

**PERANCANGAN TAMAN WISATA EDUKASI PERMAINAN
TRADISIONAL DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR METAFORA**

TUGAS AKHIR



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh :

**ALIYA INSAN NURSALSABILA
NIM : 09040321053**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aliya Insan nursalsabila

NIM : 09040321053

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul “ **PERANCANGAN TAMAN WISATA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA**”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan Tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 16 Juni 2025

Yang menyatakan,



Aliya Insan Nursalsabila

NIM 09040321053

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh :

NAMA : ALIYA INSAN NURSALSABILA

NIM : 09040321053

JUDUL : PERANCANGAN TAMAN WISATA EDUKASI PERMAINAN
TRADISIONAL DI KOTA SURABAYA DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 5 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1



Ir. Qurrotul A'yun, ST.,MT.,IPM.,ASEAN Eng.

NIP 198910042018012001

Dosen Pembimbing 2



Muhammad Ratodi, M.Kes

NIP 198103042014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Aliya Insan Nursalsabila ini telah dipertahankan di depan tim penguji
Tugas Akhir di Surabaya, 16 Juni 2025

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I

Ir. Qurrotul A'yun, ST.,MT.,IPM.,ASEAN Eng.
NIP 198910042018012001

Penguji II

Muhammad Ratodi, M.Kes
NIP 198103042014031001

Penguji III

Yusrianti, MT.
NIP 198210222014032001

Penguji IV

Efa Suriani, M.Eng
NIP 197902242014032003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya

Dr. A. Saepul Hamdani, M.Pd.
NIP 196507312000031002

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aliya Insan Nursalsabila
NIM : 09040321053
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Arsitektur
E-mail address : aliyainan4@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perancangan Taman Wisata Edukasi Permainan Tradisional di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Metafora

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juni 2025

Penulis



Aliya Insan Nursalsabila

S U R A B A Y A

ABSTRAK

PERANCANGAN TAMAN WISATA EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Perkembangan teknologi modern yang pesat telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat, termasuk dalam aspek budaya dan pola perilaku anak-anak. Di Indonesia, kemajuan teknologi informasi, khususnya dalam bentuk game online, telah mengubah cara anak-anak berinteraksi, bermain, dan belajar. Fenomena ini menyebabkan pergeseran minat anak-anak dari permainan tradisional yang sarat nilai budaya menuju aktivitas digital yang cenderung individualistik. Akibatnya, permainan tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa perlahan mulai ditinggalkan, bahkan terancam punah, seiring dengan berkurangnya ruang bermain dan meningkatnya penggunaan perangkat elektronik di kalangan anak-anak. Padahal, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter, mengembangkan keterampilan sosial, serta melestarikan nilai-nilai luhur budaya lokal. Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan upaya konkret untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda. Salah satu solusi yang diusulkan adalah perancangan Taman Wisata Edukasi Permainan Tradisional di Kota Surabaya dengan pendekatan arsitektur metafora. Konsep ini bertujuan menciptakan ruang edukatif dan rekreatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak. Pendekatan arsitektur metafora diharapkan dapat meningkatkan daya tarik taman wisata, memfasilitasi aktivitas bermain yang edukatif, serta memperkuat kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian budaya permainan tradisional. Dengan demikian, taman wisata ini diharapkan menjadi wadah pelestarian budaya sekaligus sarana pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain yang sehat, interaktif, dan penuh nilai edukatif di tengah arus globalisasi dan dominasi teknologi digital.

