

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

*Warak Ngendhog* merupakan kebudayaan khas Semarang yang diimplementasikan dalam desain interior Kafe dan Penginapan Item. *Warak Ngendhog* merupakan ikon hewan mitologi yang ada di festival rakyat Semarang yang dilaksanakan sehari sebelum Ramadhan. *Warak Ngendhog* juga merupakan simbol dari kerukunan tiga etnis di Semarang, yaitu Jawa, Cina dan Arab. Kafe dan Penginapan Item ini berada di Kawasan Kota Lama Semarang. Hal tersebut perlu adanya penyesuaian desain dengan lingkungan sekitarnya yang bergaya Kolonial. Pada Gaya Kolonial ini berfokus pada bentuk Gereja Blenduk yang merupakan salah satu bangunan ikonik di Kota Lama Semarang. Kemudian pada percangan ini ingin memadukan Gaya Kolonial dengan lokalitas Semarang yang berfokus pada *Warak Ngendhog*. Dengan adanya percampuran tersebut, Gaya Eklektik dinilai tepat untuk memecahkan masalah ini. Percampuran gaya ini perlu dilakukan dengan hati-hati, memadukan unsur keduanya dengan halus sehingga tidak bertabrakan. Unsur bentuk *Warak Ngendhog* yang kuat dan mendominasi, diletakkan pada satu poin yang menjadikannya *point of interest* pada ruangan. Fasad dari bangunan ini sudah menunjukkan bentuk dari lingkungan sekitarnya yaitu kolonial. Memasukkan ke dalam interiornya dengan mengambil bentuk lengkungannya yang khas sehingga masih mendapat *feel* dari gaya kolonial tersebut. Perpaduan budaya antara kolonial dengan kebudayaan daerah Semarang memberikan perspektif baru dan unik bagi para pengunjung khususnya untuk para wisatawan agar dapat menikmati cita rasa lokal di tempat bersejarah.

### B. Saran

1. Diharapkan elemen-elemen dekoratif yang ada dalam desain di Kafe dan Penginapan Item dapat memperkuat citra lokal Semarang dan kolonial dari Kawasan Kota Lama Semarang.
2. Pada saat proses mendesain memperhatikan fungsi dari setiap ruangan baik itu ukuran untuk furniture, jarak antar furniture dan kegunaannya,

karena desain interior tidak hanya mengubah dari visualnya saja melainkan juga memberikan nyawa bagi ruangan dan memperhatikan pengguna ruangnya.



## DAFTAR PUSTAKA

Brolin, Brent C. 1980. *Architecture in Context: Fitting New Buildings with Old*. Melbourne: Van Nostrand Reinhold Company.

Cahyono. 2018. *Warak Ngendog Dalam Tradisi Dugderan Sebagai Representasi Identitas Muslim Urban di Kota Semarang*. *Theologia*, 29(2), 343

Ching, Francis D.K. and Corky Binggeli. 2012. *Interior Design Illustrated: Third Edition*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Dewi, Kristina Hestiyanti Ika, 2013. “Pengaruh Lingkungan Fisik, Interaksi Pelanggan-Pelayan, Kecocokan Tema-Makanan Terhadap Emosi dan Kepuasan Pelanggan di *House of Raminten* Kotabaru Yogyakarta”. Tesis. Yogyakarta: Univestas Atmajaya

Grahadwiswara, Agastya., Zaenal Hidayat, dan Herbasuki Nurcahyanto. 2014. *Pengelolaan Kawasan Kota Lama Semarang Sebagai Salah Satu Kawasan Pariwisata di Kota Semarang*. E-Journal Universitas Diponegoro.

<https://www.scribd.com/doc/290975919/Gaya-Ekletik> (diakses penulis pada tanggal 24 Desember 2021, jam 16.00 WIB)

Kilmer, Rosemary and W. Otie Kilmer. 2014. *Designing Interiors: Second Edition*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Lawson, Fred R. 1973. *Restaurant Planning and Design*. Hudson: Architectural Press.

Panero, Julius dan Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Jakarta: Erlangga.

Puspoyo, Aditya Chandra, Andreas Pandu Setiawan dan Dodi Wondo. 2015. *Perancangan Interior Kafe dan Resto The Historic of Blitar*. *Jurnal Intra*, 3(2), 81-82.

Rubiantoro, Eko Anton. 2018. *Kajian Konservasi Bangunan Cagar Budaya Pada Koridor Jl. Kepodang Kota Semarang*. Riptek, 12(1), 89-96.

Rachmawati, Ayulia Nur. 2019. *Makna Warak Ngendog Bagi Masyarakat Kota Semarang: Kajian Antropologi Simbolik*. Antropologi Sosial. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro Semarang.

