

Program-Centric Retail Design: From Spatial Elements to User Experience = Desain Ritel Berbasis Program: Dari Elemen Spasial ke Pengalaman Pengguna

Kirana Muthmainnah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920545650&lokasi=lokal>

Abstrak

This study investigates how the programming of retail spaces can produce a uniquely distinctive spatial layout and experience. The study is based on the theoretical framework of programming and conceptual framework in shaping the program. Wherein programming, as a design concept in architecture, is a critical and multifaceted phase that involves defining design parameters and objectives. It emphasizes thorough preparation, analysis, and conceptual clarity, all of which are essential for the successful realization of a building project. On the other hand, a program in a sense, can be approached in many ways, and should be viewed as a conceptual framework. Thus, the study methods include a review of relevant literature and an in-depth case study of Gentle Monster's Haus Dosan Pop-up Store, where the analysis and findings explores how every architectural element—big or small, structural or decorative, as theorized by Ching and Noorwatha, contributes to realizing Gentle Monster's vision of immersive retail environments. By analyzing the interplay between design elements, the study seeks to understand the ways of the transformative impact of spatial design to both physical spaces and user experience. Ultimately, the study concludes that a program as a concept could be constructed in various ways to achieve the intended idealization of the creator.

.....Studi ini menyelidiki bagaimana pemrograman ruang ritel dapat menghasilkan tata letak spasial dan pengalaman yang unik dan khas. Studi ini didasarkan pada kerangka teori pemrograman dan kerangka konseptual dalam membentuk program. Di mana pemrograman, sebagai konsep desain dalam arsitektur, merupakan fase kritis dan kompleks yang melibatkan pengaturan parameter dan tujuan desain. Ini menekankan persiapan yang teliti, analisis, dan kejelasan konseptual, yang semuanya penting untuk kesuksesan realisasi proyek bangunan. Metode studi mencakup tinjauan literatur yang relevan dan studi kasus mendalam dari Gentle Monster's Haus Dosan Pop-up Store, di mana analisis dan temuan mengeksplorasi bagaimana setiap elemen arsitektur—baik besar maupun kecil, struktural maupun dekoratif, seperti yang diteorikan oleh Ching dan Noorwatha—berkontribusi dalam mewujudkan visi Gentle Monster tentang lingkungan ritel yang imersif. Dengan menganalisis interaksi antara elemen desain, makalah ini berusaha memahami cara-cara dampak transformatif desain spasial terhadap ruang fisik dan pengalaman pengguna. Pada akhirnya, penulisan ini menyimpulkan bahwa sebuah program, sebagai sebuah konsep, dapat dibangun dengan berbagai cara untuk mencapai ide yang diinginkan oleh penciptanya.