir. Tasarımda kullanılan çeşitli çizimler, illüstrasyonlar, piktogramlar vb. uygulamalar kişileri yönlendirme, bilgi verme gibi işlevsel olguların yanı sıra eğlence, görsel estetik gibi amaçlarla da gerçekleştirilebilmektedir. Bu tasarımları yukarda bahsedilen tüm yüzey alanlarına kurgulamak mümkündür. Örneğin, esprili anlayışıyla çizimlerini tüm yüzeylerde illüstratif bir kurguyla uygulayan Mr. Doodle bunu oldukça iyi uygulayan tasarımcılardan biridir. Farklı ve aykırı tasarımlarıyla adını duyuran sanatçı birçok tasarımı olmasına rağmen kendisine yaptığı evi ile sanatını oldukça güçlü bir şekilde yansıtmıştır. Evinin tüm yüzeylerini tasarlayarak duvar, zemin, mobilya, merdiven gibi tüm alanlarını tasarımıyla doldurmuştur (Şekil 10,11).



Şekil 10. Mr. Doodle House / Mutfak / Sam COX (URL 10)



Şekil 11. Mr. Doodle House /Hol / Sam COX (URL 11)

Tasarım türlerinin mekan içerisinde uygulanabilmesi için çeşitli yüzey alanlarına ihtiyaç duymaktadır. Grafik tasarım, uygulandığı yüzey alanları olarak birkaç başlıkta toplanmıştır. Bu yüzeyler; duvar, zemin, tavan, kapı, pencere, kolon, mobilya, düşey sirkülasyon alanları vb. olarak ayrılmaktadır.

2.4.1. Duvar Yüzey Uygulamaları

Duvar yüzeyleri mekanı ortaya çıkarmada, kullanıcı üzerinde algı oluşturmada kullanılan, aynı zamanda bölücü işlev ve mekanları ayırmada kullanılan yüzeydir. Mekanda en fazla tasarım uygulaması yapılan yüzeylerden bir tanesidir. Doku, renk, grafik gibi tasarım öğeleriyle ortaya çıkarılarak kullanıcı üzerinde etkin rol oynamaktadır (Kurak Açıcı, 2006). Mekanın hacmini belirleyen, farklı hacimler oluşturan ve mekanı belirleyip yön veren duvar yüzeyleri, mekan grafiği uygulamalarının en fazla tercih edildiği yüzey alanlarıdır (Göker Paktaş, 2015).

Duvar yüzeylerinde grafik öğeler uygulandıysa kişiler duvar ile olan görsel temas oranı diğer yüzeylere nazaran daha fazla olacaktır. Kişiler ve mekan, duvar yüzeyinin varlığıyla özdeşleşebilmektedir. Duvar yüzeyleri görsel etki, duvara odaklanma eğilimi,

mekanı sınırlandırma, yönlendirme, belirleme gibi özellikleriyle iç mekan algısını oluşturmaktadır (Aydıntan, 2005).

Duvar yüzeyleri dikkatimizi çeken ilk yüzey alanı olmasından dolayı estetik ve görsellik açısından mekanı kavrayan ve tamamlayan en önemli yüzeylerden bir tanesidir. Tasarım değeri yüksek olan bu yüzeyler grafik tasarımının da uygulanabileceği ve kişileri daha etkin bir şekilde odağına alabileceği için tasarımcıların özellikle kullandığı alanlardandır. Grafiğin uygulama türlerinden herhangi biriyle istenilen mekanda gerçekleştirilerek kullanışlı ya da estetik yüzeyler tasarlanabilmektedir. Örneğin Bangkok'ta bulunan bir yer altı alışveriş merkezi Metro Mall için yeraltında olma hissinden yola çıkarak eğlenceli grafikler kullanmışlardır (Şekil 12). Neşeli, pozitif bir ortam oluşturmak isteyen tasarımcılar illüstrasyonla gerçekleştirmiş oldukları tasarımlarını mekanın sirkülasyonunun en yoğun olduğu geçiş alanında duvar yüzeyine uygulamayı tercih etmiştir.



Şekil 12. Metro Mall at Sukhumvit MRT Station / Behold Architect & Interior Design / Bangkok-Tayland (URL 12)

Yine başka bir örnek olan Sony Music Nashville ofisi, Kanadalı illüstratör Sarah Gonzales tarafından tasarlanan duvar grafiklerini bulundurmaktadır (Şekil 13). Uygulanmış olan bu tasarımlar iç mekanda bulunan yaratıcı enerjiyi temsil etmektedir. Bununla birlikte mekanda ikonik sanatçılar geçidi olarak bilinen fotografik görsellerin bulunduğu ve alanları birbirine bağlayan bir koridor bulunmaktadır. Mekanda illüstrasyon ve fotografik grafikler kullanılarak duvar yüzeylerine uygulamalar gerçekleştirilmiştir.



Şekil 13. Sony Music Nashville Ofisi Tennessee-ABD (URL 13)

2.4.2. Zemin Yüzey Uygulamaları

Zemin yüzey alanları çeşitli malzemelerin kullanılmasıyla birlikte bilgi vermek, yönlendirmek, görsel oluşturmak gibi grafik tasarım işlevlerinden yararlanılabilmektedir. Bununla birlikte zemini kaplayacak şekilde yüzey üzerinde çeşitli malzemelerden faydalanılmaktadır (Ergün, 2012). Dokuları, biçimleri yüzey alanı olarak zeminde uygulamak, kullanıcıların algılarında değişikliğe yol açabilmektedir. Ayrıca mekanda hangi amaç doğrultusunda gerçekleştirildiği ve nasıl bir mekan olduğu bu doğrultuda grafiklerle yansıtılabilmektedir (Tavakkoli, 2014). Örneğin Greta Project tarafından tasarlanan Black Star, ziyaretçilerin dikkatini çekecek ve görsel etki yaratacak bir alan oluşturacak şekilde kurgulanmıştır (Şekil 14). Koyu tonlu grafik öğeler ve renk kontrastları kullanan tasarımcı, yüzeylerde bu kontrastlığı yansıtmıştır. Beyaz ve mavi tonlarında grafiklerin uygulandığı mekan tamamen siyah renkten oluşmaktadır. Grafiklerin mekanı genişletmek amacıyla oluşturulan bir tasarım konsepti uygulanmıştır. Özellikle zemin yüzeyine uygulanan bu tasarım mekana dinamik ve estetik değer katmaktadır.



Şekil 14. Black Star / Greta Project Moskova-Rusya (URL 14)

Mekan içerisinde kişileri yönlendirmek, bilgi vermek amacıyla gerçekleştirilen grafikler, zemin yüzeylerinde ya da zemini kaplayacak şekilde çeşitli malzemeler ve uygulama türleriyle tasarlanabilmektedir (Andarood, 2014). Buna örnek olarak Bleed tarafından Viyana Teknik Müzesi için tasarlanan grafik öğeleri verilebilir (Şekil 15). Zeminde mekanın geniş bir yüzeyine uygulanan tasarım, piktogramlardan ve tipografiden yararlanılarak yüzey, yönlendirme ve görselliği bir araya getiren grafiklerdendir.



Şekil 15. Viyana Teknik Müzesi / Bleed / Viyana-Avusturya (URL 15)

2.4.3. Tavan Yüzey Uygulamaları

Yapıyı mimari olarak tamamlayan önemli yüzeylerden bir tanesi tavadır. Mekanı kapatmak amacıyla oluşturulan tavanlar, taşıyıcı ve örtücü görev üstlenmektedirler (Tavakkoli, 2014). Tavan yüzeyleri iç mekanda görsel olarak fark edilen son elemanlardan bir tanesidir. Yüzey üzerinde grafik bir öge barındırmıyorsa tavanlar gözle en kısa teması gerçekleştirmektedir (Aydıntan, 2005). Tasarımsal yaklaşımla birlikte kişilerle tavan arasındaki bu temas süresi artabilmektedir. Grafiğin önemli bir olgu olduğunu gösteren bu durum tavan tasarımının önemini göz önüne çıkartmaktadır. Buna örnek olarak Saguez ve Partners tarafından tasarlanan Drinks & Co bar ve mağaza olarak hizmet veren mekan gösterilebilir (Şekil 16). Dünya ve lezzetleri keşfetmekten yola çıkarak bitkileri, meyveleri tasarımında kullanmıştır. Sürdürülebilirlikten yararlanmak isteyen tasarımcılar ahşap malzeme ağırlıklı kullanım sağlayarak şarabı anımsatması için ahşap malzemeye üzüm yapraklarını tavanda uygulamışlardır. Tavan grafiğinin etkili bir şekilde ortaya koyulduğu mekan müşteri algısını oldukça fazla çekmektedir. İllüstrasyon sanatını renklerle harmanlayarak tavanda görsel bir ambiyans oluşturmuşlardır.



Şekil 16. Drinks & Co, Saguez & Partners /Paris-Fransa (URL 16)

Kişilerin mekanı bütün bir şekilde algılanmasına tavanda uygulanan grafik tasarımı yardımcı olmaktadır. Mekanın ön plana çıkmasını, derinlik ve boyutları ortaya çıkarmaktadır (Ergün, 2012). Bununla birlikte yükseklik ve alçaklık duygusunu ortaya çıkaran tavan, gerçekleştirilen tasarımlarla birlikte görsel bir etki oluşturmaktadır.



Şekil 17. UID /Buero / Almanya (URL 17)

Kullanıcı arayüzü tasarlayan UID için tasarım yapan Buero, şirkete özel bir tasarım gerçekleştirerek tavanı tamamen mekanla ve hizmet alanıyla uyumlu tasarlanan harflerle kaplamıştır. Aynı zamanda gözenekli bir yapıya sahip olan tipografik tasarım akustiği de etkili bir şekilde gerçekleştirmektedir (Şekil 17).

2.4.4. Kapı / Pencere Yüzey Uygulamaları

Kapı ve pencere gibi düşey düzlemlerde yer alan mekan öğeleri, mekana açılan yüzey parçaları olduğu için içerideki atmosferle ilişkili mesajların iletilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu öğeler, biçimsel tasarım, yapım tekniği ve grafik tasarım özellikleriyle iletişimi sağlayan ilk yapı elemanlarıdır. Kapı ve pencerenin saydam, opak veya yarı saydam olması, ahşap, metal, plastik gibi malzemelerin seçimi, iletilmek istenen mesajın grafik tasarımını da belirlemektedir (Kutlu,2015).

Kapılar iç ve dış mekanı birbirine bağlayan ve geliş gidişi gerçekleştiren öğelerden bir tanesidir. Aynı zamanda odalar arasındaki bağlantıyı da sağlamaktadır (Tavakkoli, 2014). Ayrıca kapılar mekanda kişileri karşılayan ilk yüzeydir ve bundan dolayı kapı yüzeylerinde kullanılan grafik öğeler mekanı daha iyi algılamamızda ve nasıl bir ortama gireceğini yansıtabilmektedir. Aynı zamanda duvar yüzeyleriyle bir bütün olduğundan dolayı uygulanan tasarım ögesi iki yüzeye de uygulanabilmektedir (Ergün, 2012). Örneğin Zieglerburg tarafından Stuttgart'ta Dr. Heinrich'in radyoloji bölümü için duvar ve kapılar bütün bir şekilde tasarlanarak yönlendirme hedeflenmektedir. Radyo dalgalarından yola çıkılan bir tasarım gerçekleştirilerek sakin ve dinlendiren renklerin uygulanması tercih edilmiştir (Şekil 18).



Şekil 18. Dr. Heinrich Radyoloji Bölümü / Stuttgart-Almanya (URL 18)

Gün ışığını içeri alan önemli öğelerden bir tanesi olan pencerede ise uygulanacak grafik öğelerin yarı geçirgen, açık renklerde, yoğun olmayan mümkün olduğunca hafif kompozisyonlarda uygulanması tasarım açısından daha etkili olmasına yardımcı olmaktadır (Ergün, 2012).

“One way vision” adlı baskı tekniği pencerelerde yoğunlukla kullanılan uygulama türlerinden bir tanesidir. Bu görsel uygulama tekniği pencerelerde tek taraflı görme sağlayarak, dışarıyla etkileşimli fakat içeriyle bağlantısı olmamaktadır. Dışarıdan görsel grafiklerin uygulanabildiği bu uygulama türleri, içeriden sadece %30 görme kaybı sağlamaktadır. Aynı zamanda mekan içindeki alanları ayırmak ve cam bölmelerden içeriği görmeyi engellemek amacıyla oldukça fazla tercih edilmektedir (Codur, 2010). Chicago’da bulunan Annex mekanının dış penceresinde uygulanan grafik tasarım bu baskı tekniğine örnektir (Şekil 19). Dışarıdan bakıldığında dikkat çeken ve kişilerde merak uyandırarak mekana girme isteği oluşturmaktadır. İllüstratif bir tasarım sunan sanatçı aynı zamanda mekanın dışarıdan görünmesini engelleyerek işlevsel bir yaklaşım da sunmaktadır.



Şekil 19. The Annex Window Installations, Chicago, Illinois (URL 19)

İç mekanlarda alanları bölmek, çalışma bölümleri ya da mekan sınırlandırmaları için oluşturulan camlı odalarda da bu tasarım yaklaşımı kullanılabilmektedir. Örneğin Rusya’da bulunan Yandex ofisi için Za Bor Mimarlık Ofisi açık alanlı bir tasarım gerçekleştirmiştir (Şekil 20). Toplantı odalarını, bireysel ofisleri ve diğer mekanları cam yüzeylerle bölmüştür. Bu cam bölmelerde görmeyi azaltmak için one way vision baskı tekniği uygulanmıştır. Renklerle ve tipografik uygulamalarla tasarım dikkat çekici bir yüzey oluşturmuştur.



Şekil 20. Yandex Saint Petersburg Ofisi / Za Bor Architects / Rusya (URL 20)

2.4.5. Düşey Sirkülasyon Alanlarında Yüzey Uygulamaları

Merdiven, asansör, rampa gibi düşey sirkülasyon alanları farklı katlar ve kotlar arasında süreklilik sağlama ve yönlendirmeyi sağlamaktadır. Ayrıca, bu bileşenler, grafik tasarım uygulamalarıyla vurgulanabilen bir zemin oluşturarak yapıya estetik özellikler katabilmektedir. Düşey sirkülasyon alanları, işlevselliğin yanı sıra renkleri, biçimleri ve malzeme kompozisyonlarıyla bir sanat objesi gibi de görünüp, yapıya estetik bir katkı sağlayabilmektedir (Kutlu,2015). İnsanların güvenliklerini sağlayabilmesi için çıktıkları ya da indikleri alanlara bakma ihtiyacı duymakta ve bundan dolayı mekanların düşey sirkülasyon alanlarında grafik anlatım, yönlendirme ve bilgi verme gibi unsurların uygulanmasında önemli rol oynamaktadır (Ergün, 2012).

Düşey hareket elemanları farklı zemin kotları arasında hareket etmemize olanak sağlamaktadır. Kullanıcılar, güvenli bir şekilde inme ve çıkma eylemlerini

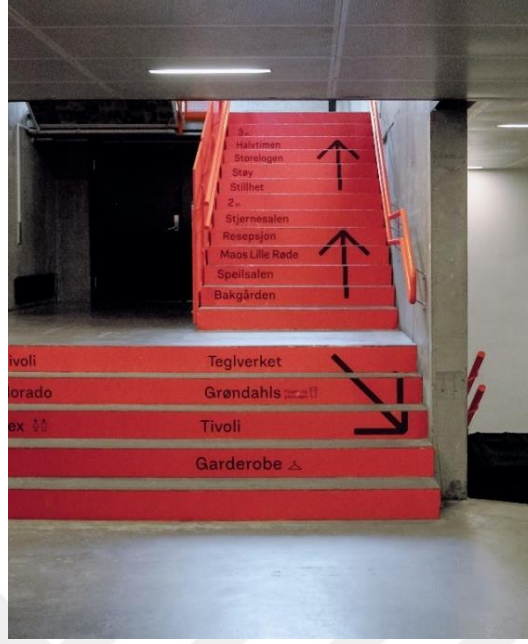
gerçekleştirmeleri için iniş ve çıkış alanlarına bakma ihtiyacı göstermektedir. Bu nedenle grafik tasarım uygulamaları bu noktada etkili olmaktadır. Mekanın kullanımına ve kişilerin yönlendirilmesinde, bilgilendirilmesinde önemli rol oynamaktadır (Andarood, 2014). Örnek olarak en çok kullanılan sirkülasyon alanlarından bir tanesi olan asansör tasarımı Yamaguchi tarafından gerçekleştirilmiştir. Tasarlanan mekanda uygulanan grafik tasarımları ince çizgilerden yola çıkmış ve yalın bir anlatım dili kullanarak yaptığı tasarımlarda yönlendirici, kolayca anlaşılabilen bir tasarım anlayışından yararlanmıştır. Asansör bölümünde de aynı şekilde yönlendirici piktogramlardan tasarım yapılmıştır (Şekil 21).



Şekil 21. Shinmai Media Garden / Yamaguchi Souta / Nagano-Japonya (URL 21)

Merdivenler ve basamaklar bir kattan diğer kata geçmemizi sağlayan yükseklikleri ve genişlikleri belli oranlarda belirlenmiş, biçimleri değişkenlik gösterebilen dikey sirkülasyon alanlarıdır. İç mekanda geçişi sağlamasının yanı sıra dış mekandan iç mekana geçişi de sağlayabilmektedir (Ching, 2019).

İç mekanda bulunan dikey sirkülasyonu sağlayan merdivenler, hareket ve devamlılığı sağlamaktadır. Bu alanlar grafik tasarımın uygulanabileceği önemli alanlardan bir tanesidir. Yönlendirmeyi, hareketliliği de aynı zamanda bu yüzeyler ile oldukça etkili yansıtılabilmektedir. Örneğin Metric Design tarafından gerçekleştirilen Det Akademiske Kvarter yapısı öğrencilerin etkinlik oluşturmak için işlettikleri mekandır. Çeşitli konserlerin, etkinliklerin, konferansların gerçekleştirildiği mekanda rahat yönlenme açısından tipografi ve piktogramlardan yararlanılmıştır. Merdivenler ve sirkülasyon alanlarında dikkat çekici renk olan kırmızı kullanılarak, yönlendirme amacını sağlayan uygulamalar etkili bir şekilde gerçekleştirilmiştir (Şekil 22).

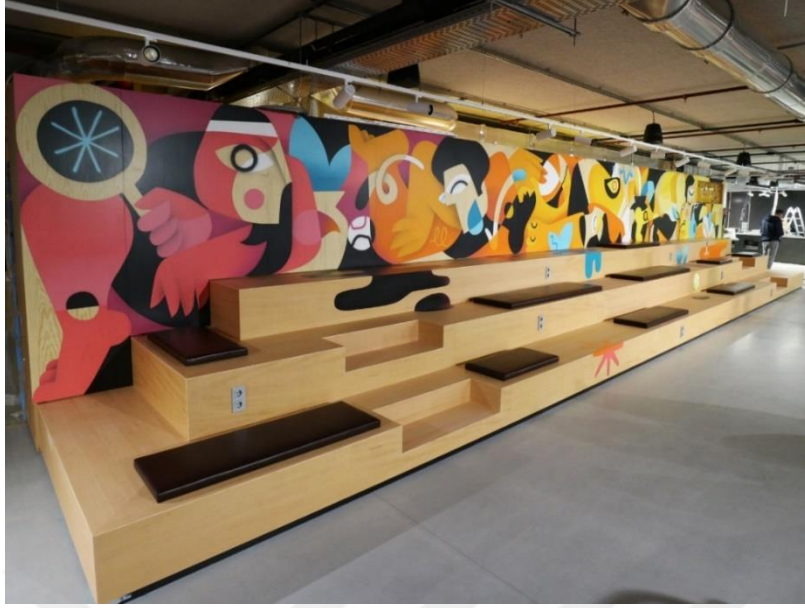


Şekil 22. Det Akademiske Kvarter / Metric Design (URL 22)

2.4.6. Mobilya Yüzey Uygulamaları

Mobilyalar, sabit ve hareketli olmak üzere çeşitlilik göstermektedir. Bu öğeler, görüş alanında düşey, yatay veya eğimli şekilde konumlandırılabilir. Mekansal tasarıma ve mekan kimliğine göre tasarlanarak, doku ve renklendirilmeler uygun malzemelerle yapılmaktadır. Mobilya elemanları süreklilik, ritim, harmoni, denge ve vurgu gibi temel tasarım ilkelerinin sağlanmasında önemli bir etki oluşturmaktadır. Ayrıca, grafik tasarım açısından kullanıcıların zihninde kimliğe uygun mesajın oluşmasında etkili bir şekilde rol oynamaktadır (Kutlu, 2015).

Ruben SANCHEZ, Nike'ın Avrupa merkezinin bulunduğu Hollanda'da Jackie JK binasında ahşap oturma modülünün yüzey tasarımını illüstrasyonlarla gerçekleştirmiştir (Şekil 23). Farklı spor dallarının kullanıldığı uygulamada, karanlıktan aydınlığa doğru giden bir tasarım yapılmıştır. Sporu tasarımıyla entegre eden sanatçı mobilya modülünde vurguyu, dengeyi, renkleri etkili anlatım diliyle birleştirerek mobilya tasarımında grafiğin kullanılmasına örnek bir tasarım gerçekleştirmiştir.



Şekil 23. Nike / Hilversum-Hollanda 2020 Ruben SANCHEZ (URL 23)

Mobilya tasarımı ile tekstil tasarımı kullanım alanları açısından birbiriyle oldukça ilişkilidir. Kumaş tasarımı gerçekleştirilirken dijital programlardan, el çiziminden yararlanılmakta ve bununla birlikte grafik uygulamalar kumaşa basılarak ya da uygulanarak mobilyayla entegre edilebilmektedir (Öden, 2020). Örneğin ünlü Japon tasarımcı Takashi Murakami ile Case Study tarafından tasarlanan mobilyalar illüstratif öğeleri barındırmaktadır. Masa, sandalye ve koltuktan oluşan mobilyalar Murakami'nin çiçek ve kafatası motiflerini barındırmaktadır. Murakami'nin renkli kişiliğine rağmen mobilyalar siyah ve beyaz olarak tasarlanmıştır (Şekil 24).



Şekil 24. Case Study-Takashi Murakami (URL 24)

2.4.7. Kolon / Kiriş Yüzey Uygulamaları

Yapıyı ayakta tutan ve taşıyıcılığını sağlayan kolonlar, yapıların en önemli öğelerinden bir tanesidir. Silindir ve prizma şeklinde olan kolonlar grafik tasarımının kullanılacağı rahat ve görülebilir yüzeyden bir tanesidir (Ergün, 2012). Tasarımı etkili bir şekilde uygulayabileceğimiz kolonlar, mekan içerisinde yönlendirme ve analiz yapılmasını kolaylaştıran tasarımların kullanılabilmesi için önemli yüzey alanlarındadır. Her mekanda bulunan kolon yüzeylerinin bu noktada işlevsel tasarımı da gerçekleştirmiş olmaktadır. Buna örnek olarak Gensler tarafından tasarlanan grafikler, kişilere etkileyici bir anlatım dili sunmaktadır (Şekil 25). Genel yapı bilgilerini, hikaye anlatımını kullanarak kişilere görsel bir deneyim sunmaktadır. Yapının kolonlarını da tasarıma ekleyen sanatçı, çeşitli bilgiler ve görsel ipuçları vermeyi amaçlamıştır ve bunu yaparken piktogramlardan, tipografik öğelerden yararlanmıştır.



