

Skripsi

**PERAN PEMERINTAH DAERAH DALAM PELESTARIAN PERMAINAN  
TRADISIONAL (Studi Kasus Makassar Traditional Games Festival)**

**IMRON**

Nomor stambuk : 105640139111



**PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2017**

**PERAN PEMERINTAH DAERAH DALAM PELESTARIAN PERMAINAN  
TRADISIONAL (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival)**

Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Ilmu Pemerintahan

Disusun dan Diajukan Oleh

**IMRON**

Nomor stambuk : 105640139111

kepada

**PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**2017**

Judul Skripsi : Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival )  
Nama Mahasiswa : Imron  
Nomor Stambuk : 105640139111  
Program Studi : Ilmu Pemerintahan

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Andi Rosdianti Razak, M.Si**

**Drs. H. Ansyari Mone, M.Pd**

Mengetahui

Dekan

Ketua Jurusan

Fisipol Unismuh Makassar

Ilmu Pemerintahan

**Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos, M.Si**

**A. Luhur Prianto, S.IP, M.Si**

## PENERIMAAN TIM

Telah diterima oleh TIM penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar, Berdasarkan surat Keputusan/Undangan menguji ujian skripsi Dekan Fisipol Universitas Muhammadiyah Makassar, Nomor : 177/FSP/A.1-VIII/XII/39/2017 Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.I) dalam program studi Ilmu Pemerintahan Di Kota Makassar. Pada Hari Rabu, 27 Desember 2017.

## TIM PENILAI

Ketua

Sekretaris

**Dr. Hj. Ihyani Malik, S. Sos, M.Si**

**Dr. Burhanuddin, S.Sos, M.Si**

**NBM : 7303 27**

**NBM : 1084366**

## Penguji

1. Dr. Andi Rosdianti Razak, M.Si (Ketua) ( )
2. Dr. Muhammad Tahir, M.Si ( )
3. Dr. Nuryanti Mustari, S.IP, M,Si ( )
4. Muchlas M Tahir, S.IP, M.Si ( )

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Imron

Nomor Stambuk : 105640139111

Program Studi : Ilmu Pemerintahan

Menyatakan bahwa benar karya ilmiah ini adalah penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain atau telah di tulis/dipublikasikan orang lain atau melakukan plagiat. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku, sekalipun itu pencabutan gelar akademik.

Makassar, 01 Oktober 2017

Yang Menyatakan

Imron

## ABSTRAK

**IMRON, 2016. Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival ).** (dibimbing oleh Andi Rosdianti Razak dan Ansyari Mone).

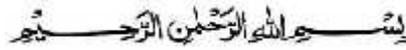
Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival) dan faktor yang mendukung dan menghambat dalam Pelestarian Permainan Tradisional.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan menggunakan 2 jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan informan. Sedangkan data sekunder diperoleh dengan mengakses dokumen-dokumen dari instansi-instansi yang terkait dengan masalah informan dilakukan secara proposif (sengaja) dengan pertimbangan bahwa yang bersangkutan dapat memberi data atau informasi yang valid (kurang tepat) terkait dengan masalah yang diteliti

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival) adalah dalam hal perannya (a) Sebagai Regulator pemerintah dalam Pelestarian Permainan Tradisional berpedoman pada dasar hukum Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta namun dalam pelaksanaannya belum berjalan dengan efektif karena belum adanya Perda tentang Permainan Tradisional. (b) Sebagai Dinamisator, pemerintah selalu mengadakan event tahunan untuk melestarikan permainan tradisional namun itu bentuk kerjasama dengan komunitas bukan gagasan dari pemerintah sendiri (c) Sebagai Fasilitator pemerintah berperan penting dalam terlaksananya kegiatan Makassar Tradisional Games Festival. Adapun faktor pendukung pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival) yaitu adanya Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta untuk melindungi setiap permainan tradisional yang ada agar tidak diakui oleh negara lain dan faktor penghambatnya yaitu (1) Belumnya adanya Perda dari pemerintah Kota Makassar untuk mengatur tentang permainan tradisional. (2) minimnya minat masyarakat untuk memainkan permainan tradisional

***Kata kunci: Peran Pemerintah, Pelestarian Permainan tradisional***

## KATA PENGANTAR



*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.*

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisiona Games Festival)”**

Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Ilmu Pemerintahan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda alm. Ta’ng dan Ibunda Rubati serta segenap keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan bantuan, baik moral maupun materil.
2. Ibu Dr.Andi Rosdianti Razak,M.Si selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. H. Ansyari Mone, M. Pd selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Dr. Irwan Akib, M.Pd selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Ibu Dr. Hj. Ihyani Malik, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Bapak A.Luhur Prianto, S.IP, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Pemerintahan Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Bapak/Ibu Dosen Ilmu Pemerintahan Fisipol Unismuh Makassar yang telah membekali penulis dengan berbagai konsep keilmuan selama dalam proses perkuliahan.
7. Kepala Tata Usaha dan staf pegawai Fisipol Unismuh Makassar yang telah memberikan pelayanan administrasi dan akademik.
8. Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar dan pihak komunitas Jalan-jalan Seru serta semua pihak yang telah banyak memberikan informasi dan data yang dibutuhkan selama penelitian.
9. Para teman seperjuangan mahasiswa Ilmu Pemerintahan Fisipol Unismuh Makassar Angkatan 2011 dan juga keluarga besar HIMJIP yang selalu memberikan motivasi dan masukan mulai awal sampai akhir studi.

Demikian kesempurnaan skripsi ini, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga karya skripsi ini bermanfaat dan dapat memberikan yang berarti bagi pihak yang membutuhkan.