Kata Kunci : Wisata Edukasi, Permainan Tradisional, Arsitektur Metafora

ABSTRACT

DESIGN OF A TRADITIONAL GAMES EDUCATIONAL TOURISM PARK IN THE CITY OF SURABAYA USING A METAPHORE ARCHITECTURAL APPROACH

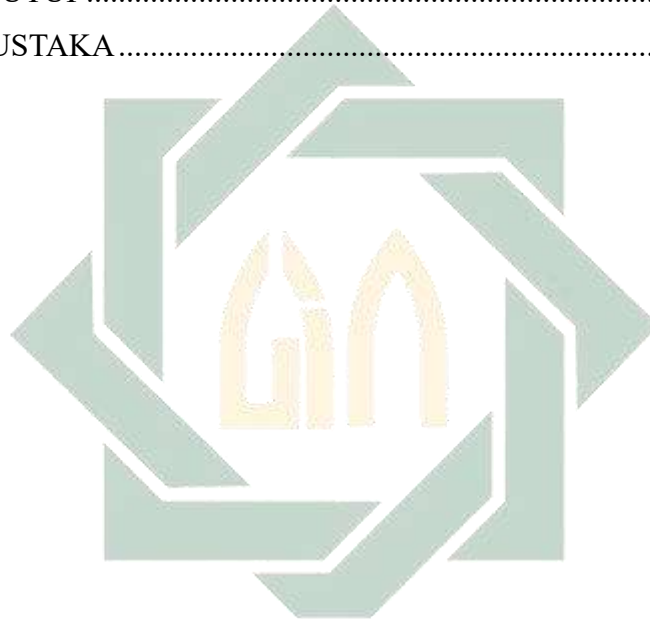
The rapid development of modern technology has had a significant impact on people's lives, including in terms of culture and children's behavior patterns. In Indonesia, advances in information technology, particularly in the form of online games, have changed the way children interact, play, and learn. This phenomenon has caused a shift in children's interests from traditional games rich in cultural values to digital activities that tend to be individualistic. As a result, traditional games, which are part of the nation's cultural heritage, are slowly being abandoned and even threatened with extinction, as play spaces decrease and the use of electronic devices among children increases. However, traditional games not only serve as a means of entertainment but also play an important role in shaping character, developing social skills, and preserving the noble values of local culture. To address this issue, concrete efforts are needed to preserve and reintroduce traditional games to the younger generation. One proposed solution is the design of a Traditional Game Educational Tourism Park in Surabaya using a metaphorical architectural approach. This concept aims to create an educational and recreational space that is not only visually appealing but also provides children with enjoyable and meaningful learning experiences. The metaphorical architectural approach is expected to enhance the appeal of the tourism park, facilitate educational play activities, and strengthen public awareness of the importance of preserving traditional game culture. Thus, this tourism park is hoped to serve as a platform for cultural preservation while also functioning as a means of character development for children through healthy, interactive, and educationally enriching play activities amidst the tide of globalization and the dominance of digital technology.

Keywords : Educational Tourism, Traditional Games, Metaphor Architecture

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Tujuan Perancangan.....	4
1.3 Ruang Lingkup Proyek	5
BAB II TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN	6
2.1 Tinjauan Objek	6
2.1.1 Tinjauan Taman	6
2.1.2 Tinjauan Wisata Edukasi	6
2.1.3 Tinjauan Permainan Tradisional.....	7
2.1.4 Standar Kebutuhan Ruang Taman Wisata Edukasi Permainan Tradisional	7
2.2 Lokasi Perancangan	9
2.2.1 Gambaran Umum Site.....	9
2.2.2 Eksisting Site.....	10
2.2.3 Aksesibilitas	10
BAB III PENDEKATAN DAN KONSEP PERANCANGAN	12
3.1 Pendekatan Perancangan	12
3.1.1 Pendekatan Arsitektur Metafora.....	12
3.1.2 Integrasi Nilai Keislaman.....	14
3.2 Konsep Perancangan	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1. Konsep Tapak	19

4.1.1	Konsep Tata Massa (Zoning)	19
4.1.2	Konsep Ruang Luar.....	19
4.1.3	Konsep Vegetasi	21
4.2	Konsep Bangunan	21
4.2.1	Konsep Bentuk Bangunan.....	21
4.3	Konsep Struktur dan Utilitas.....	23
4.3.1	Konsep Struktur	23
4.3.2	Konsep Utilitas.....	24
BAB V PENUTUP.....		29
DAFTAR PUSTAKA.....		30



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Standar Kebutuhan Ruang Taman Wisata Edukasi Permainan