Şekil 25. 101 Tech / Leah Ho USA (URL 25)

Kolonlar dikey yüzey alanları olduğu için mekanı belirginleştiren önemli etkileşim unsurlarıdır. Geniş mekanlarda bu düzlemlerle birlikte mekan alanları ve odak yüzeyleri oluşturulabilmektedir. Mekanda aynı zamanda görsel devamlılığı sağlayarak estetik düzeni de sağlamaktadır (Tavakkoli, 2014). Örneğin doğadan, dağlardan ilham alan tasarımcı Victoria Roussel, bu ilhamını çalışmasına yansıtmıştır. Manzaralardan ve renklerin eşsiz uyumuyla illüstratif bir yaklaşım sergileyerek kolon yüzeylerini tasarım alanı olarak kullanmıştır (Şekil 26).



Şekil 26. TGV / Victoria ROUSSEL Fransa (URL 26)

2.5. Grafik Tasarımın Mekandaki İşlevsel Etkileri

Mekan bileşenleri ve mekan öğeleri yapıda sınırlayıcı, yönlendirici, belirleyici, vurgu yapıcı, ayırıcı, süreklilik sağlayıcı gibi roller barındırmaktadır (Kurak Açıcı, 2006). Bu bağlamda mekan bileşen ve unsurlarını grafik tasarım öğeleri ile harmanladığımızda benzer sonuçlar karşımıza çıkmaktadır. Genel anlamda baktığımızda aslında tasarım unsurlarının birbirleriyle etkileşim halinde olduğu görülmektedir. Grafik tasarımının iç mekanda uygulanması üzerine türleri ve yüzeyleri incelendiğimizde mekan içerisinde çeşitli işlevsel etkiler oluşturduğu karşımıza çıkmaktadır. Bu işlevsel etkiler yönlendirme, sınır oluşturma, mesaj iletme, görsel doku oluşturma ve vurgu yapma şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Mekanda kullanılan tasarımın bu noktada tasarımsal anlatımın haricinde aynı zamanda işlevsel bir tasarımı da gerçekleştirdiği görülmektedir.

2.5.1. Yönlendirme

Mekarlarda ziyaretçilerin ya da yönlendirilmek istenilen kullanıcıların rahat dolaşım ve erişim sağlayabilmesi için mekan örgütlenmesi önem kazanmaktadır. Mekan örgütlenmesinin yanı sıra kullanılan grafik tasarım öğeleri ile yapılan yönlendirmeler mekanın daha net okunması ve deneyimlenmesine katkı sağlamaktadır.

Yönlendirme tasarımı yapılırken, mekarlarda kişilerin gidecekleri alanları kolayca bulmalarını ya da kişileri gönderilmek istenen noktalara ulaşmaları, ayrıca bilgilendirilmelerinin sağlanması amaçlanmaktadır (Andarood, 2014).

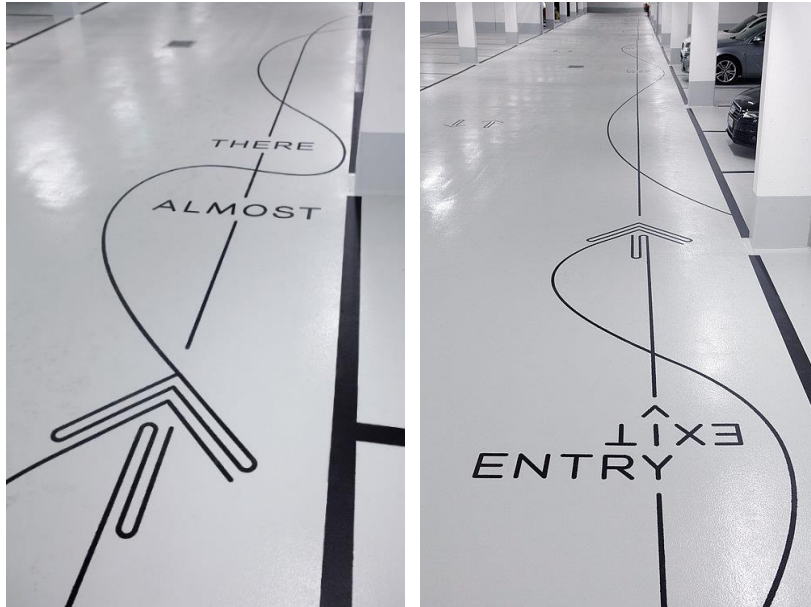
İyi tasarlanmış bir mekan yönlendirilmesiyle kullanıcının stres yaşamasına neden olabilecek durumlar, kaybolma veya vakit harcama gibi unsurlar ortadan kaldırılmaktadır. Okunabilirliği yüksek olan mekanlar, kullanıcının mekanla ilişki kurmasına ve içinde bulunduğu fiziksel çevreyle anlamlar üretmesine yardımcı olan unsurlar içermektedir. Bu amaca yönelik olarak şu unsurlar kullanılabilir. Yön İşaretleri, önemli karar noktalarında, sağa veya sola dönme gibi yönlendirmeler için işaretler kullanılabilir. Sınırlar ve Tanımlayıcı Kombinasyonlar, iki farklı mekanı birbirinden ayıran sınırlarda, basit ve tanınabilir sembol ve metinler kullanılabilir. Kat Planlarında, kullanıcının sürekli olarak erişim sağlayabileceği planlar oluşturulabilir. Bu kat planları en önemli işlevlerle stilize edilebilir ve kullanıcının mekanı daha iyi anlamasına yardımcı olunabilir. Bu unsurlar, kullanıcının mekanı daha iyi anlamasına ve mekanla etkileşim kurmasına yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır (Can, 2021). Örnek olarak Emil Dervish Mimarlık tarafından Underhub için tasarlanan dil okulunda yönlendirmenin kolay sağlanabilmesi için zemin grafikleri hazırlanmıştır (Şekil 27). Gezinme yolu şeklinde isimlerin renkli bir biçimde yazılı olduğu ve bu isimlerin olduğu odalara o renkteki çizgiyle ulaşılması sağlanmaktadır. Çizgiler kolay ve anlaşılabilir bir şekilde gidilmek istenilen odaya kullanıcıları kolay yönlendirme algısıyla ulaştırmaktadır. Bu çizgiler sonucunda ulaşılan mekanda ise yine yönlendirme çizgisiyle aynı renkte mekanın kendisi bulunmaktadır.



Şekil 27. Underhub Dil Okulu / Emil Dervish Architect / Kiev-Ukrayna (URL 27)

Yönlendirme işlemi mekanın plan ve yerleşimine göre hedef ve özellikler doğrultusunda açık ve doğrudan mesaj iletimine uygun bir biçimde konumlandırılması gerekmektedir. Yönlendirme tasarımı gerçekleştirilirken kolay fark edilen açılara ve kişinin kendisinin rahat bir şekilde yön bulmasını sağlayacak şekilde yerleştirilmelidir. Genellikle yönlendirme gerçekleştirilirken, tipografiden, piktogramlardan, mekan ve dijital tabelalardan, kurumsal kimlikten ve numaralandırma sisteminden faydalanılmaktadır (Yum,2021). Yum (2021), etkin yönlendirme için tasarım ölçütleri için çeşitli değer skalası belirlemiştir. Bunlar mimari değerler için kavramsal ve yapısal olarak şartnamenin uygun olması, mekansal değer açısından mekanda daha kolay bir sirkülasyon gerçekleştirilmesi, estetik ve grafik değerler açısından iletişimsel ve görsel tutarlılığın olması, güvenlik değerleri açısından, acil olan şartlar için bilgi sağlayabilmesi, hizmet odaklı değerler açısından kamu rehberliğinin düzenlenmesi, peyzaj değerleri açısından dış ve iç mekanla bütünselliğin uygulanması olarak altı başlıkta listelemektedir.

Yönlendirme tasarımına örnek olabilecek başka bir mekan ise Soulmade Otel’dir. Bu mekan için yapılan grafik tasarım uygulamalarında zeminde ve duvarlarda çizgilerle birlikte bütün garajı gezen ve ziyaretçileri otelin kapısına yönlendiren bir tasarım gerçekleştirilmiştir (Şekil 28). Otel markasının logosundan ilham alınarak tipografi ve piktogramlardan faydalanılmıştır. İşaretler ve çizgiler dairesel ve hareketli bir stilde yönlendirilmek istenilen yerin bulunmasında yardımcı olmaktadır.



Şekil 28. Soulmade Otel / Benedek & Co. / Münih-Almanya (URL 28)

2.5.2. Sınırlandırma

Sınır ile mekanı ayrı düşünmek mümkün değildir. Mekan tanımlanırken sınırlı bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Alan ile boşluğun sınırlarının belirlenmesiyle mekan oluşmaktadır. Alan ile boşluğu sınırlandırarak mekan, mekanı sınırlandırarak alt mekan oluşturulmaktadır (Kurak Açıcı, 2013).

Sınır kavramı mekanlarda belirli alanları tanımlamak, ayırtmak için tanımlanmaktadır. Ayrıca mimari olarak sınırlar mekanları açma, kapama gibi işlevlerin gerçekleştirilmesini de sağlamaktadır. Mekanlar ile sınır öğelerini birbirlerinden ayırmasını sağlamak çok zordur, bu kavramlar bir bütün oluşturmaktadır (Aydıntan vd., 2022). Sınırlar çizgisel formların renklerle birleştirilip mekana uygulanması ile gerçekleştirilebilir. Örneğin Stazione Futuro sergisi için Pernilla Ohstedt stüdyosunun tasarladığı mekan çeşitli boyutlarda küplerle kaplanmıştır (Şekil 29). Tüm mekansal tasarımı, grafikleri ve mobilyaları küplerden oluşturan tasarımcı modüler bir sistem oluşturmuştur. Aynı zamanda zemin yüzeylerinde alanları bölmek için dikkat çekici bir renk olan sarı şeritler kullanarak bölümler oluşturmuştur. Bu şeritler mekanda sınır ögesi oluşturarak alanların bölünmesinde yardımcı olmuştur.



Şekil 29. Stazione Futuro / Pernilla Ohstedt Stüdyosu / Torino-İtalya (URL 29)

Katı bir nesneden oluşmadan da sınır öğelerini etkili bir biçimde grafik tasarım uygulaması ile gerçekleştirilebilmektedir. Renkli şeritlerle, tipografik yazılarla, çeşitli grafik öğeleriyle oluşturulmuş nesnelerle mekanda sınır alanları belirlenebilmektedir. Örnek olarak COO tasarım ofisinin Chongli Kayak merkezinde bulunan The North Face

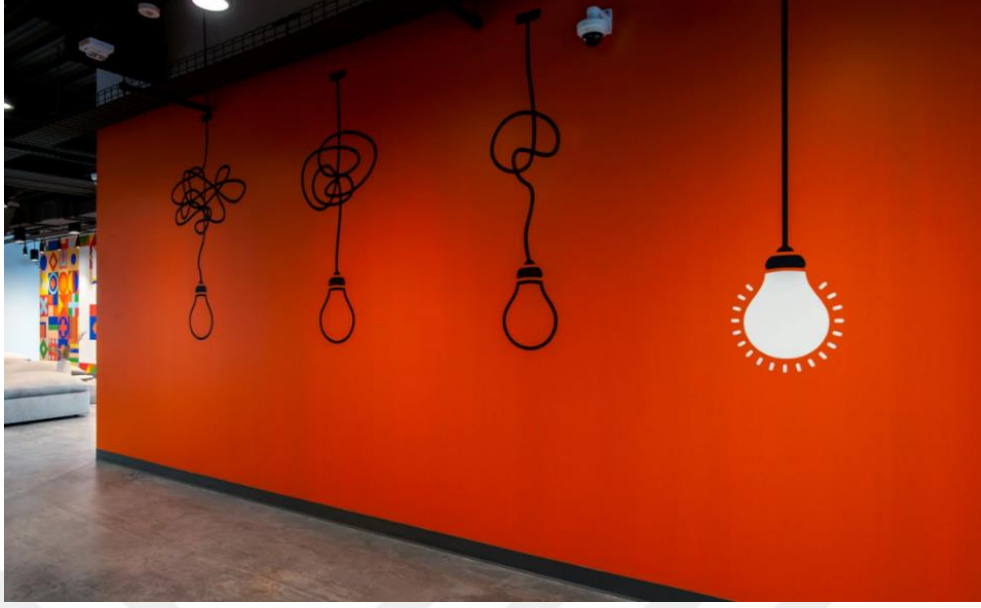
için gerçekleştirmiş olduğu mekan tasarımı gösterilebilir (Şekil 30). Markanın logosu mekanın girişinde tasarımın en önemli öğelerinden biri olarak kullanılmıştır. Alanı sınırlayan ve bölen bu tasarım kare led çerçeveden oluşmaktadır. Logo bu alanın ön merkezinde bulunmakta ve mekanda bölücü görev görmektedir. Grafikselleştirilerek mekanda sınır ögesi olarak kullanılmıştır.



Şekil 30. The North Face Basecamp / COO / Chongli-Çin (URL 30)

2.5.3. Mesaj İletmek

Mimari tasarım alanları ve grafik alanları temel anlamda aslında iletişime dayalıdır. Bu nedenden ötürü fikir ve düşünceleri karşı tarafa yansıtmak amacıyla mimari tasarım öğeleri birer araç olarak kullanılmaktadır (Kürşad, 2020). Grafik tasarımda iletişim biçimini kolayca sağlayabilmek ve iletilecek mesajın kişiler tarafından rahat bir şekilde anlaşılması için, mesaja düzen ve yapı gerçekleştirilerek yardımcı olmaktadır (Ambrose & Harris, 2012). Bill.com için gerçekleştirilen grafik tasarım uygulaması mesaj iletme işlevine örnektir. Blik tarafından tasarlanan duvar yüzeyinde uygulanmış grafik anlatımda illüstrasyon sanatıyla birlikte mekanda kişilerle iletişim kurarak mesaj iletebilecek bir tasarım gerçekleştirilmiştir (Şekil 31). Karmaşıklık ve kaostan uzaklaşarak aydınlığa ve yeni fikirlere ulaşılabilmesinin mesajını vurgulamak isteyen tasarımcılar bunu mekanda etkili bir şekilde uygulamışlardır.



Şekil 31. Bill.com / Blik Graphic / ABD (URL 31)

Günümüzde hızlanan yaşam koşulları ve tempoyla birlikte, grafik tasarımı etkileyerek iletilmek istenilen mesajın kısılmasına neden olmuştur. Bundan dolayı gerçekleştirilen tasarımlar daha yoğun ve etkin bir şekilde sunulmaya başlanmıştır. Farklı iletişim alanlarıyla sunulan bu mesajlar iletişimi kuvvetlendirmek açısından birbirleriyle bütünlük sağlamalıdır (Ambrose & Harris, 2012).

2.5.4. Görsel Doku Oluşturma

Estetik algımızı arttırmak ve mekanlarda grafik anlamda görsel bir doku oluşturmak, yüzeylerin ve tasarımın etkisini önemli bir oranda arttırabilmektedir. Mekanda çeşitli yüzeylerin etkisini öne çıkartmak için malzemeler ve görsel efektlerle kullanıcılar arasında etkileşim oluşturulabilir, dokunma ve görme durumuyla duyguları harekete geçirebilir (Aslan vd., 2015). Dokunmanın yanı sıra görsellikle kişilerin algısıyla oynayarak doku oluşumu gerçekleştirilebilmektedir.



Şekil 32. Vienna Design Week- Pop-up/ Kapitza / Viyana-Avusturya (URL 32)

Kapitza tarafından Viyana tasarım haftası için tasarlanan pop-up mekan, dikey ve yatay etkileşimli yüzey tasarımlarından oluşmaktadır (Şekil 32). Çeşitli boyutlarda şerit tasarımlardan oluşan grafik görseller dikkat çekmek ve estetik algı oluşturmak amacıyla tasarlanmıştır. Mekanda duvar, zemin, mobilya gibi tüm yüzey alanlarında kullanılarak görsel algımızı şaşırtacak geometrik formlarla oluşturulmuştur.



Şekil 33. Bonjour Tristesse / Kitra / Berlin-Almanya (URL 33)

Kitra tarafından Berlin’de tasarlanan mekan illüstratif olarak geometrik formların bir araya gelmesiyle oluşturulmuştur (Şekil 33). Duvar, Zemin, Tavan, Kapı gibi tüm yüzey alanlarında uygulanan tasarım görsel olarak estetik ve etkileyici bir tavır sergilemektedir.

2.5.5. Vurgu Yapma

Vurgu kavramı, yüzeylerde kişilerin algı, ilgi ve öneminin belirli bir noktaya toplanmasına yardımcı olmaktadır. Bu durum ise genellikle öğeler arasında zıtlık, boyut, renk ve doku ile gerçekleştirilebilmektedir. Tasarımcı vurgu yapmak istediği yüzey üzerinde renk kullanma, boyut büyütme, şekillerle oynama gibi yöntemler kullanabilmektedir (Aydıntan, 2005).

Vurgu tasarım ilkelerinden bir tanesidir ve odak noktası oluşturulmasında önemli bir rol üstlenmektedir. Bu noktalar gözün duraksadığı veya izleyebileceği bir alan oluşturur. İç mekanın tanımlanmasında düzen ve anlam oluşturmaktadır. Vurgular genellikle renk veya biçimlerle oluşturulmaktadır (Andarood, 2014). Bu noktada grafik tasarım vurgulanmak istenilen nokta ya da alanların öne çıkarılmasına yardımcı olmaktadır. Büyük ya da küçük tasarımlar etki oluşturabilecek düzeyde yapılarak istenilen vurgu gerçekleştirilebilmektedir.

Vurgu yapılırken kullanıcıların algısını belli yüzeylere ve nesnelere çekmesi, odak alanı oluşturulması ve mekanın belli bir alanına dikkat çekilmesi amacıyla tasarım yapılması hedeflenmektedir (Aydıntan vd., 2022). Örneğin Wolcott Mimarlık firması marka kimliğini mekan tasarımına yansıtarak vurgulayıcı ve etkileyici bir görsel alan yapmıştır. Blik grafik tarafından markanın logosu duvar ve tavan yüzeylerini birleştirerek tasarım gerçekleştirilip mekana uygulanmıştır. Mekan incelendiğinde bekleme ve toplantı alanının köşesine vurgu yapıldığı görülmektedir (Şekil 34).



Şekil 34. Wolcott Mimari / Blik Graphic / Los Angeles-ABD (URL 34)

Aynı şekilde Blik tarafından bill.com için tasarlanan grafiklerde bekleme alanının belirlenmesi ve vurgulanması için alan tasarımı gerçekleştirilmiştir (Şekil 35). Duvar yüzeyine

dairesel çizgiler ve odak noktasına markanın logosunu yerleştirerek oluşturulan yüzey tasarımı mekanın bu alanına vurgu yapmaktadır.



Şekil 35. Bill.com / Blik Graphic / ABD (URL 31)

Grafik tasarımının mekanda kullanımına dair tüm örnekler incelendiğinde grafiğin uygulama türleri, uygulama yüzeyleri ve mekanda ki işlevsel etkilerinin aslında bir bütün olduğunu görmekteyiz. Tüm bu başlıklar birbirleriyle ilişkilidir ve beraber kullanılabilmektedir. Mekan örnekleri incelendiği zaman her bir grafik tasarımın belirli bir yüzeye uygulandığını, grafiğin türlerinden yararlanıldığını ve mekana işlevsel bir özellik kattığı görülmektedir.

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma alanı olarak seçilen İstanbul Karaköy’de bulunan kafe mekanları incelenmiştir. Bölgede seçilen 5 kafe mekanı grafik tasarım öğelerine ve uygulanmış olan anket verilerine göre farklılıkları tespit edilerek analiz edilmiştir.

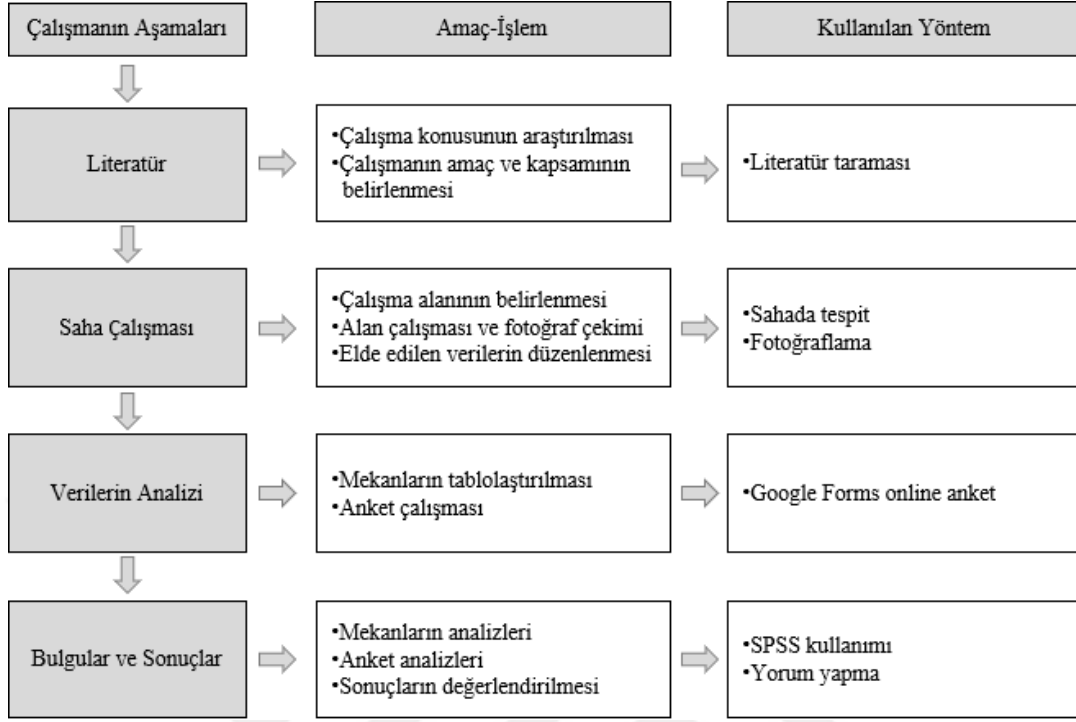
3. YAPILAN ÇALIŞMALAR

Grafik tasarım görsel ve işlevsel değerleri barındırmakta, estetik açıdan göze ve algıya hitap etmektedir. İç mimari tasarım gerçekleştirilirken grafik tasarım uygulamalarının yoğun olarak tercih edilmesinin nedenlerinden bir tanesi budur. İç mimarlık disiplininde gerçekleştirilen grafik tasarım öğeleri bu doğrultuda çeşitli uygulama ve işlevselliği beraberinde getirmektedir. Vurgu, yönlendirme, sınırlama gibi birçok işlevi gerçekleştirirken aynı zamanda görsel algımızı ve estetiğimize hitap edecek mekanların oluşmasına katkı sağlamaktadır. Bu durum iç mekanda grafik tasarımını inceleme ve başlıklandırma imkanını göz önüne sunmaktadır. Mekan bazında bu başlıklar incelendiğinde mimari ve iç mimari olarak birçok alanda kullanılabileceği görülmektedir. Bu kapsamda mekan ve kullanıcı arasında etkileşimin yoğun olarak yaşandığı yeme-içme alanlarında grafik tasarım uygulamalarının da sıklıkla kullanıldığı görülmektedir.

3.1. Araştırma Yöntemi

Kafe Mekanlarında Grafik Tasarım Uygulama ve Yaklaşımları adlı çalışmada grafiğin mekan üzerinde kullanılmasının amaçlarını ve gerekçelerini sunmaktadır. Grafiğin mekan tasarımında ve kullanıcı üzerindeki önemini vurgulamaktadır. Çalışma yöntemi 4 aşamadan oluşmaktadır (Tablo 1).

Tablo 1. Çalışmanın Strüktürü



Bu çalışmanın ilk aşamasında konu kapsamında başlıklar belirlenip, tezler, kitaplar, makaleler, bildiriler üzerinden konu ile ilişkili literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Literatürde iç mimarlık ve grafik tasarımının birleşiminden faydalanan disiplinler arası çalışmalara yer verilmiştir.