Makassar, 01 Oktober 2017

**Imron**

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul .....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Penerimaan TIM .....	iii
Halaman Persetujuan .....	iv
Halaman Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah .....	v
Abstrak .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi.....	ix
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Konsep Pemerintah Daerah.....	7
B. Permainan Tradisional .....	17
C. Makassar Tradisional .....	19
D. Kerangka Pikir .....	25
E. Fokus Penelitian .....	26
F. Deskriptif Fokus Penelitian.....	25
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Waktu Dan Lokasi Penelitian .....	28
B. Jenis Dan Tipe Penelitian.....	28
C. Sumber Data.....	29
D. Informan Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisa Data.....	31
G. Pengabsahan Data .....	32

#### BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian.....	34
B. Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival) .	49
C. Faktor pendukung dan penghambat Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival) .....	62

#### BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	67
B. Saran .....	68

DAFTAR PUSTAKA .....	69
----------------------	----

LAMPIRAN.....	71
---------------	----

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang.**

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Waktu yang dimiliki anak-anak selalu mereka gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak-anak. melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan. Selain itu bermain merupakan media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Mereka selalu aktif dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan . Mereka seolah-olah tak berhenti untuk bereksplorasi dan belajar. Masa kanak-kanak merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. Seiring dengan kebutuhan orangtua untuk mendidik anak sejak dini, sekarang ini telah banyak bermunculan lembaga pendidikan bagi anak usia dini di Indonesia. Salah satunya adalah pendidikan taman kanak-kanak. Aktivitas bermain anak-anak merupakan suatu proses pendidikan dan pengajaran karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri. Tidak hanya pada tingkatan pendidikan yang merupakan dasar dalam mengembangkan segenap potensi yang dimiliki anak antara lain: agama, kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik kasar dan motorik halus, serta kemandirian, memiliki dasar-dasar aqidah yang lurus sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, dan kepribadian yang baik.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam. Namun keberadaannya sekarang mulai tergeser oleh permainan modern, seperti *playstation* (PS), game online dan jenis permainan canggih lainnya. Setiap daerah mengenal permainan tradisional dengan namanya masing-masing permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak untuk mengisi hari-hari bermain mereka namun sekarang, terutama di kota-kota besar, permainan tradisional mulai ditinggalkan banyak hal yang menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan, diantaranya adalah kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak, setiap negara menginginkan negaranya menguasai teknologi sesuai dengan perkembangan jaman. Namun disadari atau tidak kemajuan teknologi terutama dalam bidang permainan anak-anak membuat tergesernya permainan tradisional.

Salah satu daerah yang sangat menjaga kebudayaan dan permainan-permainan tradisionalnya adalah Kota Makassar. Kota Makassar yang merupakan salah satu daerah otonom dalam wilayah provinsi Sulawesi Selatan. Makassar di dirikan oleh kerajaan maritim, Gowa – tallo. Pada tahun 1971 namanya berubah menjadi Ujung Pandang. Namun karena memiliki makna historis yang sangat dalam, setelah diperjuangkan akhirnya nama Makassar dapat kembali disanding

oleh kota yang merangkap ibu kota provinsi ini, tepatnya pada 13 Oktober 1999. Kini makassar tumbuh menjadi kota besar, bahkan disebut-sebut sebagai kota metropolitan sekaligus mengembang sebagai fungsi pusat pelayanan, perdagangan, pendidikan, dan maritime di Kawasan Timur Indonesia (KTI). Atmaja (204:2014).

Makassar adalah daerah yang masyarakatnya sudah di pengaruhi permainan-permainan moderan khususnya kalangan remaja dan berpengaruh besar terhadap anak-anak dan mengakibatkan permainan-permainan tradisional tergeser. Masyarakat Makassar mencoba untuk mempertahankan permainan-permainan tradisional salah satunya caranya yaitu melalui kegiatan Makassar tradisional *Games Festival* atau disingkat MTGF, adalah sebuah kegiatan atraksi tradisi budaya yang dilaksanakan oleh komunitas “Jalan-Jalan Seru Makassar”. Berawal dari sebuah kegelisahan akan mulainya terlupakan permainan-permainan rakyat (tradisional) yang merupakan salah satu dari sekian banyak warisan tradisi budaya dari para pendahulu kita. Atas dasar hal tersebut dan untuk mengenang kembali keceriaan masa kecil, Rere (pendiri komunitas Jalan-Jalan Seru) bersama teman-teman di JJS Makassar berinisiatif untuk membuat sebuah kegiatan festival permainan rakyat “Makassar Traditional *Games Festival*” di tanggal 28 Oktober 2012. Inilah cikal bakal *event* MTGF, bermula dengan konsep sederhana untuk menghadirkan festival permainan rakyat di tengah-tengah masyarakat modern.

Makassar Traditional *Games Festival* 2015 (MGTF 2015) adalah penyelenggaraan yang ke empat setelah sukses diadakan tahun 2012, 2013 dan 2014. Kegiatan Makassar Traditional *Games Festival* 2015 (MGTF 2015) ini di

laksanakan pada hari Minggu tanggal 18 Oktober 2015 di Benteng Fort Rotterdam. Kegiatan ini adalah dalam rangka menyambut hari Sumpah Pemuda, karena pemuda Indonesia yang bertekad akan terus menjaga serta melestarikan budaya warisan nenek moyang kami. Kegiatan Makassar Traditional Games Festival ini sangat di dukung oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan bentuk dukungan dinas pariwisata seperti bantuan dana, sarana/pasarana, dan keamanan.