Tradisional..... 8



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lokasi Site.....	9
Gambar 2. 2 Batasan-batasan Pada Site	10
Gambar 2. 3 Aksesibilitas Jalan	10
Gambar 2. 4 Aksesibilitas terhadap infrastruktur Kota	11
Gambar 4. 1 Tata Massa	19
Gambar 4. 2 Ruang Permainan Tradisional	20
Gambar 4. 3 Batasan dalam Tapak	20
Gambar 4. 4 Konsep Vegetasi	21
Gambar 4. 5 Bentuk Bangunan	22
Gambar 4. 6 Fasad Bangunan	22
Gambar 4. 7 Pondasi Batu Kali	23
Gambar 4. 8 Kolom Bangunan	23
Gambar 4. 9 Struktur Atap	24
Gambar 4. 10 Utilitas Air Bersih	25
Gambar 4. 11 Utilitas Air Kotor	26
Gambar 4. 12 Utilitas Pemadam Kebakaran	27
Gambar 4. 13 Utilitas Sampah	28

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggraini, L., & Chodidjah, S. (2023). *PENGARUH WISATA EDUKASI, NIAT PERILAKU, DAN LOKASI TERHADAP NIAT BERKUNJUNG ULANG KE TAMAN ISMAIL MARZUKI JAKARTA*. 10(2).
- Aska. (2023). *Arsitektur Metafora: Pengertian, Prinsip, Tokoh dan Karyanya - Arsitur Studio*. <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>
- Asshofie, S., Saladin, A., & alitopan, Moh. (2021). *STUDI KOMPARASI ARSITEKTUR METAFORA PADA BANGUNAN OCEANARIUM*.
- Dafrina, A. (2019). Penerapan Arsitektur Metafora Pada Museum Tsunami Aceh Di Banda Aceh. *Arsitekno*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.29103/arj.v2i2.1207>
- Dinas Pendidikan Surabaya. (2018, July 27). *Permainan Tradisional Membentuk Jati Diri – Dinas Pendidikan Kota Surabaya –* <https://dispendik.surabaya.go.id/permainan-tradisional-membentuk-jati-diri/>
- Endrasari, B. I., Widjajanti, W. W., & Azizah, S. (2017). *DESAIN WISATA EDUKASI BERWAWASAN LINGKUNGAN DI SURABAYA*. 2017.
- Fikriarini, A. (2011). ARSITEKTUR ISLAM: Seni Ruang dalam Peradaban Islam. *El-HAKAH (TERAKREDITASI)*. <https://doi.org/10.18860/el.v0i0.452>
- Habibillah, R., & Hadjri, M. I. (2023). *Pengaruh Perkembangan Teknologi di Era Digital bagi Pengembangan Sumber Daya Manusia di Daerah Tertinggal di Indonesia (The Influence of Technological Development in the Digital Era for Human Resource Development in Disadvantaged Regions in Indonesia)*. 2(2).
- Husein Mr, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>
- Ilmiajayanti, F., & Dewi, D. I. K. (2015). *Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas Dan Pemanfaatannya*. 1.

- Jordan, Y. (2021, December 18). *Arsitektur Metafora: Pengertian, Prinsip & Contohnya*. *Japdesain*. <https://japdesain.com/blog/pengertian-arsitektur-metafora/>
- Karim, S. (2019). PEMBANGUNAN PARIWISATA DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *TAJDID : Jurnal Ilmu Keislaman dan Ushuluddin*, 16(1), 45–62. <https://doi.org/10.15548/tajdid.v16i1.86>
- Kompasiana.com. (2013, December 11). *Minimnya Lahan Bermain Anak, Hilang Bersamaan dengan Permainan Tradisional*. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/riopermata/552994756ea834f806552d1f/minimnya-lahan-bermain-anak-hilang-bersamaan-dengan-permainan-tradisional>
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN DAMPAKNYA PADA MASYARAKAT. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 01(12). <https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/1311>
- Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). *Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan*. 4.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 5.
- Prihutama, M. (2020). KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR METAFORA PADA BANGUNAN BERTINGKAT TINGGI. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(2), 220–232. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i2.25057>
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). TEKNOLOGI DAN KEHIDUPAN MASYARAKAT. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>
- Wahyuni, E., & Qomarun, Q. (2015). IDENTIFIKASI LANSEKAP ELEMEN SOFTSCAPE DAN HARDSCAPE PADA TAMAN BALEKAMBANG SOLO. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 13(2), 114–124. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v13i2.755>
- Zainuri, A. (2021). Integrasi Islam dan Budaya Lokal dalam Seni Arsitektur Masjid Kuno di Jawa: Sebuah Tinjauan Umum. *Heritage*, 2(2), 125–144. <https://doi.org/10.35719/hrtg.v2i2.58>