İkinci aşamada kafe mekanlarının fazla olduğu İstanbul Karaköy çalışma alanı olarak belirlenerek, saha üzerinde inceleme yapılmıştır. Grafik tasarım uygulamalarının yoğun olarak kullanıldığı 5 adet kafe mekanı çalışma kapsamına alınmıştır. Belirlenen mekanlar üzerinde fotoğraflama yapılarak mekan üzerinde inceleme gerçekleştirilmiştir.

Üçüncü aşamada kullanıcı ile mekan arasında grafik tasarımının önem ve etkilerini sorgulamak amacıyla nicel araştırma yöntemi olan anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Çalışma Türkiye genelindeki kişilerle online ortamda yapılmıştır. Anket çalışması 5 aşamadan oluşmaktadır. Anketin uzun ve detaylı olması nedeniyle katılımcı olarak 165 kişiye ulaşılabilmektedir.

Dördüncü Aşamada belirlenen mekanlar üzerinde grafiğin uygulama türleri, uygulanan yüzeyler ve mekanda ki işlevleri üzerinden analizler gerçekleştirilmiştir. Anketten elde edilen sonuçlar SPSS programında analizi gerçekleştirilip, veriler

açıklanmıştır. Elde edilen bulgular ile grafik tasarım uygulamalarının mekan ve kullanıcı üzerindeki etkileri açıklanarak tez sonuçlandırılmıştır.

Tez çalışması kapsamında, problemi ortaya koymak üzere 3 adet varsayım ortaya konulmuştur.

Varsayım 1: İç mekanlarda uygulanan grafik tasarım öğeleri temel işlevlerin (yeme-içme vb.) önüne geçerek mekanın tercih edilebilirliğini arttırabilmektedir.

Varsayım 2: İç mekanlarda uygulanan grafik tasarım yoğunluğu ile mekanların tercih edilmesi arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

Varsayım 3: Grafik tasarım uygulanan mekanlar tasarım ağırlıklı meslek kullanıcıları tarafından daha yoğunlukta tercih edilmektedir.

İç mimaride grafik tasarım uygulamaları ele alınırken araştırmaya dahil edilen 5 mekanın incelemesi yapılmıştır. Bu aşamada kullanıcı deneyimini araştırmaya dahil etmek ve mekanların tercih edilmesinin grafik tasarım uygulamaları ile bağlantılı olup olmadığını analiz etmek amacıyla anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Alan çalışması olarak başlanan çalışma için kullanıcı deneyimleri üzerinden gidilmesi planlanmıştır.

Alan çalışması sırasında mekanların kullanıcıları ile anket çalışması yapılması konusunda mekan sahiplerinin onayı alınamamıştır. Bu nedenle çalışma genele yansıtılarak, online anket formu üzerinden yürütülmüştür. Sınırlama yapılmayarak yetişkin her bireyin katılımına ankette izin verilmiştir. Anket içerisinde demografik sorular, grafik tasarımının iç mekanda uygulanması, mekana etkileri üzerine ve araştırma kapsamına alınan kafe mekanları üzerinden sorular yönlendirilmiştir. Anket beş aşamadan oluşmaktadır.

Birinci aşamada; demografik sorular olan yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, gelir durumu gibi sorular yönlendirilerek kişisel veriler elde edilmiştir. Bu bölümde sanat ağırlıklı soruların veri analizinin rahat yapılabilmesi için tasarım temelli ve diğer meslek grupları olarak ayrılması uygun görülmüştür.

İkinci aşamada; yönlendirilen soruların amacı kullanıcıların kafe deneyimlerini ölçebilmek adına, hangi amaçlarla ve ne sıklıkla mekanlarda bulundukları tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu aşamada sorgulanmak istenen en önemli olgulardan bir tanesi grafik tasarım uygulamalarının, mekanda ki önemi ve tasarımın kullanıcı açısından dikkat çekici olup olmadığıdır. Kullanıcının mekanı tercih etme nedenleri arasında tasarımın öne çıkıp çıkmadığı ve tasarımın hangi yüzey ve işlevlerle kullanıldığı üzerinde durulmaktadır.

Üçüncü aşamada; araştırma konusu olan Karaköy’de bulunan kafe mekanları üzerine sorular üzerinde durulmuştur. Katılımcılara Karaköy’de ve Karaköy’deki kafelerde bulunup

bulunmadıkları, eğer bulundularsa neden bu bölgeyi tercih ettikleri sorgulanmıştır. Bir önceki başlıkta incelenen kafe mekanlarının görselleri yerleştirilerek hangi mekanın daha fazla tercih edildiği üzerinden inceleme gerçekleştirilmiştir.

Dördüncü aşamada; incelenen her kafe için dış ve iç mekan görselleri yerleştirilerek grafik ve tasarım anlayışını ölçmek amacıyla sıfat çiftleri üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Mekanda hangi yüzeylerde grafik tasarım uygulandığı ve ne derece etkili olduğu üzerinde durulmuştur.

Beşinci aşamada; tüm mekanların kullanıcı bazında analizleri gerçekleştirildikten sonra, grafik tasarım uygulamalarının mekanda etkisi ve mekanın değerinde artış gerçekleştirmesiyle ilgili inceleme yapılmıştır. Son olarak grafik tasarımının mekandaki olumlu ve olumsuz yönleri üzerinde durularak anket sonlandırılmıştır (Ek 3).

3.2. Örneklemin Belirlenmesi

Çalışma kapsamında öncelikle grafik tasarım uygulamalarının sıklıkla tercih edildiği mekanlar olan kafe mekanları çalışma konusu olarak belirlenmiştir. Tezin inceleme alanı olan iç mekanlara uygulanmış grafik tasarımı için alan seçiminin gerçekleştirilmesinde, Türkiye’de nüfusun yoğun olduğu alanlar belirlenmiş, aralarından popülasyonun en aktif olduğu İstanbul iliyle alan sınırlandırılmıştır. İstanbul’un yoğun turist çeken ve tercih edilen lokasyonları arasından, aynı zamanda kafe mekanlarının ve sosyalleşme alanlarının yoğun olduğu Beyoğlu’na bağlı Karaköy bölgesi tercih edilmiştir. Karaköy’de yer alan tüm kafe mekanları irdelenerek grafik tasarım öğelerinin kullanıldığı mekanlar örneklem alanı olarak sınırlandırılmıştır. Bu kafeler üzerinden grafik tasarım öğelerinin yoğun olarak kullanıldığı 5 adet kafe mekanı araştırmaya alınmıştır. Bu mekanlar Zulu, Pim, Hane Çikolata, Pandan ve Lue kafeleridir. İlk belirlenen mekanlar arasında Station Karaköy kafe mekanı bulunmasına rağmen mekanın iç tasarımında sonradan değişiklik yapılmasından dolayı çalışma örnekleminde çıkarılmış ve yerine Pandan kafe mekanı örnekleme dahil edilmiştir.

Ankete Türkiye genelinde yetişkin ve her meslek grubundan katılım sağlanmıştır. Anket içerisinde ilk olarak katılımcılara demografik bilgileri sorulmuştur. Daha sonra kişilerin kafe deneyimleri üzerinden sorular yönlendirilmiştir. Kafe mekanlarında uygulanan tasarım ve yaklaşımlarının belirlemesine yönelik soruların ardından son olarak grafik tasarım uygulamalarının mekan tasarımında etkinliğini ölçmek amacıyla yönelik sorular ile anket tamamlanmıştır.

3.3. Elde Edilen Verilerin Değerlendirilmesi

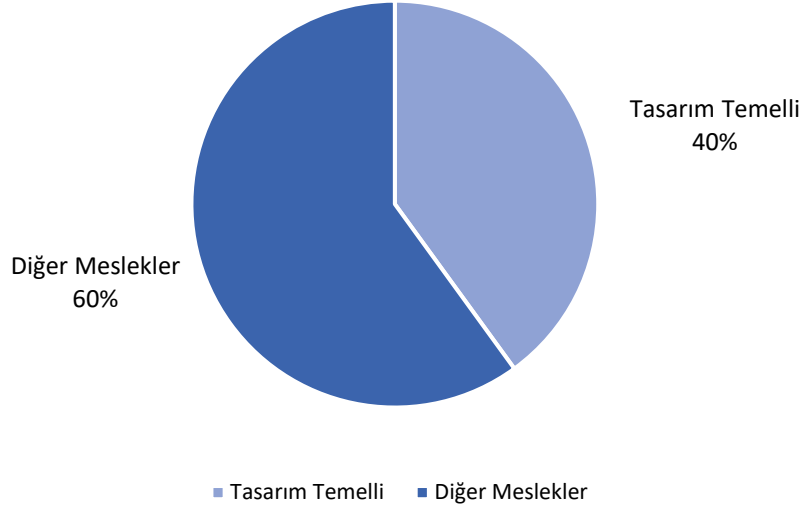
İstanbul Karaköy’de belirlenen 5 kafe mekanı saha çalışması gerçekleştirilerek incelenmiştir. Belirlenen bu kafeler üzerinde fotoğraflama işlemi gerçekleştirilmiştir. Örneklemeye alınan kafe mekanlarında grafik tasarım öğeleri belirlenerek tablolştırılmıştır. Grafik öğeler uygulama türleri (illüstrasyon, tipografi, piktogram, fotografi, kolaj), uygulandığı yüzey alanları (duvar, zemin, tavan, kapı/pencere, mobilya, kolon/kiriş, düşey sirkülasyon alanları) ve mekandaki işlevsel etkilerine (yönlendirme, sınırlama, mesaj iletmeye, görsel doku oluşturma, vurgu yapma) göre her mekan üzerinde analiz edilmiştir. Kafelerin sahipleriyle görüşülerek kafe üzerinden sorular yönlendirilmiştir ve elde edilen veriler mekan analizi gerçekleştirilirken kullanılmıştır.

Tezin yeterliliğini güçlendirmek ve kullanıcıların kafe mekanları üzerindeki deneyimlerini sorgulamak amacıyla nicel araştırma yöntemi olan anket çalışması uygulanmıştır. Anket soruları tez kapsamında konu üzerinden belirlenerek oluşturulmuştur. Oluşturulan anket soruları Google Forms uzantısından online ortamda gerçekleştirilmiştir. Çalışmada daha fazla veri elde edilmesi ve katılımcı sayısının artırılması için anket katılımcılarına kartopu örnekleme (snowball sampling) kullanılmıştır. Anketten elde edilen veri kümesi SPSS programı üzerinden analiz edilmiştir. SPSS programında ilk aşamada anket verilerinin yüzde dağılımları için frekans değerleri bulunmuştur. İkinci aşamada veriler üzerinde anlamlı farklar olup olmadığını analiz etmek için ki kare testi gerçekleştirilmiştir.

3.4. Katılımcı Profili

Mekanların kullanıcı ve grafik analizlerini belirlemek amacıyla anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Ankette Türkiye genelinden 165 kişiye ulaşılmıştır. 18 ile 50 yaş aralığında 119 kadın, 46 erkek ankete katılım sağlamıştır. Anket katılımcılarının 40%’ini tasarım temelli meslek grupları oluşturmaktadır (Tablo 2). Bu gruplar arasında mimar, iç mimar, grafik tasarımcı vb. gibi meslekler yer almaktadır.

Tablo 2. Katılımcı Meslek Dağılımı



Anket katılımcıların eğitim durumlarının 61,2% üniversite, 14,5%'ini yüksek lisans, 13,3% lise, 10,3% doktora mezunları oluşturmaktadır. Diğer kısmında doktora ve lise mezunları yer almaktadır. Katılımcıların 66,1%'inin geliri bulunmaktadır. Geliri bulunan katılımcılar sırayla 3,4%'ü yüksek gelir, 23%'ü orta yüksek gelir, 63,7%'si orta gelir ve 9,7%'si alt gelir almaktadır.

3.5. Çalışma Alanı İstanbul Karaköy

Bu bölüm altında ilk aşamada grafik tasarımının iç mekanda uygulanmasına dair gerçekleştirilen çalışmada Türkiye genelinde nüfusun ve kafe yoğunluğunun fazla olduğu İstanbul seçilmiştir. İstanbul içerisinde yer alan bölgelerden turist çeken ve kafe mekanlarının fazla olduğu ve tercih edildiği Karaköy mekanı araştırmaya alınmıştır. Grafik tasarım uygulamalarının daha yoğun kullanıldığı 5 kafe mekanı belirlenmiş ve incelemeye alınmıştır. Bu kafe mekanları Pim, Zulu, Pandan, Hane Çikolata ve Lue'dur. Mekanlarda öncelikle saha çalışması yapılarak kafelerin sahipleri ile görüşülüp yapı hakkında küçük bir anket çalışması gerçekleştirilerek mekanların künyeleri çıkarılmıştır (Tablo 3). Fotoğraflanan mekanlar üzerinden tablo oluşturulmuş, kat ve belirli alanlar üzerinden bölümlendirilmiştir. Mekanlarda bulunan grafik tasarım öğeleri belirlenmiştir. Belirlenen her mekan tablolaştırılarak literatürde bahsedilen uygulama türleri (illüstrasyon, tipografi, piktogram, fotografik uygulamalar, kolaj), yüzey alanları (duvar, zemin, tavan, kapı /

pencere, mobilya, kolon/kiriş, düşey sirkülasyon alanları) ve mekandaki işlevsel etkilerine (yönlendirme, sınırlama, mesaj iletme, görsel doku oluşturma, vurgu yapma) göre analiz edilmiştir.

Tablo 3. Karaköy’deki incelenen kafelerin künyeleri

No	Künye	Dış Mekan	İç Mekan
M1	Kafe Adı: Zulu Mimar: - Yapı Yapılış Tarihi: 2011 Kafe Açılış Tarihi: 2019 Yer: Karaköy /İstanbul m ² : 380 Kat Sayısı: 2 Masa Sayısı: 37		
M2	Kafe Adı: Lue Mimar: - Yapı Yapılış Tarihi: - Kafe Açılış Tarihi: 2017 Yer: Karaköy /İstanbul m ² : 300 Kat Sayısı: 3 Masa Sayısı: 50		
M3	Kafe Adı: PİM Mimar: Yıldız KURT Yapı Yapılış Tarihi: 1990 Kafe Açılış Tarihi: 2014 Yer: Karaköy /İstanbul m ² : 140 Kat Sayısı: 2 Masa Sayısı: 45		
M4	Kafe Adı: Pandan Mimar: Ömer Faruk ACAY Yapı Yapılış Tarihi: 1986 Kafe Açılış Tarihi: 2018 Yer: Karaköy /İstanbul m ² : 60 Kat Sayısı: 1 Masa Sayısı: 10		
M5	Kafe Adı: Hane Çikolata Mimar: Erol Yapı Yapılış Tarihi: - Kafe Açılış Tarihi: 2018 Yer: Karaköy /İstanbul m ² : 220 Kat Sayısı: 4 Masa Sayısı: 20		

Künyeleri oluşturulan bu mekanların grafik tasarıma göre incelenmesinde grafiğin uygulandığı yüzeyler, uygulama türleri ve mekandaki işlevsel etkileri göz önünde bulundurulmaktadır. Bu nedenden dolayı incelenen her mekan bu başlıklara göre değerlendirilmektedir (Tablo 4).

Tablo 4. Grafik Tasarımının İç Mimaride Değerlendirme Aşamaları

Uygulama Türleri	Uygulandığı Yüzey Alanları	Mekandaki İşlevsel Etkileri
• İllüstrasyon	• Duvar	• Yönlendirme
• Tipografi	• Zemin	• Sınırlama
• Piktogram	• Tavan	• Mesaj İletme
• Fotografik Uygulamalar	• Kapı / Pencere	• Görsel Doku Oluşturma
• Kolaj	• Mobilya	• Vurgu Yapma
	• Kolon/Kiriş	
	• Düşey Sirkülasyon Alanları	

M1 mekanı, İstanbul Karaköy’de bulunan ve araştırma kapsamına alınan kafelerden ilkidir. Yapı 2 kattan, mutfak, bar alanı ve tuvaletlerden oluşmaktadır. M1 iç mekanda uygulanan grafik tasarım kriterlerine göre incelenmiş ve grafikler uygulama türleri, yüzeyler ve işlevselliğine göre analiz edilmiştir (Tablo 5).

Tablo 5. Zulu Kafesinin Mekan Analizi

M1	ZULU
DİŞ MEKAN	  
	Mekanın dış cephesi incelendiğinde açık bir cephe tasarımı görülmektedir. Kafenin ismi ve logosu dış cephede köşe kolonun üzerine uygulanmıştır. Mekanın dış alanında da müşterilerin oturabileceği oturma alanları bulunmaktadır. Mekanın dışında duvar yüzeyinde grafik uygulama karşımıza çıkmaktadır. Mekanın içerisi de rahat bir şekilde görülmekte ve iç mekanda bulunan grafik öge rahatça algılanabilmektedir.
	 Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü Tipografi İllüstrasyon İşlevi Vurgu Yapma Mesaj İletme
	Mekanın dış oturma alanında bulunan grafik iyi vakit geçirmeleri için kullanıcılara mesaj vermekte ve fotoğraf çekilmek için alan oluşturmaktadır.
	 Uygulanan Yüzey Kolon Uygulama Türü Tipografi İllüstrasyon İşlevi Yönlendirme
	Dış mekanın giriş alanında bulunan logo mekanın adını ve tanıtımının yapılmasına yardımcı olmaktadır.

Tablo 5'in devamı

ZEMİN KAT

Zemin katta müşterilerin rahat bir şekilde oturabileceği alanlar bulunmaktadır. Duvar yüzeylerinden bir tanesini kaplayan grafik yüzey bulunmaktadır. Mekanın barı ve tuvaletleri bu katta bulunmaktadır.

Uygulanan Yüzey

Duvar

Uygulama Türü

İllüstrasyon

İşlevi

Vurgu Yapma

Mesaj İletme

Görsel Doku Oluşturma

İç mekanda uygulanan grafik tasarımı mekanın ismiyle bağlantılı olarak gerçekleştirilmiştir. Zulu kabilesinden esinlenen tasarımda renkli, göze çarpan bir kabile kadınının figürü kullanılmıştır.

1.KAT

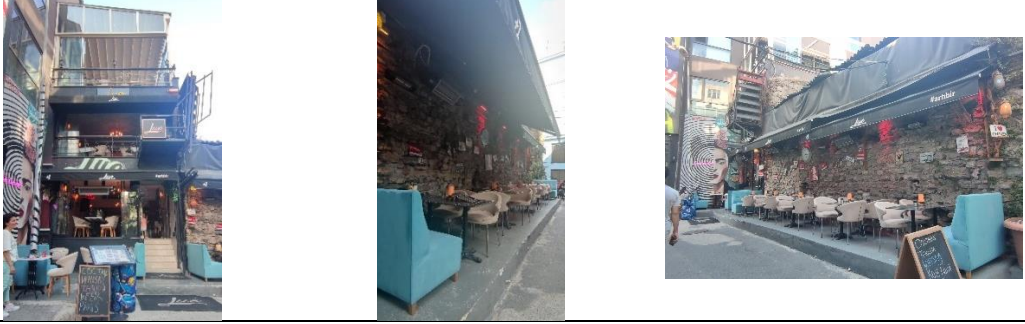
Mekanın 1.katında metrekaresi daha küçük bir oturma alanı bulunmaktadır.

Tablo 5'in devamı

WC			
	Mekanın zemin katında bulunan tuvalet alanlarının kapılarında müşterileri cinsiyetlerine göre yönlendirecek piktogramlar bulunmaktadır.		
			
	Uygulanan Yüzey Kapı	Uygulama Türü Piktogram Tipografi	İşlevi Yönlendirme
Grafik öge olarak tuvaletleri kolay bulma ve cinsiyet ayrımı gerçekleştirmek için küçük tabelalardan yararlanılmıştır.			
BAR			
	Zemin katında bulunan bar alanı grafik yüzeyin devamına yerleştirilmiştir. Aynı yüzeyi barındıran bar alanı metal bir çerçeveden oluşmaktadır.		

M2 mekanı, İstanbul Karaköy'de bulunan ve araştırma kapsamına alınan kafelerden ikincisidir. Yapı teras dahil olmak üzere 4 kat, mutfak ve tuvaletlerden oluşmaktadır. M2'nin iç mekanında uygulanan grafik tasarım kriterlerine göre incelenmiş ve grafikler uygulama türleri, yüzeyler ve işlevselliğine göre analiz edilmiştir (Tablo 6).

Tablo 6. Lue Kafesinin Mekan Analizi

M2	LUE
DIŞ MEKAN	
	Mekanın dış cephesinde zemin kat ile 1.kat arasında kafenin logosu bulunmaktadır. Alanın sol cephesinde duvarı kaplayan grafik bir yüzey bulunmaktadır. Mekanın ön sol kısmında ve sol tarafında sokakta uzanan bir oturma alanı kısmı bulunmaktadır.
	 Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü İllüstrasyon İşlevi Vurgu Yapma Görsel Doku Oluşturma
	Mekanın dış yüzeyinde Frida KAHLO'nun illüstrasyonu gerçekleştirilmiştir. Tasarımın yarısı renkli uygulanırken diğer yarısı siyah beyaz geometrik formla uygulanmıştır.
	 Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü Tipografi İşlevi Yönlendirme
	Mekanın ismini ve logotype'ı dış cephede kullanılmıştır.
	 Uygulanan Yüzey Mobilya Uygulama Türü Tipografi İşlevi Yönlendirme
	Mekanın ismini ve logotype'ı dış cephede kullanılmıştır.

Tablo 6'nın devamı

ZEMİN KAT

Mekanın zemin katında oturma alanları ve mekanın barı bulunmaktadır.

1.KAT

1.katta mekan boyunca uzanan karşılıklı oturma alanları bulunmaktadır. Mekanın sol duvar yüzeyinde grafik öge bulunmaktadır.

Uygulanan Yüzey
Duvar

Uygulama Türü
İllüstrasyon

İşlevi
Görsel Doku Oluşturma

Mekanın ilk katının duvar yüzeyinde grafik tasarım ögesi olarak geometrik formlar kullanılarak tasarım gerçekleştirilmiştir.

TERAS KAT

Mekanın teras katında sağ duvar yüzeyi boyunca grafik öğeler uygulanmıştır. Oturma alanları ve açılır tavan sistemiyle ferah ve renkli bir alan oluşturulmuştur.

Tablo 6'nın devamı

TERAS KAT	 Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü İllüstrasyon Tipografi İşlevi Görsel Doku Oluşturma Vurgu Yapma Mekanın teras katının duvar yüzeyinin tamamında grafik tasarım uygulanmıştır. Dört farklı illüstratif tasarımın bulunduğu yüzey renkli ve dikkat çekici bir şekilde tasarlanmıştır.
-1.KAT	 -1 katında mutfak alanı ve tuvaletler bulunmaktadır.
WC	 Tuvaletlerin kapılarında cinsiyet ayrımını belirlemek için grafik öge olan piktogram ve illüstrasyonlar kullanılmıştır.
WC	 Uygulanan Yüzey Kapı Uygulama Türü Fotografik İşlevi Yönlendirme Tuvaletlerin cinsiyetlere göre ayrılmasında fotografik uygulamalarından yararlanılmıştır.
	 Uygulanan Yüzey Kapı Uygulama Türü Piktogram İşlevi Yönlendirme Tuvaletlerin cinsiyetlere göre ayrılmasında piktogram uygulamalarından yararlanılmıştır.

M3 mekanı, İstanbul Karaköy’de bulunan ve araştırma kapsamına alınan kafelerden üçüncüsüdür. Yapı 2 kattan, mutfak, bar alanı ve tuvaletlerden oluşmaktadır. M3 iç mekanda uygulanan grafik tasarım kriterlerine göre incelenmiş ve grafikler uygulama türleri, yüzeyler ve işlevselliğine göre analiz edilmiştir (Tablo 7).