Tahun 2015 MTGF memilih “*Tiuya’, Akkarena, Siulu’, Magguru’*” (Bergerak:Mandar, Bermain;Makassar, Berteman:Toraja, Magguru:Bugis) sebagai *tagline*. Adalah semangat yang ingin ditularkan dalam MTGF 2015 ini, dengan bermain-permainan tradisional maka minimal yang kita dapatkan adalah keringat hasil dari bergerak, bermain, bersosialisasi (berteman) dan belajar. Ada pun permainan-permainan yang akan dimainkan memiliki kategori dewasa dan anak-anak, seperti Orang Dewasa: *Maccukke’/accangke, Bulang-bulang/patte’-patte, Mallongga’/majjeka/engran, Mallogo, Mang’asing/asing-asing, Mabbenteng/bom tander-tander/himen-himen, Massanto’, Maddende/dende-dende, Ma’boy/a’gebo’, Lambasena* dan lompat karet, *Beklan/bekkel, Maggoli’/kelereng*. Kategori anak-anak: *Maccukke’ /accangke, Bulang-bulang /patte’-patte’, Mallongga ’/majjeka/engran, Mallogo, Mang’asing/asing-asing, Mabbenteng/bom, tander-tander/himen-himen, Massanto’, Maddende/dende-dende, Ma’boy/a’gebo’, Lambasena* dan lompat karet, *Beklan/bekkel, Maggoli’/kelereng*.

Dalam upaya melestarikan permainan tradisional di Makassar yang mulai tergeser akibat permainan-permainan modern, maka muncullah ide-ide kreatif dari beberapa komunitas yang memiliki visi dan misi untuk melestarikan permainan tradisional, salah satunya komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar (JJS Makassar). Salah satu bentuk upayanya untuk melestarikan permainan tradisional yang ada di kota Makassar adalah dengan mengadakan sebuah kegiatan yang bertepatan Makassar Tradisional *Games* Festival. Dengan adanya kegiatan Makassar Tradisional *Games* festival (MTGF) diharapkan adanya dukungan langsung dari Pemerintah Daerah dengan menerapkan fungsi dan perannya sebagai Dinamisator, dan Fasilitator sehingga kegiatan ini dapat dijalankan dengan baik dan mendapatkan antusias langsung dari masyarakat khususnya masyarakat Kota Makassar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat masalah tersebut sebagai bahan penelitian dengan judul **“Peran Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival di Kota Makassar)”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latarbelakang masalah tersebut diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana peran Pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional (studi kasus Makassar Tradisional *Games* Festival di kota makassar)?

2. Faktor-faktor pendukung dan penghambat pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional (studi kasus Makassar Tradisional *Games Festival* di kota makassar)?

### **C. Tujuan Penulisan**

Berangkat dari rumusan masalah di atas maka tujuan yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bentuk dukungan Pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional (studi kasus Tradisional *Games Festival* di kota makassar)?
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor pendukung dan penghambat pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional (studi kasus Makassar Tradisional *Games Festival* di kota makassar)?

### **D. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan Teoritis dari penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat sebagai suatu hasil karya ilmiah yang dapat menunjang ilmu pengetahuan, khusus mengenai peran dinas pariwisata dalam mendukung kegiatan Makassar Tradisional *Games Festival* (MTGF).

2. Kegunaan praktis

Kegunaan praktis, hasil penelitian ini di harapkan dapat berguna sebagai bahan masukan untuk masyarakat dan dinas pariwisata dalam mendukung kegiatan Makassar Tradisional *Games Festival* (MTGF)

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Konsep Pemerintah Daerah**

Menurut Nur amelia (02:2014) Pemerintah adalah organisasi yang memiliki kewenangan untuk membuat kebijakan dalam bentuk penerapan hukum dan undang – undang di kawasan tertentu yang merupakan kawasan yang berada di bawah kekuasaan mereka. Pemerintah dalam arti luas di defenisikan sebagai suatu bentuk organisasi yang bekerja dengan tugas menjalankan suatu sistem pemerintahan. Eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Pemerintah dalam arti sempit adalah suatu badan perkumpulan yang memiliki kebijakan tersendiri untuk mengelola, mengatur, serta mengatur jalannya suatu sistem pemerintahan.

Menurut Fatih (13:2014) pemerintah adalah organisasi yang mempunyai kekuasaan untuk membuat dan menerapkan hukum serta undang – undang di wilayah tertentu. Suradinata dalam Fatih, pemerintah adalah organisasi yang mempunyai kekuatan besar dalam suatu Negara, mencakup urusan masyarakat, teritorial, dan urusan kekuasaan dalam rangka mencapai tujuan Negara. Affan, dalam Fatih pemerintah adalah kegiatan yang terorganisir mengenai rakyat/ penduduk di wilayah Negara itu yang berdasarkan kepada dasar Negara dan bersumber pada kedaulatan untuk mencapai tujuan rakyat atau penduduk di wilayah itu sendiri.

Dari defenisi di atas pemerintah adalah suatu kelompok/organisasi yang di bentuk di dalam suatu negara untuk mengelola, mengatur, serta mengatur jalannya suatu sistem pemerintahan.

Untuk membantu dan mengurangi beban pemerintah pusat maka di bentuklah pemerintah daerah dengan tujuan agar pemerintah daerah dapat mengatur dan mengurus pemerintahannya sendiri.

### **1. Pemerintah Daerah**

Pembentukan pemerintah daerah sesuai dengan Amanat Pasal 18 UUD Negara RI Tahun 1945, telah melahirkan berbagai produk undang-undang dan peraturan perundang-undangan lainnya yang mengatur tentang pemerintahan daerah, antara lain Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1945, Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1948, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1957, Undang-Undang Nomor 18 Tahun 1965, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1974, dan terakhir Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004.