Tablo 7. Karaköy Pim Kafesinin Mekan Analizi

M3	PİM KARAKÖY
DİŞ MEKAN	
	Mekanın dış cephesi incelendiğinde kafenin ismi ve logosu ilk olarak karşımıza çıkmaktadır. Mekanın dış alanında da müşterilerin oturabileceği oturma alanları bulunmaktadır. Ayrıca cephede açık bir tasarım sunulduğu için mekanın iç tasarımı rahatlıkla algılanabilmektedir.
	 Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü Tipografi İllüstrasyon Uygulama İşlevi Yönlendirme
	Grafik tasarım ögesi olarak dış mekanın giriş bölümünde Pim Kafesinin logosu bulunmaktadır.
ZEMİN KAT	
	Mekanın zemin katı açık ve ferah bir ortama sahiptir ve mekanın tavanı açılabilir tavan sistemine sahiptir. Müşteriler için yeterli düzeyde oturma alanları barındırmaktadır. Mutfak bölümü aynalı bölümle kapatılmış, bar alanı mutfakın yan tarafında açık konumlandırılmıştır. Mekanın bir bölümünün duvar yüzeyinde grafik tasarım uygulaması yapılmıştır.
	
	Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü İllüstrasyon Kolaj İşlevi Mesaj İletme Görsel Doku Oluşturma
	Mekan içerisinde duvar yüzeyinde uygulanan grafik tasarım ögesi illüstrasyon sanatıyla gerçekleştirilmiştir. Tasarım Dünya’da bulunan farklı kültür ve milletlerin bir araya gelmesini temsil etmektedir.

Tablo 7'nin devamı

1. KAT

1.katta metrakaresi daha düşük bir oturma alanı bulunmatadır. Wc'ler bu katta yer almaktadır. 1.katın balkon kısmında menülerin ve içeceklerin olduğu bir çizim panosu yer almaktadır.

Uygulanan Yüzey
Mobilya

Uygulama Türü
İllüstrasyon
Tipografi

İşlevi
Mesaj İletme

İç mekan içerisinde grafik öğe olarak yiyecek ve içeceklerin tanıtımı için pano kullanılmıştır.

Bar alanı zemin katta merdiven ile mutfak arasında açık olarak konumlandırılmıştır. Bu alan içerisinde bar kısmının arkasında bulunan duvar yüzeyinde mekanın logosu kullanılmıştır.

Uygulanan Yüzey
Duvar

Uygulama Türü
Tipografi
İllüstrasyon

İşlevi
Vurgu Yapma

İç mekanın bar kısmında Pim Kafesin logosu bulunmaktadır.

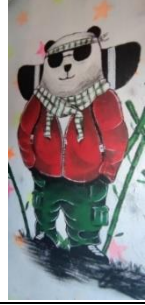
BAR

Tablo 7'nin devamı

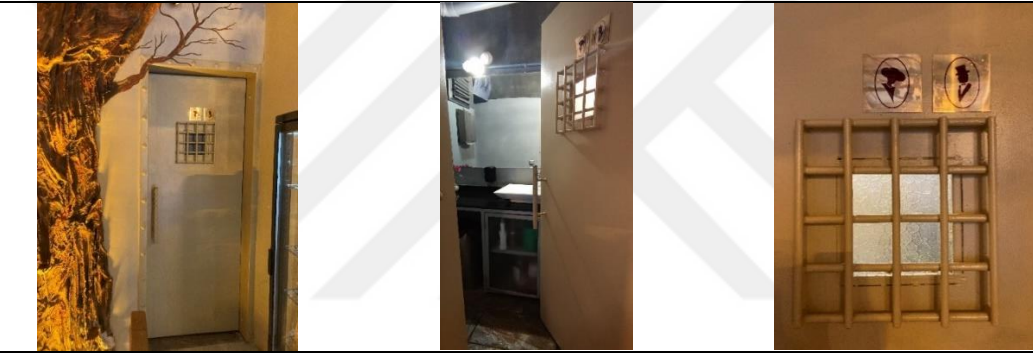
WC			
	1.katta bulunan tuvaletler yönlendirme amacıyla wc, kadın ve erkek bölümleri için piktogram tasarımlarından faydalanılmışlardır.		
			
	Uygulanan Yüzey Kapı Duvar	Uygulama Türü Piktogram	İşlevi Yönlendirme
Tuvaletlerde grafik öge olarak kolay bulma ve cinsiyet ayrımı gerçekleştirmek için küçük tabelalardan yararlanılmıştır. İlk görsel giriş alanını belirlerken iki ve üçüncü görsel cinsiyete göre mekanları ayırmıştır.			

M4, İstanbul Karaköy'de bulunan ve araştırma kapsamına alınan kafelerden dördüncüsüdür. Yapı tek kattan, mutfak ve tuvaletlerden oluşmaktadır. M4 iç mekanda uygulanan grafik tasarım kriterlerine göre incelenmiş ve grafikler uygulama türleri, yüzeyler ve işlevselliğine göre analiz edilmiştir (Tablo 8).

Tablo 8. Pandan Kafesinin Mekan Analizi

M4	PANDAN
	
	
Mekanın dışarısında sokak kısmında bulunan alanda oturma alanları bulunmaktadır. Giriş alanı renkli ve dikkat çekici bir etki uyandırmaktadır.	
	Uygulanan Yüzey Merdiven Uygulama Türü İllüstrasyon İşlevi Vurgu Yapma Yönlendirme Görsel Algı Oluşturma
Mekanın girişinde bulunan merdivenler geometrik şekil oluşumuyla yönlendirme, derinlik ve vurgulayıcı bir yüzey oluşturmuştur.	
	
	
Mekanın giriş bölümünde yer alan balkonda sağ ve sol duvar yüzeyinde grafik tasarım uygulanmıştır. Tavanda iç mekandan devam eden dallar yer almaktadır.	
	Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü İllüstrasyon Kolaj İşlevi Vurgu Yapma
Mekanın dış alanında duvar yüzeyinde uygulanan grafik tasarımında ünlü ressamların (Frida Kahlo, Salvador Dali, Van Gogh) illüstrasyonları bulunmaktadır.	
	Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü İllüstrasyon İşlevi Vurgu Yapma
Mekanın dış alanında duvar yüzeyinde mekanın adını ve konseptini yansıtan panda illüstrasyonu bulunmaktadır.	

Tablo 8'in devamı

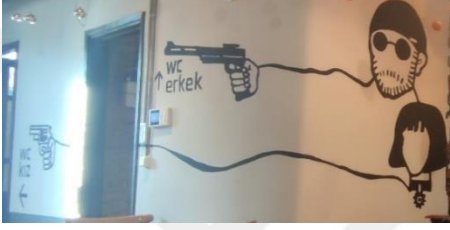
ZEMİN KAT	
	Mekanın zemin katında bar alanı ve iki adet masa bulunmaktadır. Mekanın adı ve konsepti için birçok panda oyuncak yerleştirilmiştir. Girişin karşısında bulunan yüzeyde pandaların vakit geçirmeyi sevdiği ağaçları vurgulamak için maket bir ağaç figürü yerleştirilmiştir ve bu ağacın dalları tavan boyunca yayılmaktadır. Sağ duvar yüzeyi ise kitaplarla doldurulmuştur.
WC	 Mekanda yalnız bir adet tuvalet bulunmaktadır. Tuvalet olduğunu belirtmek amacıyla kadın ve erkek figürleri kullanılmıştır.
	  Uygulanan Yüzey Kapı Uygulama Türü Piktogram İşlevi Yönlendirme Grafik öge olarak tuvaletleri kolay bulma ve cinsiyet ayrımı gerçekleştirmek için küçük tabelalardan yararlanılmıştır.

M5 mekanı, İstanbul Karaköy'de bulunan ve araştırma kapsamına alınan kafelerden sonuncusudur. Yapı 4 kat, mutfak ve tuvaletlerden oluşmaktadır. M5 iç mekanda uygulanan grafik tasarım kriterlerine göre incelenmiş ve grafikler uygulama türleri, yüzeyler ve işlevselliğine göre analiz edilmiştir (Tablo 9).

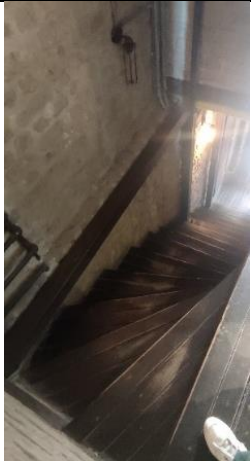
Tablo 9. Hane Çikolata Kafesinin Mekan Analizi

M5	HANE ÇİKOLATA		
DİŞ MEKAN			
	Mekanın dış cephesinde kafenin ismi konumlandırılmıştır. Cadde kısmında ise oturma alanları yerleştirilmiştir.		
ZEMİN KAT			
	Mekanın giriş bölümünde oturma alanları bar ve mutfak bulunmaktadır. Girişin sol duvar yüzeyinde grafik uygulama gerçekleştirilmiştir.		
 Uygulanan Yüzey Duvar Uygulama Türü İllüstrasyon İşlevi Vurgu Yapma			
Kafenin girişinde sağ yüzeyde Frida KAHLO'nun illüstrasyonu bulunmaktadır.			

Tablo 9'un devamı

1.KAT			
	Mekanın 1.katında oturma alanları daha fazla bulunmaktadır. Katta bulunan sağ duvar yüzeyinde ve sol duvar yüzeylerinde grafik tasarım öğeleri uygulanmıştır.		
		Uygulanan Yüzey Duvar	
	Uygulama Türü İllüstrasyon Tipografi		
	İşlevi Yönlendirme Vurgu Yapma		
1.KAT	Kafenin 1.katında film karakterlerinden esinlenilmiştir. Katta bulunan duvar yüzeyinde Leon The Professional filminden Mathilda ve Leon karakterlerinin illüstrasyonları gerçekleştirilmiştir. Karakterlerin silahları yönlendirme sağlayarak tuvaletleri göstermektedir.		
		Uygulanan Yüzey Duvar	
	Uygulama Türü İllüstrasyon		
	İşlevi Vurgu Yapma		
	Bu katta yer alan duvar yüzeyinde ünlü İspanyol dizisinde yer alan Tokyo karakterinin illüstrasyonu uygulanmıştır.		
1.KAT		Uygulanan Yüzey Mobilya	
	Uygulama Türü İllüstrasyon		
	İşlevi Vurgu Yapma		
	Matilda'nın bu katta yine illüstratif bir tablosu yer almaktadır.		

Tablo 9'un devamı

2.KAT			
2.Katta depo ve erkek tuvaleti yer almaktadır.			
WC			
			
	Uygulanan Yüzey Duvar	Uygulama Türü İllüstrasyon Tipografi	İşlevi Yönlendirme
Mekanda tuvaletlere yönlendirilirken kadın erkek ayrımı için illüstrasyonlar kullanılmıştır.			

4. BULGULAR VE İRDELEMELER

İç mekanlarda grafik tasarım uygulanma amaçlarının başında, müşteri popülasyonunu arttırmak, müşteriye yönlendirmek, mekanda görsel estetik oluşturma gelmektedir. İncelenen kafe mekanlarının sahipleriyle görüşüldüğünde grafik tasarım uygulamalarının müşteri artışını gerçekleştirdiği söylenmiştir. Müşterinin tutum ve davranışlarının olumlu yönde olduğu belirtilmiştir.

Yapılan çalışmalar kapsamında verilerden elde edilen bulgular iki aşamada incelenecektir. İlk aşamada incelenmiş olan İstanbul Karaköy’de bulunan 5 kafe mekanının bulguları, ikinci aşamada mekan ve kullanıcı açısından uygulanan anket verileri analiz edilmiştir. Elde edilen bu bulgular kapsamında iki aşamanın birleşiminden elde edilen tüm bulgular tartışılmıştır.

4.1. İstanbul Karaköy Kafe Mekanlarda Grafik Tasarım Öğelerine Göre Elde Edilen Bulgular

İncelen 5 adet kafe mekanı, grafik tasarımının iç mekanda uygulama türleri (illüstrasyon, tipografi, piktogram, fotografik uygulamalar, kolaj), uygulandığı yüzey alanları (duvar, zemin, tavan, kapı / pencere, mobilya, kolon/kiriş ve düşey sirkülasyon alanları) ve mekandaki işlevsel etkilerine (yönlendirme, sınırlama, mesaj iletme, görsel doku oluşturma, vurgu yapma) göre analiz edilmiştir.

Elde edilen bulgular kapsamında M1 kafe mekanında bulunan dış alan, zemin kat, 1.kat ve wc alanları içerisinde yalnızca 1.katta grafik öğeye rastlanmamıştır. Grafik tasarıma rastladığımız alanlarda uygulama türleri açısından tipografi, illüstrasyon yoğunluklu olmakla birlikte piktogram da kullanılmıştır. Yüzey alanları olarak duvar ve kapılarda tasarım uygulanmıştır. Mekanın işlevsel etkileri incelendiğinde ise vurgu yapma, mesaj iletme ve yönlendirme gerçekleştirilmektedir. Zemin yüzeyinde seramik malzeme kullanılmıştır. Bu malzeme desenli kullanılarak zeminde dikkat çekici görünüm oluşturmaktadır. Kendinden desenli bir yüzey döşeme malzemesi olduğundan dolayı grafik tasarım olarak ele alınmamıştır.

M2 kafe mekanı dış alan, zemin kat, 1.kat, teras, -1.kat ve wc alanlarından oluşmaktadır. Bu alanlarda zemin kat ve -1. katta grafik öğeye rastlanmamaktadır. Grafiğin

bulunduğu alanlarda uygulama türleri açısından illüstrasyon, tipografi yoğunluklu olmakla birlikte fotografik ve piktograma rastlanmaktadır. Yüzey alanları olarak genel olarak duvar yüzeylerine uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Bunun yanı sıra kapı ve mobilya yüzey alanlarında da grafik öğelerle karşılaşmıştır. Zemin yüzeyinde seramik döşeme malzemesi kullanılmıştır. Bu malzeme desenli kullanılarak zeminde dikkat çekici bir etki oluşturmuştur. Kendinden desenli bir yüzey döşeme malzemesi olduğundan dolayı grafik tasarım olarak ele alınmamıştır. Mekanın işlevsel etkileri araştırıldığında, yönlendirme, vurgu yapma ve görsel doku oluşturma gerçeştirildiği görülmektedir.

M3'te dış alan, zemin kat, 1.kat, bar ve wc alanları arasında duvar uygulama türlerinden tipografi ve illüstrasyonun yoğunluklu olarak tercih edildiği, bunun yanı sıra kolaj ve piktograma da rastlandığı görülmektedir. Yüzey alanlarından genellikle duvar yüzeylerinde uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Bunun yanı sıra mobilya ve kapı yüzeylerinde de grafik öğeler uygulanmıştır. Mekandaki işlevsel etkileri açısından yönlendirme, vurgu yapma, mesaj iletme ve görsel doku oluşturma gerçekleştirilmiştir.

M4 kafe mekanı dış alan, balkon, zemin kat ve wc alanlarından oluşmaktadır. Zemin katta grafik öğeye rastlanmamaktadır. Uygulama türlerinden illüstrasyon, kolaj ve piktogram tercih edilmiştir. Duvar, kapı ve merdiven yüzeylerinde grafik uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Mekanda grafiğin işlevsel etkileri olarak vurgu, yönlendirme ve görsel doku oluşturma karşımıza çıkmaktadır.

M5, dış alan, zemin, 1.kat, 2.kat ve wc alanlarından oluşmaktadır. Dış alan ve 2.katta grafik tasarım uygulamasına rastlanmamaktadır. Yoğun olarak illüstrasyon uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bunun yanında tipografi de karşımıza çıkmaktadır. Grafik öğeler yüzey alanları olarak yoğunlukla duvar olmak üzere mobilya yüzeyinde uygulanmıştır. Mekana işlevsel etkileri olarak baktığımızda yönlendirme ve vurgu yapmak amaçlanmıştır.

Araştırma kapsamına alınan ve incelen 5 adet kafe mekanının hepsinin iç mekanda uygulanmış grafik tasarımları sorgulandığında karşımıza şunlar çıkmaktadır. Mekanlarda grafiğin uygulama türlerinden en çok illüstrasyon tercih edilmiştir. Tipografi de yoğun olarak tercih edilen türlerden diğeridir. Kolaj ve fotografik uygulamalar mekanlarda en az tercih edilen grafik türleridir. Bununla birlikte tüm uygulama türlerinin incelenen mekanlarda kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 10. Mekanların grafik uygulama türleri, alanları ve işlevlerine göre analizi

Kafeler	Uygulama Türleri	Yüzey Alanları	İşlevsel Etkileri
M1	İllüstrasyon	Duvar Kapı	Vurgu Yapma
	Tipografi		Yönlendirme
	Piktogram		Mesaj İletme
M2	İllüstrasyon	Duvar Kapı Mobilya	Vurgu Yapma
	Tipografi		Yönlendirme
	Piktogram		Görsel Doku Oluşturma
	Fotografik		
M3	İllüstrasyon	Duvar Kapı Mobilya	Vurgu Yapma
	Tipografi		Yönlendirme
	Piktogram		Mesaj İletme
	Kolaj		Görsel Doku Oluşturma
M4	İllüstrasyon	Duvar Kapı Merdiven	Vurgu Yapma
	Kolaj		Yönlendirme
	Piktogram		Görsel Doku Oluşturma
M5	İllüstrasyon	Duvar Mobilya	Vurgu Yapma
	Tipografi		Yönlendirme

Mekanlarda yüzey alanları incelendiğinde en çok duvar yüzeylerinde grafik tasarımın uygulandığı görülmektedir. Kapı olarak yalnızca wc kapılarında grafik öğelere rastlanmaktadır. Mobilya ve merdiven yüzey tasarımlarına, incelenen kafelerde grafik tasarım uygulandığı görülmüştür. Piktogramların yalnızca wc alanlarında kapı yüzeylerine uygulandığı tespit edilmiştir. Pencere, asansör, kolon/kiriş ve tavan yüzeylerinde grafik öğelere rastlanmamıştır (Tablo 10).

Grafik tasarımının iç mekanda ki işlevsel etkileri incelendiğinde, yönlendirmek ve vurgu yapmak için grafiğin oldukça fazla tercih edildiği görülmektedir. Görsel doku oluşturma ve mesaj iletme işlevleri de bu mekanlarda tercih edilen işlevlerden diğerleridir. Sınır oluşturma işlevine ise incelenen mekanlarda rastlanmamıştır. Yönlendirme işlevinin genellikle kullanıcıları dış alandan içeriye ve tuvaletlere yönlendirirken kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra mekanın tanıtılmasında ve tercih edilmesinde de yönlendirme işlevi uygulanmaktadır.

4.2. İç Mimaride Grafik Tasarımının İncelenmesi Üzerine Anket Çalışması Bulguları

Katılımcıların kafe mekanlarına gitme sıklığı sorgulandığında, büyük bölümünün haftada 1-2 (%41,8) kere gittiği, diğer büyük bölümünün ise ayda 1-2 (%32,1) kere gittiği bulgusuna ulaşılmıştır. Kafelere haftada 3-4 kere gidenler %17, gün aşırı gidenler %6,1, diğerleri %1,8'dir. Kafelerde bulunan katılımcıların %54,5'i 1-2 saat arasında vakit geçirmektedir. Anket katılımcılarının %7,9'u yarım saat ile 1 saat, 33,9'u 2 ile 4 saat, %3'ü 4 ile 6 saat aralığında kafelerde vakit geçirdiği tespit edilmiştir.

Kullanıcılar kafeleri yemek yemek, bir şeyler içmek, çalışmak veya arkadaşlarıyla vakit geçirmek vb. nedenlerle kullanabilmektedir (Tablo 11). Tablo 11'de kafelerde hangi işlevlerin gerçekleştirildiği 1'den 5'e (5li likert) sıralama ile belirlenmiştir. Katılımcılara kafe mekanlarını tercih etme nedenleri sorulduğunda en çok arkadaşlarla vakit geçirmek için 44,2% oranda kafelere gittikleri verisine ulaşılmıştır. Gitme nedenlerinin diğerleri sırasıyla içecek tüketmek 32,1% ve yemek yemek 18,8% oranıyla takip etmektedir. Anket katılımcılarının çalışmak için kafelerde en az 58,2% vakit geçirmekte oldukları görülmektedir.

Tablo 11. Kafe mekanlarının tercih edilme amaçlarının frekans değerleri

%	1	2	3	4	5
Yemek Yemek	12,7	18,8	22,4	27,3	18,8
Bir Şeyler İçmek	3	8,5	23	33,3	32,1
Çalışmak	58,2	15,2	11,5	11,5	3,6
Arkadaşlarla Vakit Geçirmek	1,2	3,6	18,2	32,7	44,2

Kafe mekanları tercih edilirken mekanın tasarımı, yiyecek kalitesi, işletmenin davranışları, mekanın kalitesi vb. gibi nedenlerle tercih edilmektedir (Tablo 12). Kafelerin tercih etme nedenleri 1'den 5'e kadar (5li likert) sıralamaları belirlenmiştir. Anket katılımcılarının cevapları incelendiğinde en çok işletmenin davranışının (47,3%) ön planda tutulduğu daha sonra yiyecek ve içecek kalitesinin (46,7%) ön plana çıktığı görülmektedir. Mekan tercihinde kullanılan renkler (13,3%) ve fotoğraf çekilme (7,9%) amacıyla gidenlerin sayısı oldukça düşüktür. Meslek grupları mekan tercihi yaparken tasarım yaklaşımlarına daha fazla önem verdiği görülmektedir. Örneğin mekan tasarımı, mekan örgütlenmesi ve

kullanılan renkler tasarım temelli meslekler tarafından diğer meslek gruplarına göre daha önemli bulunmuş ve bu nedenle tercih etme nedenlerinin oranları daha yüksek çıkmıştır.

Tablo 12. Gidilen Kafelerin Tercih Edilme Nedenlerinin frekans değerleri

%	Meslek Grupları	1	2	3	4	5
Yiyecek İçecek Kalitesi	Tasarım Temelli	3	1,5	15,2	34,8	45,5
	Diğer	4	4	10,1	34,3	47,5
	Toplam	3,6	3,0	12,1	34,5	46,7
Mekan Tasarımı	Tasarım Temelli	1,5	7,6	16,7	42,4	31,8
	Diğer	6,1	13,1	22,2	35,4	23,2
	Toplam	4,2	10,9	20	38,2	26,7
Mekan Örgütlenmesi	Tasarım Temelli	7,6	10,6	27,3	31,8	22,7
	Diğer	21,2	17,2	26,3	22,2	13,1
	Toplam	15,8	14,5	26,7	26,1	17
Mekan Kalitesi	Tasarım Temelli	0	3	21,2	36,4	39,4
	Diğer	6,1	2	16,2	34,3	41,4
	Toplam	3,6	2,4	18,2	35,2	40,6
Kullanılan Renkler	Tasarım Temelli	7,6	19,7	30,3	25,8	16,7
	Diğer	19,2	15,2	28,3	26,3	11,1
	Toplam	14,5	17	29,1	26,1	13,3
Fotoğraf Çekilme	Tasarım Temelli	45,5	22,7	12,1	15,2	4,5
	Diğer	47,5	16,2	13,1	13,1	10,1
	Toplam	46,7	18,8	12,7	13,9	7,9
İşletmenin Davranış ve Tutumu	Tasarım Temelli	3	1,5	19,7	37,9	37,9
	Diğer	1	5,1	10,1	30,3	53,5
	Toplam	1,8	3,6	13,9	33,3	47,3

Anket katılımcılarının kafelerde mekan tasarımının, yeme ve içmenin önüne geçip geçmediği evet/kısmen/hayır seçenekleriyle sorgulandığında 10,9%'inin evet, 50,3%'sinin kısmen, 38,8%'unun hayır dediği görülmektedir. Tasarım disiplini mesleği olan kişilerin ayrımı gerçekleştirildiğinde 18,2%'inin evet, 47 %'sinin kısmen, 34,8%'inin ise hayır dediği bulgusuna ulaşılmıştır (Tablo 13).

Tablo 13. Kafelerde mekan tasarımının yeme/içmenin önüne geçme frekans değerleri

Meslek Grupları	Evet	Kısmen	Hayır
Tasarım Temelli	18,2%	47%	34,8%
Diğer	6,1%	52,5%	41,4%
Toplam	10,9%	50,3%	38,8%

Mekan tasarımı yeme/içmenin önüne geçer cevabını veren katılımcılara nelerin öne çıktığı sorulduğunda tasarım temelli meslek grubunun daha fazla yanıt verdiği, diğer meslek grubunda olanların yalnızca bir tanesinin yanıt verdiği görülmektedir. Diğer meslek grubunda bulunan katılımcı; ışık, ses ve tasarımın yeme içmenin önüne geçebileceğini savunmaktadır. Tasarım temelli katılımcılar; genellikle renk uyumunun, karakter ve ambiyansının önemine vurgu yapmışlardır. Mekanın işlevi, mobilya tasarımı ve ergonomisinin yeme ve içmenin önüne geçebileceği cevapları verilmiştir. Aydınlatma, akustik, sirkülasyon, mekan örgütlenmesi gibi kavramlardan bahsedilerek mekan tasarımında öneminden bahsedilmektedir.

Tablo 14. Kafe mekanlarında dikkat edilen öğelerin frekans değerleri

%	Meslek Grupları	1	2	3	4
Mekanın Estetik Algısı	Tasarım Temelli	12,1	24,2	22,7	40,9
	Diğer	32,3	20,2	18,2	29,3
	Toplam	24,2	21,8	20	33,9
Duvar/Tavan/Zemin Yüzeyleri	Tasarım Temelli	19,7	37,9	25,8	16,7
	Diğer	24,2	40,4	24,2	11,1
	Toplam	22,4	39,4	24,8	13,3
İç Mekan Tasarımı	Tasarım Temelli	7,6	18,2	43,9	30,3
	Diğer	9,1	24,2	38,4	28,3
	Toplam	8,5	21,8	40,6	29,1
Mekanın Genel Yerleşimi (Masa, Sandalye vb.)	Tasarım Temelli	60,6	19,7	7,6	12,1
	Diğer	34,3	15,2	19,2	31,3
	Toplam	44,8	17	14,5	23,6

Kullanıcılar kafe mekanlarında oturduklarında iç mekana dair nelere dikkat ettikleri ankette sorgulanmıştır (Tablo 14). Kafeleri tercih etme nedenleri 1’den 4’e kadar (4’lü likert) sıralama ile belirlenmiştir. Katılımcılar en çok mekanın estetik algısı (33,9%) ve iç mekan tasarımına (29,1%) dikkat ettikleri bulgusuna ulaşılmıştır. En az dikkat edilen unsurun mekanın genel yerleşimi (44,8%) olduğu görülmektedir. Mekanın estetik algısına tasarım temelli mesleklerin (40,9%), diğer meslek gruplarına (29,3%) göre daha fazla dikkat ettiği verisine ulaşılmıştır. Mekanın genel yerleşimine ise diğer meslek gruplarının (31,3%), tasarım temelli mesleklere (12,1%) göre daha fazla dikkat ettiği bulgusuna ulaşılmıştır.

Tablo 15. Yüzey tasarımlarının mekan tasarımını etkileme frekansları

%	Meslek	1	2	3	4	5
Yüzey Tasarımı Kafe Tasarımında Etki Derecesi	Tasarım Temelli	1,5	0	13,6	30,3	54,5
	Diğer	2,0	6,1	34,3	37,4	20,2
	Toplam	1,8	3,6	26,1	34,5	33,9
Duvar Yüzeyinin Kafe Tasarımında Etki Derecesi	Tasarım Temelli	0	1,5	12,1	28,8	57,6
	Diğer	2,0	6,1	24,2	38,4	29,3
	Toplam	1,2	4,2	19,4	34,5	40,6

Mekan tasarımı ile kullanıcı arasındaki etkileşimi sağlayan ve mekana girildiğinde ilk dikkati çeken genelde yüzeylerdir. Mekanda ilk göze çarpan ve dikkat edilen yüzey duvar yüzeyleridir. Bu noktada yüzey tasarımı mekanın önemli tasarım öğelerinden biridir. Kullanıcıların mekandaki yüzeylere ne derecede dikkat ettikleri ve tasarımda etkisi olup olmadığını 1’den 5’e kadar (5li likert) belirtmeleri istendiğinde; ilk olarak en çok yüzey tasarımının etkisinin (33,9%) olduğu verisi elde edilmiştir (Tablo 15). Elde edilen veriler sonucunda tasarım temelli mesleklerin (54,5%), diğer meslek gruplarına (20,2%) göre yüzey tasarımının etkisine daha fazla dikkat ettikleri görülmektedir. Yüzey tasarımlarının etkisi duvar yüzeylerine indirildiğinde benzer şekilde tasarım temelli mesleklerin (57,6%), diğer meslek gruplarından (29,3%) daha fazla oylama yaparak duvar yüzeylerindeki tasarımın etkisini vurguladıkları görülmektedir.

Tablo 16. Duvar yüzey tasarımlarının öne çıkma frekansları

%	Meslek Grupları	1	2	3	4	5
Görsel Algı	Tasarım Temelli	3	4,5	10,6	22,7	59,1
	Diğer	7,1	4	23,2	24,2	41,4
	Toplam	5,5	4,2	18,2	23,6	48,5
Yönlendirme	Tasarım Temelli	9,1	19,7	27,3	21,2	22,7
	Diğer	14,1	22,2	36,4	18,2	9,1
	Toplam	12,1	21,2	32,7	19,4	14,5
Derinlik	Tasarım Temelli	6,1	13,6	31,8	27,3	21,2
	Diğer	14,1	18,2	27,3	27,3	13,1
	Toplam	10,9	16,4	29,1	27,3	16,4
Dinlenme	Tasarım Temelli	16,7	13,6	21,2	25,8	22,7
	Diğer	11,1	15,2	25,3	24,2	24,2
	Toplam	13,3	14,5	23,6	24,8	23,6
Renk	Tasarım Temelli	0	10,6	28,8	27,3	33,3
	Diğer	4	7,1	29,3	28,3	31,3
	Toplam	2,4	8,5	29,1	27,9	32,1

Yüzeylerde uygulanan tasarımların mekanın genel kurgu ve tasarımında kullanıcılar tarafından dikkat edildiği bulgusuna ulaşılmıştır. Yüzeylere uygulanan grafik tasarım öğeleri bu aşamada dikkat çekiciliği arttırmaktadır. Duvar yüzeylerinde kullanılan grafik öğelerin çok fazla tercih edilmesi, kullanıcıların dikkat ettikleri ilk noktalardan birinin duvar yüzeyi olmasıyla ilişkilendirilebilir. Bu noktada uygulanan tasarımlar kullanıcı üzerinde görsel algıları etkileme, yönlendirme, dinlendirme, derinlik katma, renklendirme vb. gibi çeşitli etkiler bırakabilmektedir. Duvar yüzeylerinin mekan tasarımlarında bu parametreler üzerinden ne derece öne çıktığı 1'den 5'e kadar likert ölçeği ile sorgulandığında mekanda en çok görsel algılama (48,5%) yoluyla ve renk kombinasyonlarıyla (32,1%) etkileşim sağlandığı bulgusu ortaya çıkmaktadır. Yönlendirme, derinlik ve dinlendirmenin ortalama düzeyde tercih edildiği verisine ulaşılmaktadır (Tablo 16). Meslek gruplarına göre en etkili seçim oranında, ayırımın belirleyici olduğu görsel algı ve yönlendirme de dikkat çekmektedir. Görsel algılama tasarım temelliler tarafından 59,1% oranında değerlendirilirken diğer meslek grupları tarafından 41,4% oranında değerlendirilmiştir. Yönlendirme ise tasarım temelliler tarafından 22,7% oranında değerlendirilirken, diğer meslek grupları tarafından 9,1% oranında seçilmiştir.

Tablo 17. Grafik tasarımın yüzeylere göre uygulandığında dikkat çekme frekansları

%	Meslek Grupları	1	2	3	4	5
Duvar	Tasarım Temelli	1,5	1,5	7,6	25,8	63,6
	Diğer	3	4	8,1	39,4	45,5
	Toplam	2,4	3	7,9	33,9	52,7
Zemin	Tasarım Temelli	7,6	3	25,8	33,3	30,3
	Diğer	15,2	18,2	31,3	19,2	16,2
	Toplam	12,1	12,1	29,1	24,8	21,8
Kapı	Tasarım Temelli	9,1	25,8	24,2	28,8	12,1
	Diğer	10,1	23,2	25,3	23,2	18,2
	Toplam	9,7	24,2	24,8	25,5	15,8
Pencere	Tasarım Temelli	18,2	24,2	28,8	19,7	9,1
	Diğer	32,3	21,2	23,2	12,1	11,1
	Toplam	26,7	22,4	25,5	15,2	10,3
Kolon/Kiriş	Tasarım Temelli	4,5	24,2	31,8	24,2	15,2
	Diğer	15,2	18,2	25,3	27,3	14,1
	Toplam	10,9	20,6	27,9	26,1	14,5
Merdiven	Tasarım Temelli	0	9,1	19,7	37,9	33,3
	Diğer	11,1	15,2	27,3	28,3	18,2
	Toplam	6,7	12,7	24,2	32,1	24,2
Mobilya	Tasarım Temelli	9,1	10,6	19,7	33,3	27,3
	Diğer	14,1	13,1	24,2	26,3	22,2
	Toplam	12,1	12,1	22,4	29,1	24,2

Kafe mekanlarında grafik tasarım uygulamalarının etkili ve ilgi çekiciliği olduğu ve müşteri portföyünü arttırabildiği görülmektedir. Grafiğin uygulandığı duvar yüzeyleri mekanlarda en çok dikkat edilen yüzeydir. Duvar yüzeyleri dışında mekanda tasarım uygulaması yapılabilecek zemin, kapı, pencere vb. gibi yüzeylerde bulunmaktadır (Tablo 17). Anket sorularında kullanıcının hangi yüzeylerde grafik tasarımın dikkat çekici ve belirleyici olduğu 1’den 5’e kadar (5li likert) analiz edildiğinde duvar yüzeyleri (52,7%) en çok tercih edilen yüzey olmuştur. Bu bulgularla birlikte duvar yüzeylerinin en etkili yüzey olduğu bulgusu katılımcılar tarafından teyit edilmiştir. Pencerenin (26,7%) grafik tasarımının uygulandığı en az etkili yüzey olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Duvar, zemin ve merdiven yüzeylerinde tasarım temelli ve diğer meslek grupları arasında yüzdelik olarak

ayırıcı bir fark olduğu görülmektedir. Tasarım temelli mesleklerin bulgularda en etkili bölümünde ağırlıklı olarak yüzdelerinin fazla olduğu, kapı ve pencere yüzeylerinde ise diğer meslek gruplarının az da olsa daha fazla seçim yaptığı verisi elde edilmiştir.

Tablo 18. Kafelerde yüzey uygulamalarının etki sıralamasının frekansları

%	Meslek Grupları	1	2	3	4
Grafik	Tasarım Temelli	15,2	22,7	24,2	37,9
	Diğer	23,2	21,2	28,3	27,3
	Toplam	20	21,8	26,7	31,5
Renk	Tasarım Temelli	6,1	18,2	37,9	37,9
	Diğer	12,1	23,2	35,4	29,3
	Toplam	9,7	21,2	36,4	32,7
Doku	Tasarım Temelli	4,5	45,5	33,3	16,7
	Diğer	29,3	27,3	27,3	16,2
	Toplam	19,4	34,5	29,7	16,4
Fotoğraf	Tasarım Temelli	74,2	13,6	4,5	7,6
	Diğer	35,4	28,3	9,1	27,3
	Toplam	50,9	22,4	7,3	19,4

Kafe mekanlarında yüzey tasarımı gerçekleştirilirken çeşitli yardımcı faktörlerden yararlanılmaktadır. Bunlardan bazıları grafik, renk, doku, fotoğraf vb. gibi tasarım unsurlarıdır. Kullanıcılar tarafınan kafe mekanlarında bu tasarım unsurlarının ne derecede etkili oldukları 1’den 4’e kadar (4lü likert) analizinin yapılması için anket katılımcılarına soru yönlendirilmiştir (Tablo 18.). Grafiğin en etkili tasarım ögesi olduğu, ikinci olarak renk, üçüncü olarak doku kavramının olduğu bulgusu ortaya koyulmuştur. Fotoğrafların yüzeylerde uygulanması ise en az etkili tasarım unsuru olduğu verisi ankette belirlenmiştir. Doku ve fotoğraf uygulamalarının en düşük sıralama sütununda meslek gruplarına göre ayrıştığı görülmektedir. Doku tasarımlarının, tasarım temelliler tarafından 4,5%, diğer meslek grupları tarafından 29,3% olduğu, bunun sonucunda diğer meslek grupları için doku kavramının daha az önemli olduğu verisi elde edilmiştir. Fotoğraf uygulamasında, tasarım temelli meslek gruplarının 74,2%, diğer mesleklerin 35,4% olduğu, bununla birlikte fotoğraf uygulamalarının tasarım temelli meslek grupları için daha az etkili bulunduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Anketin üçüncü aşamasında katılımcılarının yıl içerisinde Karaköy’de bulunma sıklıkları analiz edildiğinde; 53,33%’ünün hiç gitmediği, 36,97%’inin 1 ile 5 arasında, 5,45%’inin 5 ile 10 arasında, 4,24%’ünün 10 ile 15 aralığında gittiği bulgusuna ulaşılmıştır. İstanbul Karaköy’de 77 kişinin (46,67%) bulunduğu, (48%) 80 kişinin ise Karaköy’de bulunan kafe mekanlarına gittiği verisi elde edilmiştir.

Karaköy’de bulunan katılımcıların Karaköy kafe mekanlarını tercih etme nedenleri, anket sorularında yer verilmiştir. Katılımcılar Karaköy’ün konumunun rahat, ulaşılabilir ve manzaralı olduğu, mekanların sanatsal, tarihi dokuya sahip, nezih, rahat ve keyifli olduğu yanıtlarını vermişlerdir. Sokakların ve mekanların dokusunun, tasarımının kaliteli, çeşitli konsept ve ilgi çekici mekanlara sahip olduğu, kafe seçeneklerinin fazla ve arkadaşlarla vakit geçirmenin keyifli olduğundan bahsetmişlerdir. Aynı zamanda popülasyon, sosyal çevre ve tercih edilirliliğin fazla olmasının tercih etme nedenleri arasında olduğunu söylemişlerdir. Mekanların ve sokakların fotoğraf çekmek için ilginç ve renkli olduğu yanıtları da gelmiştir. Mekanlardaki servis ve hizmet kalitesi, yiyecek ve içeceklerin lezzetli ve ulaşılabilir ücret düzeyinde olduğu için tercih ettiklerinden bahsetmişlerdir.

Ankete katılan kişilerin tez kapsamında incelenen 5 mekandan herhangi birinde bulunup bulunmadığı incelendiğinde katılımcıların büyük bölümünün (72,7%) incelen kafelerde bulunmadığı görülmektedir. M1 mekanında bulunanların sayısı 22, M2’de 11, M3’te 10, M4’te 8 ve M5’de 30’dur. Mekanlardan en çok M5 mekanına gidildiği, en az ise M4 kafesine gidildiği görülmektedir (Tablo 19).

Tablo 19. Katılımcıların mekanlarda bulunma frekansları

	M1	M2	M3	M4	M5	Hiçbiri
Sayı	22	11	10	8	30	120
Frekans %	13,3	6,7	6,1	4,8	18,2	72,7

Ankette iç ve dış mekan görselleri verilen kafelerde katılımcıların görsellere göre gitmek istedikleri mekanlar incelendiğinde en çok M1 kafe mekanının tercih edildiği görülmektedir (Tablo 20). Dış mekan görselleri verilen kafelerden tasarım temelli ve diğer meslek grupları en çok M1’e gitmek istemişlerdir. Tasarım temelli meslek grupları en az M4’e, diğer meslek grupları ise en az M2 kafesine gitmek istemişlerdir. İç mekan görselleri gösterilen kafelerin tasarım temelli ve diğer meslek grupları yine M1 kafesine gitmeyi tercih etmişlerdir. İç mekan seçimlerinde ise tasarım temelli ve diğer meslek grupları en az M5’e

görmek istemişlerdir. Dış mekan görsellerinde az tercih edilen M2 kafe mekanı, iç mekan görselleri gösterildikten sonra tercih edilirliliği artmıştır.

Tablo 20. Dış ve iç mekan görselleri üzerinden kullanıcı seçimi frekansları

	%	Meslek Grupları	M1	M2	M3	M4	M5
Dış Alan Görselleri		Tasarım Temelli	47	18,2	39,4	16,4	34,8
Üzerinden Mekan Seçimi		Diğer	69,7	7,1	39,4	16,2	19,2
İç Alan Görselleri		Tasarım Temelli	43,9	39,4	25,8	39,4	12,1
Üzerinden Mekan Seçimi		Diğer	54,5	34,3	24,2	34,3	18,2

Çalışmanın dördüncü aşamasında grafik tasarım, uygulandığı yüzeyler olarak alanlara ayrılmaktadır. Bunlar duvar, zemin, kolon, kapı, pencere ve mobilya gibi yüzey alanlarıdır. Anket sorularında tez kapsamında incelenen mekanlarda katılımcıların hangi yüzeylerde grafik tasarım ögesi gördükleri sorusu yöneltilmiştir (Tablo 21).

M1 kafe mekanında 66 tasarım temelli meslek grubuna ait katılımcıların 100%’ü, 99 diğer meslek grubunda olan katılımcıların 98%’i duvar yüzeyinde grafik tasarım uygulandığını söyledikleri görülmektedir. Zemin yüzeyinde, tasarım temelli mesleklerin 40,9%’u, diğer mesleklerin 26,2%’si grafik tasarım uygulandığını savundukları bulgusu elde edilmiştir. Kolon, kapı, pencere yüzeylerinde grafik tasarımı olduğunu destekleyen katılımcı yüzdesi azdır. M1’de tüm yüzeyler incelendiğinde belirleyici olarak ankete katılanların büyük kısmı duvar yüzeyinde grafiğin kullanıldığını söylediği verisi elde edilmiştir. Zemin’de tasarım temelli ve diğer meslek grupları arasında, diğer yüzeylere göre belirgin bir fark bulunmaktadır. Diğer yüzeyler kısmına tasarım temelli 1 katılımcı aydınlatma tasarımında grafik öge olduğu şeklinde yanıt vermiştir.

M2 kafe mekanında tasarım temelli meslekte bulundan katılımcıların 100%’ü, diğer meslek grubunda olan katılımcıların 97%’si duvar yüzeyinde grafik öge olduğunu savunmaktadır. Kolon, kapı ve pencere yüzeylerini seçen katılımcıların yüzdesi oldukça azdır. Seçilen yüzey tasarımlarında meslek grupları arasında belirleyici bir fark bulunmadığı verisi elde edilmiştir.

M3 kafe mekanında tasarım temelli ve diğer meslek gruplarının 97%’si duvar yüzeylerinde grafik tasarımın uygulandığı yanıtını vermişlerdir. Diğer yüzeylerde meslek grupları arasında belirgin fark bulunamamıştır. Duvar yüzeyi dışındaki yüzeyleri seçen katılımcı sayısının az olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

M4 kafe mekanında tasarım temelli meslek gruplarının 100%'ü, diğer meslek gruplarının 92,9%'u duvar yüzeyinde grafik tasarımı uygulaması olduğunu söylemektedirler. Pencere ve mobilya yüzeylerinde grafiğin uygulandığını söyleyen katılımcıların, diğer kafe mekanlarına göre daha fazla olduğu verisine ulaşılmıştır. Kolon yüzeyinde grafik tasarım uygulaması bulunduğunu tasarım temellilerin 28,8%'i savunurken, diğer meslek grubunun 44,4%'ü savunmaktadır. Bu veri sonucunda meslek gruplarının kolon yüzeyinde uygulanan grafikler üzerinden ayrıştığı bulgusu elde edilmiştir.

M5 kafe mekanında tasarım temelli katılımcılar 92,4%, diğer meslek grupları 97% oranında duvar yüzeylerinde grafik olduğunu söylemiştir. Yüzey alanlarının diğerlerinde grafik öge hususunda meslek gruplarında ayrılma görülmemiştir.

Tablo 21. Mekanlarda hangi yüzeylerde grafik tasarım uygulandığının yüzdeleri

%	Meslek Grupları	Duvar	Zemin	Kolon	Kapı	Pencere	Mobilya	Diğer
M1	Tasarım Temelli	100	40,9	6,1	4,5	10,6	27,3	1,5
	Diğer	98	24,2	13,1	7,1	14,1	24,2	0
M2	Tasarım Temelli	100	33,3	15,2	3	4,5	28,8	0
	Diğer	97	42,4	13,1	6,1	7,1	26,3	0
M3	Tasarım Temelli	97	7,6	13,6	9,1	28,8	15,2	0
	Diğer	97	12,1	18,2	17,2	27,3	25,3	0
M4	Tasarım Temelli	100	13,6	28,8	13,6	43,9	37,9	0
	Diğer	92,9	18,2	44,4	26,3	50,5	40,4	0
M5	Tasarım Temelli	92,4	25,8	24,2	7,6	33,3	22,7	0
	Diğer	97	31,3	37,4	19,2	32,3	31,3	0

İç mekan tasarımı gerçekleştirilirken kullanıcıyla mekan arasında iletişim ve duygu alışverişi bulunmaktadır. Mekan tasarımı gerçekleştirilirken kişide bıraktığı duygu durumu önem oluşturmaktadır. Mekanda uygulanan grafik tasarımı da benzer şekilde kullanıcının duygu ve düşüncelerinde değişiklik oluşturabilmektedir. Bu nedenle incelenen kafelerin mekan bazında, katılımcılarda ne gibi duygu ve hissiyat uyandırdığı ankette sıfat çiftleriyle değerlendirilmesi istenmiştir. Sıcak/Soğuk, Tasarlanmış/Tasarlanmamış, Ferah/Basık, Renkli/Renksiz, Eğlenceli/Sıkıcı, Güzel/Çirkin, Düzenli/Düzensiz, Sıra dışı/Sıradan, Basit/Karmaşık gibi sıfat çiftleri üzerinden 1-5 arasında her mekan için değerlendirme analizi yapılmıştır.

M1 mekanında, katılımcılar sıfat çiftlerine göre mekanın 30,9% oranında sıcak, 29,1% oranın tasarlanmışa yakın, 28,5% ne ferah ne basık, 36,4% renkli, 32,7% oranında ne eğlenceli ne sıkıcı, 30,3% ne güzel ne çirkin, 30,9% ne düzenli ne düzensiz olduğunu tercih etmişlerdir. 38,2% ne sıra dışı ne sıradan, 38,2% oranında ne basit ne karmaşık değerlendirmesinin tercih edildiği verisi elde edilmiştir.

M2 kafe mekanında sıfat çiftleri incelendiğinde 27,9% oranında ne sıcak ne soğuk, 26,7% tasarlanmış, 29,1% ne ferah ne basık, 35,2% oranında renkli, 29,1% oranında eğlenceliye yakın ve ne eğlenceli ne sıkıcı seçenekleri aynı sayıda katılımcı tarafından tercih edilmiştir. Mekan 33,3% oranında ne güzel ne çirkin, 29,7% oranında ne düzenli ne düzensiz, 37% oranında sıra dışı, 37,6%'ı ne basit ne karmaşık seçerek değerlendirme yapmıştır.