Secara substansial undang-undang tersebut mengatur tentang bentuk susunan penyelenggaraan pemerintah daerah. Secara normatif undang-undang tersebut telah mampu mengikuti perkembangan perubahan pemerintahan daerah sesuai zamannya. Secara empiris undang-undang tersebut dalam penyelenggaraan pemerintahan daerah sebelum diberlakukannya Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999, yakni Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1974 dan undang-undang sebelumnya memberikan implikasi terhadap kedudukan dan peran formal kekuasaan eksekutif lebih dominan dari kekuasaan legislatif daerah. Dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1974 dan undang-undang sebelumnya, kedudukan kepala daerah sebagai pelaksana kekuasaan eksekutif, memiliki kewenangan yang lebih besar dari pada kekuasaan DPRD sebagai pelaksana kekuasaan legislatif. Secara ekstrem dapat dikatakan

bahwa kepala daerah tidak dapat diberhentikan langsung oleh DPRD. Kepala daerah tidak bertanggung jawab sepenuhnya kepada DPRD, dan dalam pelaksanaan tugasnya hanya memberikan keterangan pertanggungjawaban.

Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah lahir dalam kancah rentaknya reformasi di Indonesia. Kelahiran undang-undang tersebut untuk menjawab kebutuhan tuntutan reformasi yang memberikan implikasi dan simplikasi terhadap kedudukan DPRD berbalik menjadi lebih kuat dibanding dengan kekuasaan eksekutif, dengan beberapa kewenangan yang dimiliki, antara lain kewenangan memilih kepala daerah dan kewajiban kepala daerah untuk memberikan laporan pertanggungjawaban mengenai penyelenggaraan pemerintah daerah, serta beberapa hak lainnya misalnya hak meminta keterangan, hak penyelidikan, hak menyatakan pendapat, dan hak menentukan anggaran DPRD. Dengan keadaan tersebut dapatlah dikatakan bahwa telah terjadi perubahan radikal dalam sistem penyelenggaraan pemerintahan daerah. Paling substansial adalah dalam penggunaan kewenangan yang dimiliki para penyelenggara kekuasaan oleh pemerintah termasuk pemerintah daerah, lebih khusus lagi hubungan lembaga eksekutif dan lembaga legislatif daerah sebagai unsur penting dalam penyelenggaraan pemerintahan daerah, dalam kondisi hubungan yang tidak memiliki pola hubungan kewenangan yang menganut kesetaraan atau kemitraan, sebagai diamanatkan oleh undang-undang.

Berdasarkan suatu teoritis atau asumsi-asumsi yang dapat diungkapkan adalah pola hubungan kewenangan yang setara, seimbang, dan

sinergis, antara pemegang kekuasaan, yakni lembaga eksekutif dan lembaga legislatif daerah dalam penyelenggaraan pemerintahan daerah, akan dapat menjadi basis ke arah terciptanya sistem *checks and balances* sebagai prasyarat ke arah terwujudnya penyelenggaraan pemerintahan daerah yang lebih demokratis.

## **2. Peran Pemerintah Daerah**

Sebagaimana yang dikemukakan Labolo (2006), fungsi pemerintah dalam kaitannya dengan pengelolaan yaitu mengarahkan kepada pihak yang berkaitan. Perlu adanya peran pemerintah yang secara optimal dan mendalam untuk membangun masyarakat, maka peran pemerintah yang di maksud lain:

- a. Pemerintah sebagai regulator. Peran pemerintah sebagai regulator adalah menyiapkan arah untuk menyeimbangkan penyelenggaraan pembangunan melalui penerbitan peraturan-peraturan. sebagai regulator, pemerintah memberikan acuan dasar kepada masyarakat sebagai instrumen untuk mengatur segala kegiatan pelaksanaan pemberdayaan.
- b. Pemerintah sebagai dinamisator. Peran pemerintah sebagai dinamisator adalah menggerakkan partisipasi masyarakat jika terjadi kendala-kendala dalam proses pembangunan untuk mendorong dan memelihara dinamika pembangunan daerah. Pemerintah berperan melalui pemberian bimbingan dan pengarahan secara intensif dan efektif kepada masyarakat. Biasanya pemberian bimbingan mewujudkan melalau tim penyuluh maupun badan tertentu untuk memberikan pelatihan.

- c. Peran pemerintah sebagai fasilitator adalah menciptakan kondisi yang kondusif bagi pelaksanaan pembangunan untuk menjembatani berbagai kepentingan masyarakat dalam mengoptimalkan pembangunan daerah. Sebagai fasilitator, pemerintah bergerak dibidang pendampingan melalui pelatihan, pendidikan, dan peningkatan keterampilan, serta dibidang pendanaan atau permodalan melalui pemberian bantuan modal kepada masyarakat yang diberdayakan.

Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (234:2002) yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

Sesuai Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah, peran Pemerintah Daerah juga dimaksudkan dalam rangka melaksanakan desentralisasi, dekonsentrasi, dan tugas pembantuan sebagai wakil pemerintah di daerah otonom yaitu untuk melakukan:

- a. Desentralisasi adalah penyerahan urusan Pemerintahan oleh Pemerintah Pusat kepada daerah otonom berdasarkan asas otonomi.
- b. Dekonsentrasi adalah pelimpahan sebagian urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Pusat kepada Gubernur sebagai wakil Pemerintah Pusat kepada instansi vertikal di wilayah tertentu, dan/atau kepada Gubernur dan Bupati/WaliKota sebagai penanggung jawab urusan pemerintahan umum.

- c. Tugas pembantuan adalah penugasan dari Pemerintah Pusat kepada daerah otonom untuk melaksanakan sebagian urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Pusat atau dari Pemerintah Daerah Provinsi kepada daerah Kabupaten/Kota untuk melaksanakan sebagian urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah Provinsi.

### **3. Tugas dan Kewajiban Pemerintah Daerah**

Penyelenggaraan pemerintahan adalah presiden dibantu oleh satu orang wakil presiden, dan penyelenggaraan pemerintahan daerah adalah pemerintah daerah dan DPRD. Setiap daerah dipimpin oleh kepala pemerintahan daerah yang disebut kepala daerah, untuk provinsi disebut gubernur, untuk kabupaten disebut bupati, dan untuk kota disebut walikota. Kepala daerah dibantu oleh satu orang wakil kepala daerah, yang masing-masing untuk provinsi disebut wakil gubernur, untuk kabupaten disebut wakil bupati, dan untuk kota disebut wakil walikota.