M3 kafe mekanında sıfat çiftleri incelendiğinde 29,1% ne sıcak ne soğuk, 30,9% ne tasarlanmış ne tasarlanmamış, 30,3% feraha yakın, 34,5% ne renkli ne renksiz, 39,4% ne eğlenceli ne sıkıcı, 33,9% ne güzel ne çirkin, 30,9% ne düzenli ne düzensiz, 41,2% ne sıra dışı ne sıradan, 34,5% ne basit ne karmaşık cevapları verilmiştir.

M4 kafe mekanında sıfat çiftleri incelendiğinde 34,5% sıcak, 33,3% tasarlanmış, 28,5% ne ferah ne basık, 27,9% renkliye yakın, 29,7% eğlenceliye yakın, 30,3% güzele yakın seçenekleri seçilmiştir. 26,7% düzenliye yakın ve ne düzenli ne düzensiz, 31,5% sıra dışına yakın ve ne sıra dışı ne sıradan, 27,9% basite yakın ve ne basit ne karmaşık aynı oranda tercih edilmiştir.

M5 kafe mekanında sıfat çiftleri incelendiğinde 24,2% sığa yakın ve ne sıcak ne soğuk, 28,5% tasarlanmışa yakın ve ne tasarlanmış ne tasarlanmamış oranları aynı kullanıcı sayısında tercih edilmiştir. 30,3% basığa yakın, 30,9% renkliye yakın, 35,2% ne eğlenceli ne sıkıcı, 35,2% ne güzel ne çirkin, 33,9% ne düzenli ne düzensiz, 33,3% ne sıra dışı ne sıradan, 32,1% ne basit ne karmaşık cevapları verilmiştir.

Kafe mekanlarda kullanılan grafiklerin katılımcılar üzerinde ne derece etki bıraktıkları 1'den 5'e (5li likert) sıralama ile sorgulanmıştır (Tablo 22). M1 kafe mekanı incelendiğinde 1 ile 5 arasında en fazla 4 numarada (37,6%) seçim yaptıkları verisine ulaşılmıştır. Meslek gruplarına göre incelendiğinde tasarım temelli meslek gruplarının 4 numara (40,9%) ağırlıklı, diğer meslek gruplarının 3 numara (37,4%) ağırlıklı tercih yaptığı görülmektedir. M2 mekanında katılımcılar 35,8% ile 4 numara etkiye sahip olduğunu savunmuşlardır. Meslek gruplarının ikisi de 4 numarayı seçmişlerdir. M3 mekanında etki oranında en çok 3 numarayı (35,2%) seçmişlerdir. Meslek gruplarının yüzdeleri toplam verilerle örtüşerek iki

grupta en fazla 3 numarayı tercih etmişlerdir. M4 mekanı incelendiğinde 39,7% oranında 3 numarada etki bıraktığını oylamışlardır. Ayırıcı olarak tasarım temelli meslek grupları 33,3% oranında 4 numarayı seçerken, diğer meslek grupları 29,7% oranında 3 numarayı seçmişlerdir. M5 mekanında katılımcıların 35,4%'ü 3 numarada etki bıraktığını söylemişlerdir. Meslek grupları arasında bir ayrım bulunmamaktadır. İki grupta 3 numarada seçim gerçekleştirmişlerdir.

Tablo 22. Mekanda kullanılan grafik tasarım öğelerinin kullanıcıda bıraktığı etki

%	Meslek Grupları	1	2	3	4	5
M1	Tasarım Temelli	4,5	13,6	22,7	40,9	18,2
	Diğer	3,0	11,1	37,4	35,4	13,1
	Toplam	3,6	12,1	31,5	37,6	15,2
M2	Tasarım Temelli	4,5	6,1	28,8	37,9	22,7
	Diğer	4	13,1	28,3	34,3	20,2
	Toplam	4,2	10,3	28,5	35,8	21,2
M3	Tasarım Temelli	3	24,2	34,8	22,7	15,2
	Diğer	5,1	17,2	35,4	27,3	15,2
	Toplam	4,2	20	35,2	25,5	15,2
M4	Tasarım Temelli	4,5	1,5	30,3	33,3	30,3
	Diğer	4,0	12,1	29,3	26,3	28,3
	Toplam	4,2	7,9	29,7	29,1	29,1
M5	Tasarım Temelli	10,6	27,3	30,3	21,2	10,6
	Diğer	13,1	21,2	35,4	20,2	10,1
	Toplam	12,1	23,6	33,3	20,6	10,3

Tez kapsamında incelen mekanların anket katılımcıları tarafından grafik tasarım uygulamalarının değerlendirilmesi çok kötü ve çok iyi arasında 5li likert sıralamasıyla incelenmiştir (Tablo 23). M1 mekanında 66 tasarım temelli katılımcının en yüksek 36,36% oranında orta seçeneğini tercih etmiş, diğer meslek grupları 48,48% oranında iyi tasarıma sahip olduğu değerlendirmesini gerçekleştirmiştir. M2 mekanında tasarım temelli (40,91%) ve diğer meslek (44,44%) grubunun iyi değerlendirmesini yaptığı görülmektedir. M3 kafe mekanında tasarım temelli (51,52%) ve diğer meslek (41,41%) grubunun orta seçeneğini seçtiği verisi elde edilmiştir. M4 mekanında en fazla tasarım temelli grubu (39,39%) orta derecelendirme yaparken, diğer meslek grubu (37,37%) iyi derecelendirmesini yaptığı

bulgusuna ulaşılmıştır. Tasarım temelli meslekler M4 mekanında çok kötü seçeneğini tercih etmemiştir. M5 kafe mekanında tasarım temelli (45,5%) ve diğer meslek grubu (43,4%) orta seviye derecelendirme gerçekleştirmişlerdir.

Tablo 23. Mekanın grafik tasarıma göre değerlendirilmesi

%	Meslek Grupları	Çok Kötü	Kötü	Orta	İyi	Çok İyi
M1	Tasarım Temelli	3,03	18,18	36,36	34,85	7,58
	Diğer	2,02	4,04	39,39	48,48	6,06
M2	Tasarım Temelli	3,03	12,12	31,82	40,91	12,12
	Diğer	2,02	11,11	30,30	44,44	12,12
M3	Tasarım Temelli	3,03	15,15	51,52	22,73	7,58
	Diğer	4,04	10,10	41,41	32,32	12,12
M4	Tasarım Temelli	0,00	6,06	39,39	34,85	19,70
	Diğer	2,02	9,09	34,34	37,37	17,17
M5	Tasarım Temelli	13,6	25,8	45,5	9,1	6,1
	Diğer	12,1	18,2	43,4	23,2	3,0

Anketin beşinci aşamasına gelindiğinde ve mekanlar incelendiğinde grafik tasarım uygulamalarının mekan içerisindeki etkisi katılımcılar tarafından 1’den 4’e (4lü likert) sıralama ile son kez değerlendirilmesi istenmiştir. Grafik tasarımının mekandaki yerinin önem ve etkisi arttırabildiği kişilerin ilk ve son aşamada değişiklik gösterip göstermediği bulgusuna ulaşmak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda grafik tasarımının mekan örgütlenmesindeki etkisi sorgulandığında 4 numaralı sütunun en çok tercih edilen bölüm olduğu görülmektedir (Tablo 24). Meslek grupları arasında büyük bir oran farkına rastlanmamıştır. Mekanın değerinin grafik tasarım uygulamaları ile arttırılabildiği sorusu evet, kısmen ve hayır seçenekleriyle tercih edilmesi istendiğinde 70% oranında evet yanıtı gelmiştir (Tablo 25). Benzer şekilde bu soruda da meslek grupları arasında belirleyici bir fark bulunmamıştır.

Tablo 24. Mekan deęerlendirmeleri sonucunda grafik tasarımın mekan örgütlenmesindeki etki frekansı

Meslek Grupları	1	2	3	4	5
Tasarım Temelli	3,0%	6,1%	25,8%	36,4%	28,8%
Dięer	4,0%	5,1%	23,2%	41,4%	26,3%
Toplam	3,6%	5,5%	24,2%	39,4%	27,3%

Tablo 25. Mekanın deęerinin grafik tasarımla anlatılmasının deęerlendirmesi

Meslek Grupları	Evet	Kısmen	Hayır
Tasarım Temelli	72,7%	18,2%	9,1%
Dięer	70,7%	25,3%	4,0%
Toplam	71,5%	22,4%	6,1%

Mekanda uygulanan grafik tasarımlarının kullanıcıları etkiledięi bulgusu elde edilmiştir. Grafik tasarım uygulamaları bu noktada kullanıcılar üzerinde tasarıma göre olumlu ya da olumsuz etkiler sunabilmektedir. Anket katılımcılarına grafik tasarımının olumlu etkileri sorulduğunda en çok verilen cevaplar grafiğin dikkat ve ilgi çekici olduğudur. Mekanın atmosferini, kalitesini ve estetik algısını iyileştirmesine, mekana karakter katmasına yardımcı olmaktadır. Grafik, mekan ile kullanıcı arasında iletişim kurar, yönlendirir, bilgi verir, vurgu yapar ve duygu uyandırır. Görsel estetięi artırıp, mekan için merak uyandırabilir ve ferah, modern bir tasarımı müşteriye sağlayabilir. Sıradanlıktan uzaklaştırıp mekana kimlik, anlam katar ve renklendirir. Mekanın konseptini vurgulayabilir. Yaratıcı mekanlar oluşturarak insanlara görsel haz ortamı sunar. Mekanın yüzeylerini tasarıma dahil eder. Mekanın eksik ve hatalı yönlerinin gizlenmesinde ve daha hoş, göze hitap eden mekanlar ortaya çıkarılmasına yardımcı olur. Müşteri çekmeye ve müşterilerin mekanda daha fazla vakit geçirmelerine katkı sağlar. Fotoğraf çekimi ve paylaşımı ile mekan tanıtımına yardımcı olup, müşteri sayısını arttırabilir cevaplarının verildięi görülmektedir.

Olumsuz yönleri incelendiğinde anket katılımcıların çoęunlukla grafik tasarım uygulamalarının yoğun kullanılması sonucunda karmaşık mekanlar ortaya çıkabileceęi yanıtını vermişlerdir. Grafik kötü uygulandığında boğucu, kasvetli ve göz yorucu bir mekan oluşturabilir. Tasarımın aşırı ve büyük kullanılması kullanıcı üzerinde ezici ve baskılayıcı duygular uyandırabilir. Mekanın kalitesini düşürüp, karakterinden uzaklaştırabilir. Grafiğin tasarlanıp, mekana uygulanması mekan sahipleri için maliyetli olabilmektedir. Mekanın konseptiyle uyumsuz tasarımlar mekanla tasarım arasında kopukluk oluşturabilir ve tasarım

herkese hitap etmeyebilir. Grafikleri karmaşık ve boğucu göstermenin yanı sıra yanlış uygulamada basit ve sıradan görünüm de sağlayabilmektedir. Grafiğin işlevsel etkilerinin yanlış kullanılması, yanlış yönlendirmeler, boyutların uygun olmaması, yanlış renk seçimleri, piktogramların yanlış kullanılması gibi durumlar mekanı ve tasarımı olumsuz yönde etkilemektedir. Bu nedenle grafik tasarımın kötü uygulanması kullanıcıyı uzaklaştırıp, mekanın tercih edilmesini azaltabilir cevapları verilmiştir. Grafik tasarım gerçekleştirilirken doğru ve uygun gerçekleştirildiği ölçüde olumsuz etkiler oluşturmaktan uzaktır. Bu nedenle mekanda tasarım gerçekleştirilirken konsept ve gereksinimler göz önünde bulundurulmalıdır.

Frekans değerleri bulunan anket verilerinin, anketin ayırıcı örneklem grubu olan meslek grupları arasındaki değerlendirmede anlamlı fark olup olmadığı ki kare analizi yapılarak belirlenmiştir. Anket katılımcılarının gittikleri kafe mekanlarını tercih etmelerinde ki nedenleri oranları ile incelendiğinde yiyecek içecek kalitesi ($X^2:1,815$ df:4 p:,.770), mekan tasarımı ($X^2:5,273$ df:4 p:,.260), mekan örgütlenmesi ($X^2:9,410$ df:4 p:,.052), mekan kalitesi ($X^2:4,808$ df:4 p:,.308), kullanılan renkler ($X^2:5,132$ df:4 p:,.274), fotoğraf çekilme ($X^2:2,642$ df:4 p:,.619), işletmenin davranış ve tutumu ($X^2:7,601$ df:4 p:,.107) verileri elde edilerek p değeri 0,05'ten büyük çıktığından dolayı tasarım temelli ve diğer meslek gruplarının yanıtları arasında anlamlı farka rastlanmamıştır.

Katılımcıların gittikleri kafeleri tercih etmelerinde mekanın tasarımının yeme/içmenin önüne geçip geçmediği sorgulanmıştır (Tablo 26). Ki kare testinden elde edilen verilerde p değeri 0,05'ten küçük çıktığı anlamlı fark olduğunu göstermektedir. Tasarım temelli meslek grubunun evet seçeneğinde, diğer meslek gruplarının kısmen ve hayır seçeneklerinde anlamlı fark bulunduğu verisine ulaşılmıştır.

Tablo 26. Anket katılımcılarının kafeleri tercih etmelerinde mekanın tasarımının yeme/içmenin önüne geçip geçmediğinin ki kare analizi

	Evet		Kısmen		Hayır		X^2	df	p
Meslek Grupları	%	Adj Res.	%	Adj Res.	%	Adj Res.			
Tasarım Temelli	18,2	2,4	47	-,7	34,8	-,8	6,016	2	,049
Diğer	6,1	-2,4	52,5	,7	41,4	,8			

Kafelerde mekansal olarak katılımcıların dikkatini çeken alanları dikkat çekme oranına göre değerlendirilmeleri ki kare analizine göre sorgulanmıştır (Tablo 27). Mekanın estetik algısı meslek gruplarına göre analiz edildiğinde p değeri ,030 < ,05'ten küçük olduğu

için anlamlı fark bulunmaktadır. Adj. Res. (Adjusted Residual) sonuçlarını incelediğimizde diğer meslek grupları 1 numaralı değerlendirmesinde diğer grup arasında fark oluşturmaktadır. Mekanın genel yerleşimi incelendiğinde p değeri ,001 olduğundan meslek grupları arasında fark olduğu verisi elde edilmiştir. Tasarım temelli meslekler 1 numaralı değerlendirmede diğer meslek gruplarına göre aralarında anlamlı fark olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Duvar, tavan, zemin yüzeyleri ve iç mekan tasarımı seçeneklerinde p değerleri istenilen veriden büyük çıktığından dolayı anlamlı farka rastlanmamaktadır.

Tablo 27. Anket katılımcılarının kafelerde dikkatlerini çeken alanların ki kare analizi

Meslek Grupları			1	2	3	4	X ²	df	p
Mekanın Estetik Algısı	Tasarım Temelli	%	12,1	24,2	22,7	40,9	8,946	3	,030
		Adj.Res.	-3,0	,6	,7	1,5			
	Diğer	%	32,3	20,2	18,2	29,3			
		Adj.Res.	3,0	-,6	-,7	-1,5			
Mekanın Genel Yerleşimi	Tasarım Temelli	%	60,6	19,7	7,6	12,1	16,417	3	,001
		Adj.Res.	3,3	,8	-2,1	-2,8			
	Diğer	%	34,3	15,2	19,2	31,3			
		Adj.Res.	-3,3	-,8	2,1	2,8			

Yüzey tasarımı kafe mekanlarının tasarımında ne derece etkili ki kare testinde analiz edildiğinde $p < 0,05$ olduğundan dolayı meslek grupları arasında fark olduğu ortaya çıkmaktadır (Tablo 28). Tasarım temelli mesleklerde 5 numara en etkili seçeneğinin diğer seçenek ve meslekler arasında anlamlı fark olduğu görülmektedir. Diğer meslek gruplarında 2 numaralı 2,0 ve 3 numaralı 3,0 değerlendirme seçeneklerinde tasarım temelli meslek gruplarına göre anlamlı fark çıktığı elde edilmiştir.

Tablo 28.Yüzey tasarımının kafelerde etki derecesinin ki kare analizi

Meslek Grupları		1	2	3	4	5	X ²	df	p
Tasarım Temelli	%	1,5	0,0	13,6	30,3	54,5	24,906	4	,000
	Adj.Res.	-,2	-2,0	-3,0	-,9	4,6			
Diğer	%	2	6,1	34,3	37,4	20,2			
	Adj.Res.	,2	2,0	3,0	,9	-4,6			

Duvar yüzeylerinin kafe mekanlarında etkililik derecesini ki kare ile analiz ettiğimizde X^2 : 3,412, df: 4, p: ,491 verileri elde edilmiş ve meslek grupları arasında anlamlı fark olmadığı verisine ulaşılmıştır.

66'ı tasarım temelli, 99'u diğer meslek gruplarına sahip 165 katılımcıya grafik tasarımının hangi yüzeylere uygulandığında dikkatlerini çektikleri sorulduğunda zemin (,002) ve merdiven (,006) yüzeylerinde anlamlı fark çıktığı verisine ulaşılmıştır (Tablo 29). Zemin yüzeyinde tasarım temelli meslek grubunda 4 numaralı (2,1) ve 5 numaralı (2,2) likert değerlendirmesinde diğer numarala ve gruba göre fark olduğu ortaya çıkmıştır. Diğer meslek grupları incelendiğinde 2 numaralı (2,9) değerlendirmede fark olduğu görülmektedir. Merdiven yüzeylerinde ise tasarım temelli meslek grupları likert değerlendirmede 5 numaralı (2,2) seçeneğin diğerleri arasında fark oluşturduğu görülmektedir. Diğer meslek gruplarında 1 numaralı (2,8) seçenekte diğerlerine göre fark olduğu bulgusu elde edilmiştir. Duvar (X^2 : 5,874, df: 4, p: ,209), kapı (X^2 : 1,565, df: 4, p: ,815), pencere (X^2 : 5,269, df: 4, p: ,261), kolon /kiriş (X^2 : 5,569, df: 4, p: ,234), mobilya (X^2 : 2,504, df: 4, p: ,644) yüzeylerinde meslek grupları arasında anlamlı farka rastlanmamıştır.

Tablo 29. Grafik hangi yüzeylere uygulandığında dikkat çeker sorusunun ki kare testi

Meslek Grupları			1	2	3	4	5	X^2	df	p
Zemin	Tasarım Temelli	%	7,6	3,0	25,8	33,3	30,3	16,612	4	,002
		Adj.Res.	-1,5	-2,9	-,8	2,1	2,2			
	Diğer	%	15,2	18,2	31,3	19,2	16,2			
		Adj.Res.	1,5	2,9	,8	-2,1	-2,2			
Merdiven	Tasarım Temelli	%	0	9,1	19,7	37,9	33,3	14,299	4	,006
		Adj.Res.	-2,8	-1,1	-1,1	1,3	2,2			
	Diğer	%	11,1	15,2	27,3	28,3	18,2			
		Adj.Res.	2,8	1,1	1,1	-1,3	-2,2			

Kafe iç mekanlarında yüzey uygulamalarının hangileri hangi oranda daha etkili olmakta sorusunda katılımcıların grafik, renk, doku ve fotoğrafı sıralaması istenmiştir (Tablo 30). Elde edilen verilerin anlamlı farklarını bulmak için ki kare analizi yapıldığında, doku (p: ,001<0,05) ve fotoğraf (p: ,000<0,05) başlıklarında anlamlı fark olduğu görülmüştür (Tablo 30). Doku uygulamasında, tasarım temelli meslek grupları likert ölçeğinde 2 numaralı (2,4) seçenekte, diğer meslek grupları 1 numaralı (3,9) seçenekte anlamlı fark oluşturmuştur. Fotoğraf uygulamasında tasarım temelliler 1 numara (4,9), diğer meslek grupları 2 numara (2,2), 4 numara (3,1) değerlendirmesinde diğerleri arasında anlamlı farka rastlanmıştır.

Grafik ($X^2:2,990$, $df:3$, $p: ,393$) ve renk ($X^2:2,938$, $df:3$, $p: ,401$) uygulamalarında p değeri 0,05'ten büyük olduğundan dolayı anlamlı farka rastlanmamıştır.

Tablo 30. Kafelerde yüzey uygulamalarının hangileri hangi oranda daha etkili olduğunun ki kare analizi

Meslek Grupları			1	2	3	4	X^2	df	p
Doku	Tasarım Temelli	%	4,5	45,5	33,3	16,7	16,791	3	,001
		Adj.Res.	-3,9	2,4	,8	,1			
	Diğer	%	29,3	27,3	27,3	16,2			
		Adj.Res.	3,9	-2,4	-,8	-,1			
Fotoğraf	Tasarım Temelli	%	74,2	13,6	4,5	7,6	24,599	3	,000
		Adj.Res.	4,9	-2,2	-1,1	-3,1			
	Diğer	%	35,4	28,3	9,1	27,3			
		Adj.Res.	-4,9	2,2	1,1	3,1			

Kafelerin grafik tasarım uygulamalarının kullanıcılar da bıraktığı etkilerin 1 etkisiz- 5 etkili olacak şekilde uygulanan likert ölçeğinde değerlendirilmesinde kare analizi uygulanmıştır. M1 mekanı incelendiğinde $X^2:4,146$, $df:4$, $p: ,387$, M2 mekanı $X^2:2,206$, $df:4$, $p: ,698$, M3 mekanı $X^2:1,695$, $df:4$, $p: ,792$, M4 mekanı $X^2:6,427$, $df:4$, $p: ,169$, M5 mekanında $X^2:1,156$, $df:4$, $p: ,885$ verileri elde edilmiştir. P değerleri 0,05'ten küçük oldukları için meslek ölçeğince mekanların grafik tasarımı uygulamasında kullanıcı üzerinde bıraktığı etkide anlamsal farka rastlanmamıştır.

İncelenen 5 kafe mekanını katılımcılar tarafından görselleri incelendikten sonra grafik tasarım uygulamalarına göre değerlendirmeleri istenmiştir. Elde edilen ki kare analizinde incelendiğinde M1 mekanında meslek gruplarına göre, $p: ,036 < 0,05$ bulunduğundan dolayı anlamlı fark olduğu verisi elde edilmiştir (Tablo 31). Tasarım temelli meslek grubunda kötü değerlendirmesinde (3,0) diğer meslekler arasında fark olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. M2 mekanında $X^2: ,346$, $df:4$, $p: ,987$, M3 mekanında $X^2: 3,908$, $df:4$, $p: ,419$, M4 mekanında $X^2: 2,281$, $df:4$, $p: ,684$, M5 mekanında $X^2: 3,420$, $df:3$, $p: ,331$ verileri elde edilmiş. P değerleri 0,05'ten büyük oldukları için diğer bu mekanlarda meslekler arası anlamlı farka rastlanmamıştır.

Tablo 31. M1 mekanının grafik tasarım üzerinden değerlendirilmesinin ki kare analizi

Meslek Grupları			Çok Kötü	Kötü	Orta	İyi	Çok İyi	X ²	df	p
M1	Tasarım Temelli	%	3,0	18,2	36,4	34,8	7,6	10,276	4	,036
		Adj.Res.	,4	3,0	-,4	-1,7	,4			
	Diğer	%	2,0	4,0	39,4	48,5	6,1			
		Adj.Res.	-,4	-3,0	,4	1,7	-,4			

Tüm mekanlar katılımcılar tarafından değerlendirildikten sonra grafik tasarım uygulamalarının mekanlardaki etkisini derecelendirmeleri istenmiş ve elde edilen veriler ki kare analizinde X^2 : ,638, df:4, p: ,959 bulgusuna ulaşılmıştır. p: ,959 > 0,05 olduğundan dolayı anlamlı fark bulunamamıştır. Mekanın değeri grafikte arttırılabilir mi sorusunda ki-kare uygulandığında X^2 :2,572, df:2, p: ,276 verisi elde edilmiş ve $p < 0,05$ olmadığından dolayı meslek grupları arasında anlamsal fark bulunamamıştır.

Anket verilerinin analizinin doğru verilerle gerçekleştirilmesi için SPSS programında frekans dağılımları ve ki kare analizleri gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler bulgular kısmında verilerek sonuçlar elde edilmiştir.

5. SONUÇLAR

Düşünceleri tasarıma geçirme boyutu ve buna temel olan tasarım yaklaşımlarıyla birlikte gerçekleştirilen sanat, verilmek istenilen mesaj, mimari ve grafiğin birleşimi ile yüzeylere uygulanan illüstratif, fotografik, tipografik ve diğer uygulama alanlarıyla etkili ve vurgulayıcı uygulamaların gerçekleştirilmesidir. Bu durumda disiplinler arası tasarım yaklaşımları ile mekanın işlev ve estetik algısının güçlendirilerek kullanıcılarda istenilen mekan algısının oluşturulabileceği öngörülmektedir.

Grafik uygulamalar, mekanın konsept ve kavramını yansıtmak için araç olarak kullanılmaktadır. Konsepti tasarımla yansıtırken, kullanıcıyla mekan arasında iletişim kurarak mesaj iletimi gerçekleştirilebilmektedir. Grafik tasarım kullanıcıyla iletişim kurduğu gibi kullanıcının duygularına hitap edebilmekte ve duygu durumunu etkileyebilmektedir. İyi ve etkili uygulanmış tasarımlar kullanıcıda pozitif etki oluştururken, kötü ve karmaşık uygulanmış tasarımlar kullanıcıda negatif etki oluşturmaktadır.

Tezin amacı ve kapsamında ilerleyen araştırmada grafiğin mekanda ve kullanıcıda bıraktığı etkilere ulaşmak için iki farklı çalışma gerçekleştirilmiştir. İlk olarak grafik tasarım uygulamalarının mekandaki etkileri için saha çalışması yapılarak mekanlarda kullanılan grafik tasarım öğeleri tespit edilmiştir. İkinci olarak kullanıcı üzerindeki etkileri belirlemek amacıyla anket çalışması uygulanmıştır.

Çalışma alanı olarak belirlenen İstanbul Karaköy'deki 5 kafe mekanı grafik türleri, uygulanan yüzeyler ve mekansal işlevleri olarak incelenmiştir. Bunun sonucunda grafik türü olan illüstrasyonun tüm mekanlarda uygulandığı görülmüştür. Illüstrasyonun grafikte en çok kullanılan tasarım türlerinden biri olduğu bu anlamda söylenebilmektedir. Mekanlarda yazı karakterleri sıklıkla kullanılmaktadır. Tasarlanmış karakterlerin uygulanması grafikte tipografi türünün de oldukça sık karşımıza çıktığı sonucunu vermektedir. Tez kapsamında incelenen tüm uygulama türlerinin çalışma alanlarında uygulanmış olduğu görülmektedir. Grafik tasarım türlerinin hepsinin incelenen mekanlarda kullanıldığı verisi karşımıza çıkmaktadır.

Yüzey tasarımları incelendiğinde duvar yüzeylerinin tüm mekanlarda grafik için kullanıldığı ve yüzey tasarım olarak en kolay uygulama alanı olduğu görülmektedir. Kapı yüzeylerinde yalnızca piktogram uygulandığı sonucuna ulaşılmıştır.

İşlevsel anlamda grafik tasarım en çok kullanılan tasarım öğelerinden biridir. Mekan tasarımında grafik, estetik beğeni açısından önemli olduğu kadar işlevsel açıdan da önemlidir. Çalışma kapsamında incelenen mekanlarda tasarım ve yüzeyi vurgulamak, kullanıcıyı yönlendirmek için grafiğin uygulandığı tüm mekanlarda görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. M1 ve M3 mekanında grafik tasarım uygulamalarının asıl amacı olan mesaj iletmenin gerçekleştirildiği görülmektedir. Mekanda sınırlandırma işlevine ise incelenen kafe mekanlarında rastlanmamıştır.

Tez kapsamında anket çalışmasına 165 kişi anketleri cevaplayarak katkı sağlamıştır. Araştırma konusu sanat ve tasarım ağırlıklı olduğundan örneklem grubu tasarım temelli meslekler ve diğer meslek grupları olarak karşılaştırmalı analiz edilmiştir.

Kullanıcıların kafe mekanlarını en fazla arkadaşlarıyla vakit geçirmek, en az çalışmak için kullandıkları görülmektedir. Tercih edilen kafelerin en fazla işletmenin davranış-tutumu ve yiyecek-içecek kalitesi için tercih edildiği, mekan tasarımı, kullanılan renk ve mekan örgütlenmesi için ortalama, fotoğraf çekmek için en az tercih ettikleri görülmektedir. Kafe tasarımlarının kısmen yeme-içmenin önüne geçildiği görülmektedir. Çalışmanın grafik tasarımın temel işlevlerin önüne geçmektedir varsayımı elde edilen verilerle ortalama değer gördüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Kafelerde dikkat edilen öğeler sırasıyla mekanın estetik algısı, iç mekan tasarımı, yüzeyler ve mekanın genel yerleşimidir. Mekanın estetik algısı ve mekanın genel yerleşiminde tasarım temelli meslekler ile diğer meslekler arasında tercih edilirlilik farkı çıkmıştır. Mekanın estetik algısını tasarım temelli meslekler önemli bulurken diğer meslekler önemsiz bulmuştur. Mekanın genel yerleşimine diğer meslek grupları daha fazla önem verirken tasarım temelliler daha az önem vermişlerdir.

Yüzey tasarımlarının mekanda kullanımının tasarım temelli mesleklere göre önemli olduğu, diğer meslek gruplarına göre orta düzeyde önemli olduğu görülmüştür. Duvar yüzeylerinde renk ve görsel algıya kullanıcı tarafından önem verilmiştir. Yönlendirme, derinlik ve dinlenmenin orta düzeyde önemli olduğu görülmüştür. Kullanıcılar tarafından grafiğin en çok duvar yüzeylerine uygulandığında etkili olduğu, kapı, merdiven ve mobilyanın etkiliye yakın olduğu, zemin, kolon yüzeylerinin orta etkide olduğu, pencere yüzeylerinin diğer meslekler tarafından etkisiz bulunduğu, tasarım temelli meslekler tarafında orta düzeyde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kafe mekanlarının yüzeylerinde sırasıyla grafik, renk, doku ve fotoğraf öğelerinin etkili olduğu ön plana çıkmaktadır. Fotoğraf diğer meslekler tarafından yüzey tasarımında ikinci derecede önemli bulunurken,

tasarım temelli meslekler son sırada değerlendirmiştir. Dokuyu diğer meslekler son sıraya alırken tasarım temelliler üçüncü olarak önemli bulmuştur. Grafik tasarım uygulamalarının duvarlarda en dikkat çekici tasarım ögesi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Belirlenen 5 kafe mekanının dış ve iç mekan görselleri gösterildiğinde grafik tasarımının baskın olduğu ve daha fazla gözüktüğü kafe görselleri seçilmiştir. Grafik tasarım uygulamalarının müşteriyi kafeye çektiği sonucu bu veriyle teyit edilebilmektedir. İç mimaride grafik tasarım uygulamasının kullanıcı üzerinde akılda kalıcı ve etkili imaj oluşturduğu görülmektedir. Mekana kullanıcı çekmek, hedef kitleyi arttırmak ve devamlı müşteri sağlamak tasarımın etki derecesi ve kalitesiyle bağlantılıdır. Çalışma çerçevesinde yapılan mekan sahipleriyle görüşmeler bu veriyi doğrulamıştır. Mekanda uygulanmış etkili grafikler müşterinin tutum ve davranışlarını da etkilemektedir. Mekan sahiplerinin yorumları ve anket verileri incelediğinde grafik tasarımın mekanda uygulanması mekanın tercih edilmesini arttırmaktadır varsayımını desteklemektedir.

Kafelerin görselleri üzerinden katılımcılar hangi yüzey alanlarında grafik tasarım uygulaması olduğunu seçmişlerdir. M1 mekanında anket katılımcılarının %99'u duvarda uygulandığını söylemişlerdir. Zeminde ve mobilyada grafik uygulandığı söylenmiştir. Diğer yüzey alanlarında grafik uygulandığını söyleyenlerin sayısı oldukça azdır. Zemin yüzeyinde grafik tasarımın uygulandığını tasarım temelli meslekler 40,9% oranında, diğer meslek grupları 24,2% oranında söylediği görülmüştür. M1 mekanında yapılan alan çalışması doğrultusunda duvar ve kapı yüzeylerinde grafik tasarım uygulandığı görülmüştür. Zemin yüzeyinde desenli seramik kullanılması katılımcıları yanıltmış olabilmektedir. M2 mekanında grafiğin duvar yüzeyinde uygulandığını neredeyse katılımcıların hepsi tarafından söylenmiştir. Diğer yüzeyleri söyleyenleri sayısı oldukça azdır. Mekan analizinde duvar, kapı ve mobilya yüzeylerinde uygulandığı görülmüştür. M3 mekanında duvar yüzeylerinde grafik olduğunu söyleyenlerin sayısı çoğunluktadır. Pencere ve mobilya yüzeylerini tercih eden katılımcılar bulunmaktadır. Diğer yüzeylerde grafik olduğu söyleyenlerin sayısı oldukça azdır. M3 mekanının analizinde duvar, kapı ve mobilyada grafik tasarım uygulandığı görülmektedir. M4 mekanında katılımcıların büyük çoğunluğu duvar yüzeyinde grafik olduğunu söylenmiştir. Pencerede grafik olduğunu söyleyenler katılımcıların yarısını oluşturmaktadır. Kolon, mobilya yüzeylerinde grafik olduğu söylenmiştir. Kapı ve zemin yüzeylerinde uygulandığını söyleyen az da olsa kullanıcı bulunmaktadır. Kolon yüzeyinde grafik tasarım olduğu 44% oranında diğer meslekler tarafından, 28,8% oranında tasarım temelli mesleklerin söylediği verisi elde edilmiştir. M4 mekanı incelendiğinde duvar, kapı

ve merdiven yüzeylerinde grafik tasarım uygulandığı görülmektedir. M5 mekanında duvar yüzeylerinde grafik uygulandığını söyleyenler çoğunluktadır. Zemin, kolon, pencere ve mobilya diyenler kullanıcıların az bir kısmını oluşturmaktadır. M5 mekanı incelendiğinde duvar ve mobilyada grafik uygulandığı sonucuna ulaşılmıştır. Diğer tasarım öğelerinin grafik tasarımı olduğunu düşünen katılımcılar bulunmaktadır. Bu da anket katılımcılarının grafik tasarım uygulamaları hakkında yeterli bilgi sahibi olmadıklarından kaynaklanıyor olabilmektedir.

M1 kafe mekanının sıcak ve renkli olduğu, diğer sıfat çiftlerine göre orta düzeyde olduğu belirlenmiştir. M2 kafe mekanının tasarlanmış, renkli, sıra dışı olduğu, diğer sıfat çiftlerine göre orta düzeyde olduğu tespit edilmiştir. M3 mekanı sıfat çiftlerine göre ortalama düzeyde olduğu söylenmiştir. M4 mekanının sıcak, tasarlanmış olduğu katılımcılar tarafından belirtilmiştir. Düzenli, sıra dışı, basit sıfat çiftinde ortalama ve ortalama üstü cevaplar aynı sayıda tercih edilmiştir. M5 mekanında renkli ve basık ortalama üstü, sıcak ve tasarlanmış ortalama ve ortalama üstü aynı yanıtlara sahip, diğer değerlendirmelerden mekanın ortalama olduğu sonucu çıkarılmıştır. Grafik tasarım uygulamalarının yoğun ve baskın olduğu kafe mekanları renkli bulunmuştur. Katılımcılar M1 ve M2 mekanlarının grafik tasarım yönünden iyi düzeyde olduğunu, M3, M4 ve M5 mekanlarının orta düzeyde olduğunu belirtmişlerdir.

İç mekan değerlendirmeleri sonucunda grafik tasarım uygulamalarının mekan örgütlenmesinde, katılımcılar mekanları ortalama üzeri olarak değerlendirmiştir. Mekanın değerinin grafik tasarımla arttırılabileceği katılımcılar tarafından belirtilmiştir. Kullanıcılar grafiğin mekana estetik değer katacağı, mekanı ilgi çekici yapacağı ve müşteri potansiyelini arttıracağı söyleyerek grafiğin mekandaki önemini vurgulamışlardır. Grafik tasarımının olumsuz yönleri, fazla ve yoğun kullanılması ile karışık ve basık mekan oluşturulabileceğidir. Mekanda uygulanan grafiklerin doğru ve etkili kullanımı kullanıcıda duygusal ve estetik açıdan etki bıraktığı sonucuna elde edilen verilerle ulaşılmaktadır.

Grafik tasarım uygulanan mekanlar tasarım temelli meslek grupları tarafından daha fazla tercih edilmektedir varsayımının meslek gruplarına göre ayrılmadığı tüm meslek grupları tarafından benzer sonuçların çıktığı görülmektedir. Bu nedenle varsayım doğruluk derecesi taşımamaktadır.

Yüksek lisans tezi olarak sunulan çalışmada grafik tasarım uygulamalarının mekan üzerinde değerlendirmesi için alan çalışması gerçekleştirilmiştir. Kullanıcı üzerinde değerlendirmesi için anket çalışması gerçekleştirilerek SPSS programı üzerinde analiz

edilmiştir. Bu çalışmanın sonucunda genel olarak grafik tasarım uygulamalarının kullanıcı üzerinde etkili olduğu, duygu ve düşünceleri etkileyebildiği, kullanıcıyla iletişim kurabildiği, mekanlarda müşteri sayısını arttırabildiği sonuca ulaşılmıştır.



6. ÖNERİLER

Çalışmanın üzerinden araştırma ve uygulama yapmak isteyen araştırmacılara aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- Çalışmaya dair öneriler;

Ulaşılan anket kullanıcı verilerinin daha kapsamlı yapılabilmesi için örneklem grubunun sayısı arttırılabilir. Meslek grubuna göre yapılan analizlerde dağılımın daha etkili olabilmesi için diğer meslekler ile tasarım temelli mesleklerin sayısı yakın tutulabilir.

Grafik tasarım uygulamalarında farklı mekanlar üzerine çalışmalar yapılabilir. Bu durumda farklı mekanlar için uygulama ve kullanım alanlarındaki değişimler, beklentiler ve sonuçlar saptanarak karşılaştırılabilir.

Grafik tasarım uygulamalarının mekan örgütlenmesine katkısının olduğu görülmektedir. Bu durumda mekan örgütlenmesi ve grafik tasarım uygulamalarını birleştiren çalışmalara ağırlık verilebilir.

- Tasarıma dair öneriler;

Grafik tasarım uygulamalarının iç mekana katkısının artırılabilmesi doğrultusunda mekan örgütlenmesinde etkili olan parametrelerin de dikkate alınması sağlanabilir.

Teknolojinin ve yeniliklerin gelişmesiyle yeni grafik tasarım öğelerinin kullanımı gerçekleştirilebilir. Bu durumun gerçekleşmesiyle çalışmanın grafik tasarım türleri üzerine elde edilen verilere eklemeler yapılabilir.

İç mekanda grafik tasarım uygulamalarının daha etkin, kullanışlı olması için alan çalışmaları gerçekleştirilebilir ve disiplinler arası çalışmalar desteklenerek grafik tasarım ve iç mimarlık alanlarında uzmanlardan destek alınabilir.

İç mimarlık mesleğinde mekan tasarımı kadar grafik tasarımın da etkili olduğu ve birbirini destekledikleri bu çalışmayla ortaya koyulmuştur. Bu nedenle iç mekan tasarımında iki disiplinin birlikte yürütülmesinin mekanın değerini arttıracak için tasarıma dahil edilmesi önerilmektedir.

- Eğitime dair öneriler;

Grafik tasarım uygulamalarının iç mekanda kullanımının arttırılması ve etkili tasarım yapılabilmesi için disiplinler arası dersler açılabilir ve konuya hakim meslek çalışanlarına bu alanlarda eğitim verilebilir. Bu çalışma kafe ölçeğinde gerçekleştirilmiştir ve farklı iç mekanlar için de benzer çalışmalar yapılabilir.

7. KAYNAKLAR

- Ambrose, H. & Harris, P. (2012). *The Fundamentals of Graphic Design*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Andarood, H. G. (2014). *İç Mimarlık Alanında Görsel İletişim Temelli Grafik Tasarım Çözümlemeleri*. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksel Lisans Tezi, Ankara.
- Aslan, F., Aslan, E. & Atik, A. (2015). İç Mekanda Algı. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 5(11), 139-151.
- Atamaz, E. (2018). Çevre ve Mekan Grafiği Eğitimi İçin Seçmeli Ders Uygulaması. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 5(6), 1-14.
- Atamaz, E. (2023). İllüstrasyonun Mekânın Görsel İletişimine Katkısı. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 208-223.
- Akbal, B. (2018). *Mimari Mekan Tasarımlarında Yer Alan Grafik Tasarım Öğelerinin Anlamsal Analizi*. İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Akbal, B. & Taşova, N. K. (2018). Mimari Mekan Tasarımlarında Yer Alan Grafik Tasarım Öğelerinin Anlamsal Analizi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 10(2), 21-38.
- Aydıntan, E. (2005). *İç Mekan Yüzeylerinden Duvarlarda Grafik Tasarım: Yararsal ve Dizimsel Açından Bir Analiz Çalışması*. K.T.Ü, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Trabzon.
- Aydıntan, E., Fettahoğlu, E., Göksel, N. N. & Pervanoğlu, S. (2022). Aydınlatma İllüzyonlarının İç Mekân Algısındaki Rolü ve Kullanım Amaçları. *Journal of Interior Design and Academy*, 2(1), 33-56.
- Aydıntan, E. & Sağgöz, A. (2009). *Grafik Tasarım ve İç Mekan*. Trabzon: Mimarlar Odası Trabzon Şubesi Yayınları.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Can, M. K. (2021). Kalite Parametrelerinin İç Mekân Tasarımı Özelinde Yorumlanması ve Barselona Tasarım Müzesi Üzerine Bir Değerlendirme. *Megaron*, 16(3), 468-487.
- Canoğlu, S. (2019). İç Mimarlık Eğitiminde Kolaj Tekniğinin Yaratıcı Düşünceye Etkisi Üzerine Bir Değerlendirme. *IDA: International Design and Art Journal*, 1(1), 74-88.
- Ching, F.D.K. (2019). *Architecture: Form, Space, Order*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

- Codur, M. B. (2010). *Tematik Mekan Düzenlemelerinde Grafik Tasarım Uygulamaları*. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi, Ankara.
- Çaydere, O. (2015). Grafik Tasarım Programlarına İlişkin Öğretim Elemanları ve Öğrenci Görüşleri. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 40, 346-376.
- Çelik, G. (2018). *Lise Binalarındaki Dolaşım Alanlarında Grafik Tasarım Elemanlarının Kullanımı ve Analizi: Kayseri Ahi Evran Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Örneği*. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Afyon.
- Dağlı Curalı, Z. (2021). Mağaza İç Mekan Tasarımında Markalaşma. *Sanat Yazıları*. 44, 183-203.
- Demir, H. (2010). Geçmişten Günümüze Grafik Tasarımın İşlevi ve Başlıca Gelişim Evreleri. *Sanat Dergisi*, 4, 57-62.
- Deveci, M. & Bulut, E. (2015). Öğrencilerin Grafik Tasarımda İmge ve Simgeleri Kullanma Becerilerinin Geliştirilmesine Yönelik Bir Eylem Araştırması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(3), 185-216
- Deveci, M. & Bulut, E. (2016). Grafik Tasarımda Anlam Bağlantılarının Kurulmasına İlişkin Program Önerisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 43(43), 85-115.
- Dokuzlar, B.K. (2015). Toplumsal Farkındalık İçin Grafik Tasarım. *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 8(16), 271-286.
- Ergün, E. (2012). *Grafik Tasarımın İç Mekân Yüzeylerde Kullanımı*. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanatta Yeterlilik Tezi, Ankara.
- Göker Paktaş, M. (2015). İç Mekan Tasarımda Grafik Etkiler. *Ulusal İç Mimarlık Sempozyumu*, Sempozyum Bildiri Kitabı, s.23-36. İstanbul.
- Hasol, D. (2005). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi.
- Hassan, M. M. E. (2015). The Semiotics of Pictogram in the Signage Systems. *International Design Journal*, 5(2), 301-315.
- Lili, Z. (2014). Application of Graphic Design Elements on Interior Design. *BTAIJ*. 10(18), 10825-10829.
- Öden, H. Y. (2020). İllüstrasyon Sanatının Çocuklara Yönelik İç Mekân ve Mobilya Tasarımında Kullanılması: Uygulama Örnek ve Teknikleri. *IDA: International Design and Art Journal*, 2(2), 161-175.
- Selamet, S. (1995). *Grafik Tasarım Ögesi Olarak Tipografi*. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir.
- Tuğrul, D. ve Gültekin, A. (2020). Yeni Ürün Gruplarının Oluşturulmasında Grafik Tasarımın Etkisi. *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 26(44), 269-286.

- Mecit, N. (2019). *Engelli Çocuklar İçin Okul Mekânlarında Çevresel Grafik ve Yönlendirme Tasarımının Etkileri*. TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Mercin, L. (2013). Çevre ve Kent Estetiği Açısından Grafik Tasarımın Önemi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 1-9.
- Keskinkol, G. & Uçar, T. F. (2017). Sanat ve Mekan Algısında Kaligrafik ve Tipografik Yaklaşımın Yansımaları. *Art-E Sanat Dergisi*. 10(20), 568-582.
- Kırca, M. & Uluçay, N. Ö. (2022). Sanat ve Mekân Tasarımında Biçim ve Anlam Bağlamında Tipografi. *Turkish Studies*, 17(6), 1405-1419.
- Kurak A., F. (2006). *İç Mekan Örgütlenmesinde Sınır Öğeleri, Post Modern ve Minimal Mekanlar*. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Trabzon.
- Kurak, A., F. (2013). *Sınır Kavramı ve İç Mekan İlişkisi: Yaşama Mekanları Örneği*. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Trabzon.
- Kutlu, R. (2015). Tasarımda Disiplinlerarası Yaklaşım-Mekan ve Grafik Tasarım İlişkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 5(3), 40-51.
- Kürşad, D. (2020). Mimarlık ve Grafik Tasarım Disiplinlerinin Ortak İfade Araçları. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 9(74), 1583-1597.
- Özdemir, İ. (1994). *Mimari Mekanın Değerlendirilmesinde Mekan Örgütlenmesi Kavramı, Konutta Yaşama Mekanları*. K.T.Ü., Fen Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Trabzon.
- Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Tavakkoli, R. (2014). *İç Mimaride Grafik Tasarım*. Hacettepe, Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılap Kitabevi.
- URL-1. (2023, Temmuz 15). <http://www.uebele.com/en/projekte/orientierungssystem/serviceplan.html#4> adresinden alınmıştır.
- URL-2. (2023, Temmuz 15). <http://www.uebele.com/en/projekte/orientierungssystem/adidas-laces.html#9> adresinden alınmıştır.
- URL-3. (2023, Temmuz 15). <https://www.uniqhotels.com/9-hours-capsule-hotel> adresinden alınmıştır.
- URL-4. (2023, Temmuz 15). <https://www.behance.net/gallery/8247675/Wayfinding-and-identity-for-hotel-Voskresenskoe> adresinden alınmıştır.