### **4. Tugas dan wewenang kepala daerah**

Tugas dan wewenang kepala Daerah yaitu :

- a. Memimpin penyelenggaraan pemerintahan daerah berdasarkan kebijakan yang di tetapkan bersama DPRD
- b. Mengajukan rancangan Perda
- c. Menetapkan Perda yang telah mendapat persetujuan bersama DPRD
- d. Menyusun dan mengajukan rancangan Perda tentang APBD kepada DPRD untuk dibahas dan ditetapkan bersama

- e. Mengupayakan terlaksananya kewajiban daerah
- f. Mewakili daerahnya di luar dan di dalam pengadilan, dan dapat menunjuk kuasa hukum untuk mewakilinya sesuai dengan peraturan perundang-undangan

Melaksanakan tugas dan wewenang lain sesuai dengan perundang-undangan

Tugas wakil kepala daerah:

- a. Membantu kepala daerah dalam menyelenggarakan pemerintahan daerah
- b. Membantu kepala daerah dalam mengkoordinasikan kegiatan instansi vertikal di daerah, melaksanakan pemberdayaan perempuan dan pemuda, serta mengupayakan pengembangan dan pelestarian sosial budaya dan lingkungan hidup
- c. Memantau dan mengevaluasi penyelenggaraan pemerintahan kabupaten dan kota bagi wakil kepala daerah provinsi
- d. Memantau dan mengevaluasi penyelenggaraan pemerintahan daerah di wilayah kecamatan kelurahan/desa bagi wakil kepala daerah kabupaten kota
- e. Memberikan saran dan pertimbangan kepada kepala daerah dalam penyelenggaraan kegiatan pemerintahan daerah
- f. Melaksanakan tugas dan wewenang kepala daerah apabila kepala daerah berhalangan

Wakil kepala daerah dalam melaksanakan tugas bertanggungjawab kepada kepala daerah, dan dapat menggantikan kepala daerah sampai habis

masa jabatannya apabila kepala daerah meninggal dunia, berhenti, diberhentikan, atau tidak dapat melakukan kewajibannya selama enam bulan secara terus-menerus dalam masa jabatannya. Dalam melaksanakan tugasnya, kepala daerah mempunyai kewajiban sebagai berikut:

- a. Memegang teguh dan mengamalkan Pancasila, melaksanakan Undang-Undang Dasar Negara RI Tahun 1945 serta mempertahankan dan memelihara keutuhan NKRI
- b. Meningkatkan kesejahteraan rakyat
- c. Memelihara ketenraman dan ketertiban masyarakat
- d. Melaksanakan kehidupan demokrasi
- e. Menaati dan menegakan seluruh peraturan perundang-undangan
- f. Menjaga etika dan norma dalam penyelenggaraan pemerintahan daerah
- g. Memajukan dan mengembangkan daya saing daerah
- h. Melaksanakan prinsip tata pemerintahan yang bersih dan baik
- i. Melaksanakan dan mempertanggungjawabkan keuangan daerah
- j. Menjalin hubungan kerja dengan semua instansi vertikal di daerah dan semua perangkat daerah
- k. Menyampaikan rencana strategis penyelenggaraan pemerintahan daerah di hadapan rapat paripurna DPRD

Gubernur karena jabatannya juga berkedudukan sebagai wakil pemerintah di wilayah provinsi, dan bertanggungjawab kepada presiden. Dalam kedudukan sebagai wakil pemerintah di daerah, gubernur mempunyai tugas dan wewenang, yakni

- a. Pembinaan dan pengawasan penyelenggaraan pemerintah daerah, kabupaten/kota
- b. Koordinasi penyelenggara urusan pemerintah di daerah provinsi dan kabupaten/kota
- c. Koordinasi pembinaan dan pengawasan penyelenggaraan tugas pembantu di provinsi dan kabupaten/kota

#### **5. Pertanggung jawaban Kepala Daerah**

Selain mempunyai kewajiban di atas, kepala daerah mempunyai kewajiban untuk memberikan laporan penyelenggaraan pemerintahan daerah kepada pemerinyah dan memberikan laporan keterangan pertanggung jawaban kepada DPRD, serta menginformasikan laporan menyelenggaraan pemerintahan daerah kepada masyarakat. Laporan penyelenggaraan pemerintahan daerah kepada pemerintah, disampaikan kepada presiden melalui Menteri Dalam Negeri untuk gubernur, dan kepada Menteri Dalam Negeri melalui gubernur untuk bupati/walikota satu kali dalam satu tahun.

#### **6. Hak dan Kewajiban Daerah**

Dalam menyelenggarakan otonomi daerah, mempunyai hak sebagai berikut :

- a. Mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahannya
- b. Memilih pimpinan daerah
- c. Menegelola aparatur daerah
- d. Mengelola kekayaan daerah
- e. Memungut pajak daerah dan retribusi daerah

- f. mendapatkan bagi hasil dari pengelolaan sumber daya alam dan sumber daya lainnya yang berada di daerah
- g. mendapatkan sumber-sumber pendapatan lain yang sah
- h. mendapatkan hak lainnya yang di atur dalam peraturan perundang-undangan

Adapun kewajiban daerah dalam penyelenggaraan otonomi daerah adalah :