- URL-5. (2023, Temmuz 17). <https://www.whatisblik.com/blogs/projects/kaiser-permanente-palmdale> adresinden alınmıştır.
- URL-6. (2023, Temmuz 17). <https://www.annahiggie.co.uk/MURALS> adresinden alınmıştır.
- URL-7. (2023, Temmuz 17). <https://officesnapshots.com/2014/09/24/octagon-mclean-offices/> adresinden alınmıştır.
- URL-8. (2023, Temmuz 17). <https://www.whatisblik.com/blogs/projects/starz> adresinden alınmıştır.
- URL-9. (2023, Temmuz 20). <https://www.whatisblik.com/blogs/projects/cloud> adresinden alınmıştır.
- URL-10. (2023, Temmuz 20). <https://www.kentonline.co.uk/tenterden/news/its-a-masterpiece-we-look-inside-mr-doodles-mind-boggling-274518/> adresinden alınmıştır.
- URL-11. (2023, Temmuz 20). <https://behold.co.th/project/metro-mall-mrt-petchaburi-station/> adresinden alınmıştır.
- URL-12. (2023, Temmuz 20). <https://wisont.wordpress.com/2018/01/31/metro-mall-at-sukhumvit-mrt-station/> adresinden alınmıştır.
- URL-13. (2023, Temmuz 21). <https://officesnapshots.com/2018/01/29/sony-music-nashville-offices-nashville/> adresinden alınmıştır.
- URL-14. (2023, Temmuz 21). <http://gretaproject.com/portfolio/avtomojka-black-star-carwash> adresinden alınmıştır.
- URL-15. (2023, Temmuz 21). <https://www.idnworld.com/potm/Bleed-UrbanFuture> adresinden alınmıştır.
- URL-16. (2023, Temmuz 14). <https://www.frameweb.com/project/drinksco-paris> adresinden alınmıştır.
- URL-17. (2023, Temmuz 14). <https://bueroz.space/project/uid/> adresinden alınmıştır.
- URL-18. (2023, Temmuz 10). <http://www.uebele.com/en/projekte/orientierungssystem/radiologische-praxis.html#6> adresinden alınmıştır.
- URL-19. (2023, Temmuz 10). <https://laurenasta.com/blog/2019/9/25/annex-window-installations-chicago-illinois> adresinden alınmıştır.
- URL-20. (2023, Temmuz 10). https://www.archdaily.com/136369/yandex-saint-petersburg-office-za-bor-architects?ad_medium=gallery adresinden alınmıştır.

- URL-21. (2023, Ağustos 1). https://www.sign.or.jp/about_sda/business/sda-award/2018-2/%E4%BF%A1%E6%AF%8E%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%82%AC%E3%83%BC%E3%83%87%E3%83%B3 adresinden alınmıştır.
- URL-22. (2023, Ağustos 1). <https://www.metricdesign.no/work/det-akademiske-kvarter> adresinden alınmıştır.
- URL-23. (2023, Ağustos 1). <https://www.iamrubensanchez.com/indoor> adresinden alınmıştır.
- URL-24. (2023, Ağustos 1). <https://modernica.net/blogs/collaborations/takashi-murakami> adresinden alınmıştır.
- URL-25. (2023, Temmuz 20). <https://www.idesignawards.com/winners/zoom.php?eid=9-9247-15&count=4&mode=> adresinden alınmıştır.
- URL-26. (2023, Temmuz 20). <https://www.creasenso.com/fr/portfolios/image/illustration/victoria-roussel/40-ans-de-tgv-murale#> adresinden alınmıştır.
- URL-27. (2023, Ağustos 3). <https://officesnapshots.com/2016/06/24/underhub-coworking-offices-kiev/> adresinden alınmıştır.
- URL-28. (2023, Ağustos 3). <https://www.red-dot.org/projects/soulmade-14748-14748> adresinden alınmıştır.
- URL-29. (2023, Ağustos 3). <https://pernilla-ohrstedt.com/category/stazione-futuro> adresinden alınmıştır.
- URL-30. (2023, Ağustos 3). <http://coordination.asia/portfolio/the-north-face-basecamp/> adresinden alınmıştır.
- URL-31. (2023, Ağustos 4). <https://www.whatisblik.com/blogs/projects/bill-com-in-progress> adresinden alınmıştır.
- URL-32. (2023, Ağustos 4). <https://www.kapitza.com/#/vienna-design-week/> adresinden alınmıştır.
- URL-33. (2023, Ağustos 4). <https://kitra.ro/bonjour-tristesse-berlin-2018/> adresinden alınmıştır.
- URL-34. (2023, Ağustos 4). <https://www.whatisblik.com/blogs/projects/wolcott-architecture> adresinden alınmıştır.
- Varol, A. & Balaban, E. (2020). İç Mimarlık Alanında Yapılmış Doktora/Sanatta Yeterlik Tez Araştırmaları Üzerine Bir Tarama Çalışması. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(1), 1-15.
- Walter, A. (2011). *Designing for Emotion*. New York: A Book Apart

- Yazıcıoğlu, D. A. & Meral, P.S. (2011). İç Mekan Tasarımının Kurum Kimliğine Uygunluğunun Ölçülmesine Yönelik Yöntem Önerisi. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 111-131.
- Yum, M. S. (2021). Yönlendirme Tasarımının Disiplinlerarası Özelliklerinin Belirlenmesi ve İncelenmesi: İstanbul Ticaret Üniversitesi, Küçükalyalı Kampüsü Örneği. *Journal of Advanced Research in Natural and Applied Sciences*, 7(2), 182-200.
- Yücebaş, Ç. (2006). *Grafik Tasarımda Görsel Bütünlük Oluşturmada Tipografi ile Görseller Arasındaki İlişki ve Sanat Eğitimindeki Yeri*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İzmir.



8. EKLER

Ek 1. Mekan isimleri listesi

Mekan Kodu	Mekan İsmi
M1	Zulu
M2	Lue
M3	Pim
M4	Pandan
M5	Hane ikolata

Ek 2. Etik kurul onayı

20.07.2023 14:49
E-35674802-399-7542
04145392



KTÜ
1953

T.C.
KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Mimarlık Fakültesi Dekanlığı

Sayı : E-35674802-399-7542
Konu : Etik Kurul Onay Belgesi (Sümeyye
PERVANOĞLU)

20.07.2023

REKTÖRLÜK MAKAMINA
(Fen ve Mühendislik Bilimleri Etik Kurulu)

İlgi : 19.07.2023 tarihli ve E-73989185-105.99-7522 sayılı yazı.

Fakültemiz İç Mimarlık Bölümü lisansüstü öğrencilerinden 379480 nolu Sümeyye PERVANOĞLU'nun yapmış olduğu çalışma ile ilgili Üniversitemiz Etik Kurulu'ndan Etik Kurul Onay Belgesi talep etmektedir. İlgiliye ait Bölüm Başkanlığı yazısı ekte sunulmuştur. Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Doç. Dr. Serap DURMUŞ ÖZTÜRK
Dekan V.

Ek: Bölüm Başkanlığının yazısı.

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Doğrulama Kod: 04B1C91F-6622-42D8-B7C9-47D6D68589F1

Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/karadeniz-teknik-universitesi-etik-kurulu>

61080 – Trabzon /
TÜRKİYE
Tel: 0462 377 38 23

Faks: 0462 325 55 88

www.ktu.edu.tr

Ayrıntılı Bilgi İçin İrtibat
Halim GÜNGÖR
halim2861@ktu.edu.tr

Sayfa
1 / 1



Ek 3. Anket soruları

1. Yaşınız?						
2. Cinsiyetiniz?						
Kadın				Erkek		
3. Eğitiminizi mezuniyet durumunuza göre işaretleyiniz?						
İlkokul	Ortaokul	Lise	Üniversite	Yüksek Lisans	Doktora	Diğer:
4. Mesleğiniz?						
Tasarım Temelli				Diğer:		
5. Geliriniz var mı?						
Evet				Hayır		
6. Evetse gelirinizi derecelendiriniz.						
Alt Gelir		Orta Gelir		Orta Üst Gelir		Yüksek Gelir
7. Kafe mekanlarına gitmeyi hangi sıklıkla tercih ediyorsunuz?						
Gün Aşırı	Haftada 1-2	Haftada 3-4	Ayda 1-2	Hiç	Diğer:	
8. Kafelerde ne kadar vakit geçiriyorsunuz?						
30 dakika-1 saat		1 saat- 2 saat		2 saat- 4 saat		4 saat- 6 saat
Diğer:						
9. Gittiğiniz kafelerde hangi amaçla vakit geçiriyorsunuz?						
	1	2	3	4	5	
Yemek yemek						
Bir şeyler içmek						
Çalışmak						
Arkadaşlarla vakit geçirmek						
10. Gittiğiniz kafe mekanlarını tercih etme nedeniniz nedir?						
	1	2	3	4	5	
Yiyecek içecek kalitesi						
Mekan tasarımı						
Mekan örgütlenmesi						
Mekan kalitesi						
Kullanılan renkler						
Fotoğraf çekilme						
İşletmenin davranış ve tutumu						
11. Gittiğiniz kafe mekanlarını tercih etme nedeninizde mekan tasarımı, yeme/içmenin önüne geçer mi?						
Evet		Kısmen			Hayır	
12. Evetse neler öne çıkmaktadır?						
13. Kafelerde mekansal olarak dikkatinizi çeken alanları dikkat çekme oranına göre işaretleyiniz.						
	1	2	3	4		
Mekanın Estetik Algısı						
Duvar/Tavan/Zemin Yüzeyleri						
İç Mekan Tasarımı						
Mekanın Genel Yerleşimi (Masa, Sandalye vb.)						

Ek 3'ün devamı

14. Yüzey tasarımı kafe mekanlarının tasarımında ne derece etkilidir?						
Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
15. Duvar yüzeyleri kafe mekanlarında ne derecede etkilidir?						
Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
16. Duvar yüzey tasarımları hangi alanlarda öne çıkmaktadır?						
	1	2	3	4	5	
Görsel algı						
Yönlendirme						
Derinlik						
Dinlendirme						
Renk kombinasyonu						
17. Grafiksel anlatım hangi yüzeylere uygulandığında dikkatinizi çeker?						
	1	2	3	4	5	
Duvar						
Zemin						
Kapı						
Pencere						
Kolon/Kiriş						
Merdiven						
Mobilya						
18. Duvar yüzeylerinde uygulanmış grafiksel anlatımlar kafe mekanlarının tasarımında etkili midir?						
Etkili		Kısmen		Etkisiz		
19. Yüzeylere uygulanmış grafiklerin ilginizi çekme durumunu derecelendiriniz.						
Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
20. Kafe iç mekanlarında yüzey uygulamalarının hangileri hangi oranda daha etkili olmaktadır.						
	1	2	3	4		
Grafik						
Renk						
Doku						
Fotoğraf						
21. Yıl içinde İstanbul Karaköy'de bulunma sıklığınız nedir ?						
0	1 - 5 arası	5 - 10 arası	10 - 15 arası	Diğer:		
22. Karaköy'de yer alan kafe mekanlarında bulundunuz mu ?						
Evet			Hayır			
23. İstanbul Karaköy'deki kafe mekanlarını tercih etmenizin 3 nedenini yazar mısınız?						
24. Aşağıdaki mekanlardan hangilerinde daha önce bulundunuz?						
Zulu	Lue	Pim	Pandan	Hane Çikolata	Hiçbiri	

Ek 3'ün devamı

25. Aşağıdaki dış mekanı gözüken bu mekanlardan hangisi/hangileri sizde içeri girmeniz için merak uyandırıyor?

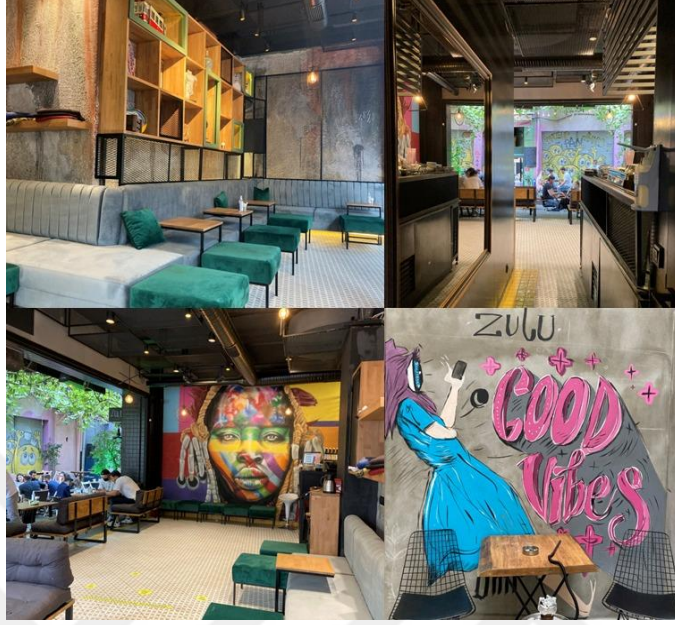
		
M1	M2	M3
		
M4	M5	

26. Aşağıdaki kafe iç mekanlarındaki görsellere göre hangi mekan/mekanlar ilginizi çekmektedir (Hangi mekanı/mekanları tercih ederdiniz)?

		
M1	M2	M3
		
M4	M5	

Ek 3'ün devamı

Aşağıdaki kafe mekanının (M1) görsellerine göre sizde hissettirdiği durumu işaretleyiniz.



27. Sıfat çiftlerini yazılış sırasına göre sizde hissettirdiği durumu derecelendiriniz.

	1	2	3	4	5
Sıcak/Soğuk					
Tasarlanmış/Tasarlanmamış					
Ferah/Basık					
Renkli/Renksiz					
Eğlenceli/Sıkıcı					
Güzel/Çirkin					
Düzenli/Düzensiz					
Sıradışı/Sıradan					
Basit/Karmaşık					

28. Mekanda sizce hangi yüzeylerde grafiksel anlatım uygulanmıştır?

Duvar	Zemin	Kolon/Kiriş	Kapı	Pencere	Mobilya	Diğer:
-------	-------	-------------	------	---------	---------	--------

29. Mekanda kullanılan grafik tasarım öğeleri sizde hangi oranda etki bırakmaktadır?

Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
---------	---	---	---	---	---	--------

30. Mekanı grafik anlatım üzerinden değerlendirirseniz 1-5 arası puanınız kaç olurdu?

1- Çok Kötü	2- Kötü	3- Orta	4- İyi	5- Çok İyi
-------------	---------	---------	--------	------------

Ek 3'ün devamı

Aşağıdaki kafe mekanının (M2) görsellerine göre sizde hissettirdiği durumu işaretleyiniz.



31. Sıfat çiftlerini yazılış sırasına göre sizde hissettirdiği durumu derecelendiriniz.

	1	2	3	4	5
Sıcak/Soğuk					
Tasarlanmış/Tasarlanmamış					
Ferah/Basık					
Renkli/Renksiz					
Eğlenceli/Sıkıcı					
Güzel/Çirkin					
Düzenli/Düzensiz					
Sıradışı/Sıradan					
Basit/Karmaşık					

32. Mekanda sizce hangi yüzeylerde grafiksel anlatım uygulanmıştır?

Duvar	Zemin	Kolon/Kiriş	Kapı	Pencere	Mobilya	Diğer:
-------	-------	-------------	------	---------	---------	--------

33. Mekanda kullanılan grafik tasarım öğeleri sizde hangi oranda etki bırakmaktadır?

Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
---------	---	---	---	---	---	--------

34. Mekanı grafik anlatım üzerinden değerlendirirseniz 1-5 arası puanınız kaç olurdu?

1- Çok Kötü	2- Kötü	3- Orta	4- İyi	5- Çok İyi
-------------	---------	---------	--------	------------

Ek 3'ün devamı

Aşağıdaki kafe mekanının (M3) görsellerine göre sizde hissettirdiği durumu işaretleyiniz.



35. Sıfat çiftlerini yazılış sırasına göre sizde hissettirdiği durumu derecelendiriniz.

	1	2	3	4	5
Sıcak/Soğuk					
Tasarlanmış/Tasarlanmamış					
Ferah/Basık					
Renkli/Renksiz					
Eğlenceli/Sıkıcı					
Güzel/Çirkin					
Düzenli/Düzensiz					
Sıra dışı/Sıradan					
Basit/Karmaşık					

36. Mekanda sizce hangi yüzeylerde grafiksel anlatım uygulanmıştır?

Duvar	Zemin	Kolon/Kiriş	Kapı	Pencere	Mobilya	Diğer:
-------	-------	-------------	------	---------	---------	--------

37. Mekanda kullanılan grafik tasarım öğeleri sizde hangi oranda etki bırakmaktadır?

Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
---------	---	---	---	---	---	--------

38. Mekanı grafik anlatım üzerinden değerlendirirseniz 1-5 arası puanınız kaç olurdu?

1- Çok Kötü	2- Kötü	3- Orta	4- İyi	5- Çok İyi
-------------	---------	---------	--------	------------

Ek 3'ün devamı

Aşağıdaki kafe mekanının (M4) görsellerine göre sizde hissettirdiği durumu işaretleyiniz.



39. Sıfat çiftlerini yazılış sırasına göre sizde hissettirdiği durumu derecelendiriniz.

	1	2	3	4	5
Sıcak/Soğuk					
Tasarlanmış/Tasarlanmamış					
Ferah/Basık					
Renkli/Renksiz					
Eğlenceli/Sıkıcı					
Güzel/Çirkin					
Düzenli/Düzensiz					
Sıra dışı/Sıradan					
Basit/Karmaşık					

40. Mekanda sizce hangi yüzeylerde grafiksel anlatım uygulanmıştır?

Duvar	Zemin	Kolon/Kiriş	Kapı	Pencere	Mobilya	Diğer:
-------	-------	-------------	------	---------	---------	--------

41. Mekanda kullanılan grafik tasarım öğeleri sizde hangi oranda etki bırakmaktadır?

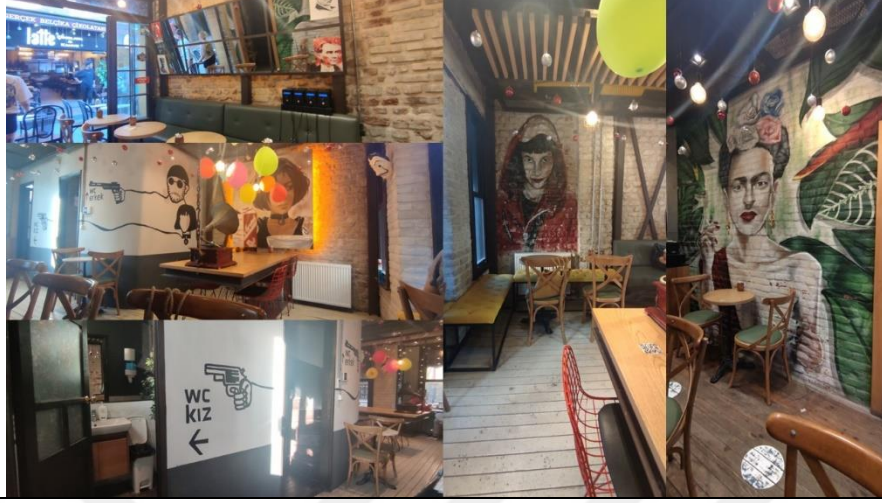
Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
---------	---	---	---	---	---	--------

42. Mekanı grafik anlatım üzerinden değerlendirirseniz 1-5 arası puanınız kaç olurdu?

1- Çok Kötü	2- Kötü	3- Orta	4- İyi	5- Çok İyi
-------------	---------	---------	--------	------------

Ek 3'ün devamı

Aşağıdaki kafe mekanının (M5) görsellerine göre sizde hissettirdiği durumu işaretleyiniz.



43. Sıfat çiftlerini yazılış sırasına göre sizde hissettirdiği durumu derecelendiriniz.

	1	2	3	4	5
Sıcak/Soğuk					
Tasarlanmış/Tasarlanmamış					
Ferah/Basık					
Renkli/Renksiz					
Eğlenceli/Sıkıcı					
Güzel/Çirkin					
Düzenli/Düzensiz					
Sıradışı/Sıradan					
Basit/Karmaşık					

44. Mekandaki grafiğin etkili olup olmadığını derecelendiriniz.

Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
---------	---	---	---	---	---	--------

45. Mekanda sizce hangi yüzeylerde grafiksel anlatım uygulanmıştır?

Duvar	Zemin	Kolon/Kiriş	Kapı	Pencere	Mobilya	Diğer:
-------	-------	-------------	------	---------	---------	--------

46. Mekanda kullanılan grafik tasarım öğeleri sizde hangi oranda etki bırakmaktadır?

Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
---------	---	---	---	---	---	--------

47. Mekanın konseptini grafik anlatım üzerinden değerlendirirseniz 1-5 arası puanınız kaç olurdu?

1- Çok Kötü	2- Kötü	3- Orta	4- İyi	5- Çok İyi
-------------	---------	---------	--------	------------

48. Tüm mekanları değerlendirdiğinizde grafik tasarım uygulamalarının mekan örgütlenmesindeki etkisini derecelendiriniz?

Etkisiz	1	2	3	4	5	Etkili
---------	---	---	---	---	---	--------

49. Bir mekanın değeri grafiksel anlatımla artırılabilir mi?

Evet	Kısmen	Hayır
------	--------	-------

50. Grafik tasarım öğelerinin olumlu yönleri nelerdir?

--

51. Grafik tasarım öğelerinin olumsuz yönleri nelerdir?

--

Ek 4. Mekan sahipleriyle ön görüşme anketi

Tarih: .../.../.....			
Mekanın Adı:			
Açılış Yılı:	Yapının Yaşı:	Mimarı:	m²:
			Tüm alan: Oturma alanları:
Bulunduğu Kat:	İşlev Alanları	Kullanım Durumu	Masa Sayısı:
Zemin 1.Kat: 2.Kat: Diğer.....	Mutfak: Oturma Alanı: Lavabo-Wc: Diğer.....	Kafe: Kafe-Bar: Kafe-Restoran: Diğer.....	
Ortalama günlük müşteri yoğunluğu: (Saat aralıkları, sabah, öğleden sonra ve akşam için)			
1.Grafik tasarım biçimsel açıdan müşteriye yönlendiriyor mu?			
Evet		Kısmen	Hayır
2. Tasarım müşterinin tutumunu değiştirdi mi?			
Evet		Kısmen	Hayır
3. Grafik tasarımın mekana uygulanmasından sonra müşteri akışı değişti mi?			
Arttı		Değişmedi	Azaldı
4.Grafik uygulamalar tasarımcı tarafından mı gerçekleştirildi?			
Evet		Kısmen	Hayır
Kendiniz gerçekleştirdiyseniz neden bu tasarımı tercih ettiniz?			
5.Tasarımın bir anlamı var mı?			
Evet		Kısmen	Hayır
Varsa kısaca bahsediniz.			
6.Herhangi bir akımdan etkilendiniz mi?			
Evet		Kısmen	Hayır
Etkilendiyseniz hangi akımdan etkilendiniz?			
7. Nereden ilham alınarak tasarım gerçekleştirildi?			
8. Tasarımda uyguladığınız yüzeyleri tercih etme nedeniniz var mı?			
Evet		Kısmen	Hayır
Varsa nedenini kısaca bahsediniz.			

ÖZGEÇMİŞ

Sümeyye PERVANOĞLU, ilköğretim hayatına İhsan Koz İlkokulu'nda başlayıp ilk iki yılın sonunda Beşirli İMKB İlkokulu'na geçiş yapıp eğitim hayatına orada devam etti. Liseyi 2013 yılında Cumhuriyet Lisesi'nde tamamladı. 2017 yılında Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünden mezun oldu. 2021 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi Arsin Meslek Yüksek Okulu Grafik Tasarımı Bölümünden mezun oldu. 2018 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İç Mimarlık Anabilim Dalında Yüksek Lisansa başladı.