- a. melindungi masyarakat, menjaga persatuan, kesatuan, dan kerukunan nasional, serta keutuhan NKRI
- b. meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat
- c. mengembangkan kehidupan demokrasi
- d. mewujudkan keadilan dan pemerataan
- e. meningkatkan pelayanan dasar pendidikan
- f. menyediakan fasilitas pelayanan kesehatann
- g. menyediakan fasilitas sosial dan fasilitas umum yang layak
- h. mengembangkan sistem jaminan sosial
- i. menyusun perencanaan dan tata ruang daerah
- j. mengembangkan sumber daya produktif di daerah
- k. melestarikan lingkungan hidup
- l. mengelola administrasi kependudukan
- m. melestarikan nilai sosial budaya
- n. membentuk dan menetapkan peraturan perundang-undangan sesuai dengan kewenangannya
- o. kewajiban lain yang di atur dalam peraturan perundang-undangan

Hak dan kewajiban daerah tersebut, diwujudkan dalam bentuk rencana kerja pemerintahan daerah dan dijabarkan dalam bentuk pendapatan, belanja, dan pembiayaan daerah yang dikelola dalam sistem pengelolaan keuangan daerah, yang dilakukan secara efisien, efektif, transparan, akuntabel, tertib, adil, patut, dan taat pada peraturan perundang-undangan.

## **B. Permainan Tradisional**

Menurut Anto (21:2014) permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Menurut nelfia (22:2012) Permainan tradisional sangat cocok sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. Alasannya, permainan tradisional mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Haris mengatakan dengan permainan tradisional anak-anak bisa mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.

Menurut Alvyanto (21:2012) Permainan tradisional sesungguhnya sama tuanya dengan usia kebudayaan kita. Mereka adalah bagian yang terpisahkan dari kebudayaan tersebut. Indonesia yang sangat kaya dengan berbagai budaya peninggalan leluhur sangat kaya dengan ragam permainan tradisional. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi. Pada beberapa macam permainan

di butuhkan sarana dan prasarana pendukung, sehingga anak di dorong untuk kreatif menciptakan alat-alat permainan. Permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai kerja sama sportifitas, kejujuran dan kreatifitas.

Undang-undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Bab 11 bagian ke empat, Pasal 10 menyebutkan dalam rangka melindungi perlindungan terhadap permainan tradisional (folklor) dan hasil kebudayaan rakyat lain, pemerintah dapat mencegah adanya monopoli atau komersialisasi serta tindakan yang merusak atau pemanfaatan tanpa seizin Negara Republik Indonesia sebagai hak cipta. Ketentuan ini dimaksudkan untuk menghindari tindakan pihak asing yang dapat merusak nilai kebudayaan tersebut. Folklor di maksudkan sebagai ssekumpulan ciptaan tradisional, baik yang dibuat oleh kelompok maupun perorangan dalam msyarakat, yang menunjukkan identitas sosial dan budayanya berdasarkan standar dan nilai-nilai yang di ucapkan atau di ikuti secara turun temurun, termasuk:

- a. Cerita rakyat, Puisi rakyat
- b. Lagu-lagu rakyat dan musik instrumen tradisional
- c. Tari-taarian rakyat, permainan tradisional
- d. Hasil seni antara lain berupa : lukisan, gambar, ukiran-ukiraan, pahatan, mosaik, perhiasan, kerajinan tangan, pakaian, instrumen musik, dan tenun tradisional.

Dari beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Permainan tradisional sangat cocok bagi media pembelajaran pendidikan anak

usia dini alasannya dengan permainan tradisional anak-anak bisa mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik.

### **C. Makassar Tradisional**

Makassar di dirikan oleh kerajaan maritin, Gowa – tallo. Pada tahun 1971 namanya berubah menjadi Ujung Pandang. Namun karena memiliki makna historis yang sangat dalam, setelah diperjuangkan akhirnya nama Makassar dapat kembali disanding oleh kota yang merangkap ibu kota provinsi ini, tepatnya pada 13 Oktober 1999. Kini makassar tumbuh menjadi kota besar, bahkan disebut-sebut sebagai kota metropolitan sekaligus mengembang sebagai fungsi pusat pelayanan, perdagangan, pendidikan, dan maritim di Kawasan Timur Indonesia (KTI). Atmaja (204:2014).

Kebudayaan yang dimiliki oleh manusia indonesia hingga dewasa ini secara keseluruhan dapat di gambarkan sebagai tumpukan pengalaman budaya dan pembangun budaya yang terdiri dari lapisan-lapisan budaaya yang terbentuk sepanjang sejarahnya (Edi 317:2007). Revi (25:2015) Makassar memiliki berbagai macam kebudayaan yang sangat di jaga oleh masyarakat itu sendiri. Slalah satu cara menjaga kebudayaan Makassar adalah melalui kegiatan MAKASSAR TRADITIONAL GAMES FESTIVAL atau disingkat MTGF, adalah sebuah kegiatan atraksi tradisi budaya yang dilaksanakan oleh komunitas “Jalan-Jalan Seru Makassar”. Berawal dari sebuah kegelisahan akan mulainya terlupakan permainan-permainan rakyat (tradisional) yang merupakan salah satu dari sekian

banyak warisan tradisi budaya dari para pendahulu kita. Atas dasar hal tersebut dan untuk mengenang kembali keceriaan masa kecil, Rere (pendiri komunitas Jalan-Jalan Seru) bersama teman-teman di JJS Makassar berinisiatif untuk membuat sebuah kegiatan festival permainan rakyat “Makassar Traditional Games Festival” di tanggal 28 Oktober 2012. Inilah cikal bakal *event* MTGF, bermula dengan konsep sederhana untuk menghadirkan festival permainan rakyat di tengah-tengah masyarakat modern.

Makassar Traditional *Games* Festival 2015 (MGTF 2015) adalah penyelenggaraan yang ke empat setelah sukses diadakan tahun 2012, 2013 dan 2014. Kegiatan Makassar Traditional *Games* Festival 2015 (MGTF 2015) ini akan dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 18 Oktober 2015 di Benteng Fort Rotterdam. Kegiatan ini adalah dalam rangka menyambut hari Sumpah Pemuda, karena pemuda Indonesia yang bertekad akan terus menjaga serta melestarikan budaya warisan nenek moyang kami. Kegiatan Makassar Traditional *Games* Festival ini sangat di dukung oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan bentuk dukungan dinas pariwisata seperti bantuan dana, sarana/pasarana, dan keamanan.

Tahun ini MTGF memilih “Tiuya’, *Akkarena*, *Siulu*, *Magguru*” (Bergerak:Mandar, Bermain;Makassar, Berteman:Toraja, Magguru:Bugis) sebagai tagline. Adalah semangat yang ingin ditularkan dalam MTGF 2015 ini, dengan bermain permainan tradisional maka minimal yang kita dapatkan adalah keringat hasil dari bergerak, bermain, bersosialisasi (berteman) dan belajar.

Ada pun permainan-permainan yang akan dimainkan adalah:

Orang Dewasa:

1. *Maccukke'/accangke*
2. *Bulang-bulang/patte'-patte'*
3. *Mallongga'/majjeka/engran*
4. *Mallogo*
5. *Mang'asing/asing-asing*
6. *Mabbenteng/bom*
7. *tander-tander/himen-himen*
8. *Massanto'*
9. *Maddende/dende-dende*
10. *Ma'boy/a'gebo'*
11. *Lambasena* dan lompat karet
12. *Beklan/bekkel*
13. *Maggoli'/kelereng*

Anak-anak

1. *Maccukke'/accangke*
2. *Bulang-bulang/patte'-patte'*
3. *Mallongga'/majjeka/engran*
4. *Mallogo*
5. *Mang'asing/asing-asing*
6. *Mabbenteng/bom*

7. *tander-tander/himen-himen*
8. *Massanto'*
9. *Maddende/dende-dende*
10. *Ma'boy/a'gebo'*
11. *Lambasena* dan lompat karet
12. *Beklan/bekkel*
13. *Maggoli'/kelereng*

Permainan-permainan tersebut dipilih karena permainan tersebut di atas sangat populer di hampir semua daerah di Sulawesi Selatan, ada beberapa permainan juga yang sudah hampir punah, dan sangat perlu di lestarikan maka dari itu generasi mudah perlu untuk mengetahuinya. Properti permainan-permainan tersebut sangat murah bahkan ada yang tidak membutuhkan biaya, dan permainan-permainan tersebut dianggap mewakili permainan-permainan rakyat yang ada di Sulawesi Selatan.

Di luar dari permainan-permainan di atas, pihak panitia tidak membatasi teman-teman yang mau memainkan permainan-permainan tradisional baik itu anak-anak maupun dewasa seperti yang di jelaskana di bawah, yaitu :

1. Peserta :
  - a. Peserta terbuka untuk siapa saja, tanpa batasan umur dan tidak ada kontribusi (*FREE*)
  - b. Peserta hanya melakukan registrasi langsung di lokasi kegiatan

- c. Semua peserta boleh mencoba semua macam permainan

## 2. *Kids Corner*

Sebagai penyempurnaan dari kegiatan MTGF tahun 2013 dan 2014, maka tahun ini kami menyediakan area khusus untuk anak-anak. Mengingat pada pelaksanaan tahun lalu, anak-anak yang hadir tidak bisa bermain secara maksimal karena hampir semua jenis permainan didominasi oleh orang-orang dewasa.

## 3. Kostum peserta:

Untuk lebih menyemarakkan suasana, pihak penyelenggara menganjurkan peserta yang datang untuk berdandan dan berpakaian unik/lucu dengan masa kecil.

Selain permainan-permainan yang disediakan panitia, panitia juga menyediakan *stand* untuk bengkel permainan rakyat dan stand pasar kuliner tradisional pengunjung MTGF

## 4. Bengkel permainan rakyat

Di area kegiatan akan disiapkan beberapa *stand* untuk kegiatan pembuatan permainan-permainan rakyat seperti:

- a. Membuat layang-layang
- b. Membuat senjata *lappo'-lappo'*
- c. Membuat mobil-mobil dari bahan bekas
- d. Dan sebagainya

#### 5. Kostum Peserta

Untuk lebih menyemarakkan suasana, panitia menganjurkan peserta yang datang untuk berdandan dan berpakaian unik/lucu dengan tema tradisional, masa kecil dan perjuangan.

#### 6. Pasar Kuliner Tradisional Dan Modern

Panitia akan mengadakan Pasar Kuliner Tradisional dan Modern sebagai salah satu *item* khusus dalam memeriahkan kegiatan MTGF 2016. Pasar Tradisional yang dikemas dalam nuansa tradisional akan memberikan kesan tersendiri kepada peserta atau pengunjung yang hadir utamanya yang ingin mencicipi kuliner-kuliner terdahulu atau kuliner era 90an, kue-kue tradisional dan lain sebagainya. Panitia juga tetap menyediakan beberapa *stand/tenant* khusus untuk pasar modern yang dikemas dalam nuansa pasar rakyat.

#### 7. Parade Budaya Sulawesi Selatan

Setelah tahun lalu sukses dengan perayaan malam parade budaya Sulawesi Selatan dengan menampilkan beberapa atraksi dan beberapa hal yang menyangkut budaya. MTGF semakin meriah, panitia akan mengadakan malam puncak Parade Budaya Sulawesi Selatan yang dikemas dalam berbagai penampilan menarik dari beberapa sanggar yang ada di Makassar; Penampilan *Ambo Indo Project*, Tari-Tarian khas Sulawesi Selatan, Penampilan *Bissu* dan beberapa item penampilan yang lainnya, serta penampilan dari salah satu musisi Makassar yakni Fandy WD yang akan membawakan banyak lagu-lagu daerah khas Sulawesi Selatan.

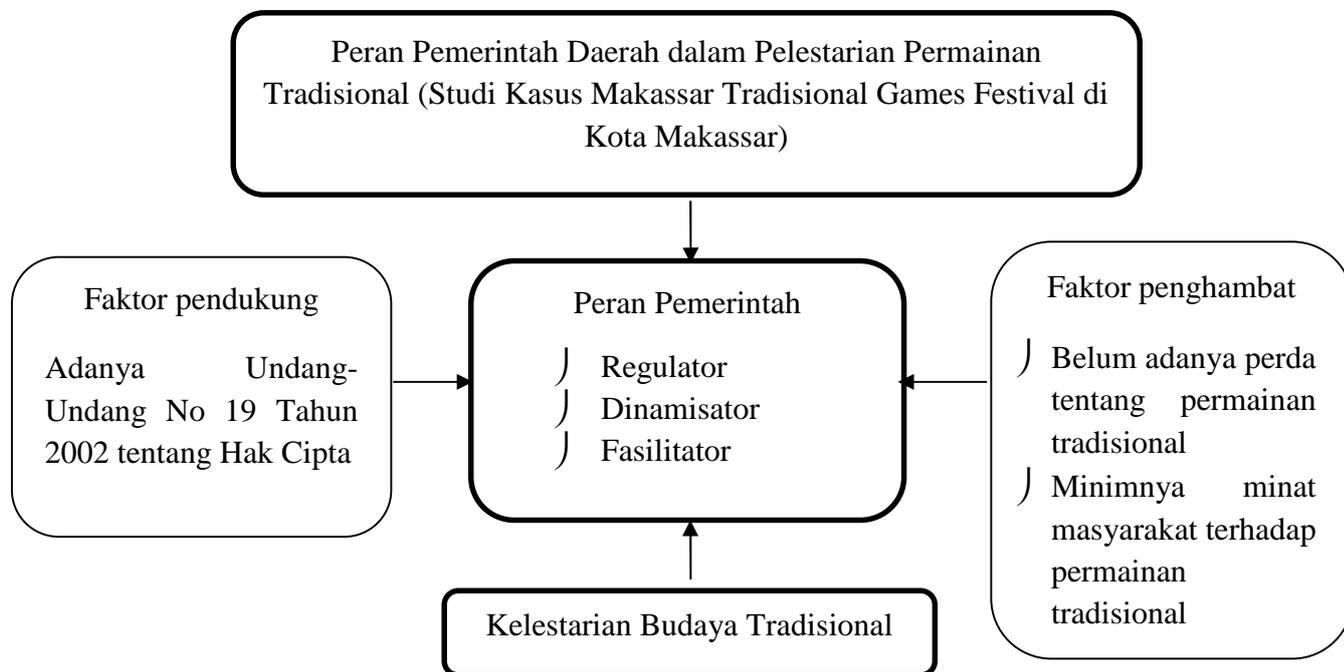
MTGF sudah menjadi agenda tahunan bagi masyarakat makassar yang di selenggarakan oleh komunitas JJS dan di dukunglah dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

#### **D. Kerangka Pikir**

Permainan tradisional yang ada di Kota Makassar mulai tergeser oleh permainan-permainan modern. Masyarakat atau bahkan Anak-anak jaman sekarang lebih mengenal permainan-permainan modern *seperti play station, game online* dan lain-lain. Maka dalam upaya melestarikan permainan tradisional di Kota Makassar yang mulai tergeser akibat permainan-permainan modern, maka muncullah ide-ide kreatif dari beberapa komunitas yang memiliki visi dan misi untuk melestarikan permainan tradisional, salah satunya komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar (JJS Makassar). Salah satu bentuk upayanya untuk melestarikan permainan tradisional yang ada di kota Makassar adalah dengan mengadakan sebuah kegiatan yang bertemakan Makassar Tradisional Games Festival. Dengan adanya kegiatan Makassar Tradisional *Games* festival (MTGF) diharapkan adanya dukungan langsung dari Pemerintah Daerah dengan menerapkan fungsi dan perannya sebagai Regulator dan Fasilitator sehingga kegiatan ini dapat dijalankan dengan baik dan mendapatkan antusias langsung dari masyarakat khususnya masyarakat Kota Makassar.

Berdasarkan uraian Kerangka Pikir di atas, maka dapat digambarkan bagan Kerangka Pikir sebagai berikut:

### Bagan Kerangka Pikir



#### E. Fokus penelitian

Fokus penelitian ini adalah peran Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games* Festival di Kota Makassar) dan faktor pendukung dan penghambat Pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar.

#### F. Deskripsi Fokus Penelitian

1. Peran Pemerintah Daerah sebagai Regulator yaitu pemerintah Daerah berpedoman pada Undang-undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta di kota Makassar di kota Makassar.
2. Peran Pemerintah Daerah sebagai Dinamisator yaitu pemerintah selalu mendukung komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar untuk membuat *event*

Makassar Tradisional *Games* Festival di Kota Makassar pada setiap tahunnya dalam upaya melestarikan permainan tradisional di Makassar.

3. Peran Pemerintah Daerah sebagai Fasilitator adalah memfasilitasi komunitas JJS baik berupa materi (dana) maupun non materi untuk menciptakan kondisi yang kondusif dalam mendukung kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival yang di selenggarakan oleh Komunitas Jalan Jalan Seru Makassar (JJS Makassar) dalam upaya melestarikan permainan tradisional di Kota Makassar.
4. Faktor pendukung yaitu hal-hal yang mendukung Pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional di kota Makassar yaitu adanya Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sebagai pedoman Pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional di kota Makassar.
5. Faktor penghambat yaitu hal-hal yang menghambat Pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional di kota Makassar yaitu belum adanya Perda yang mengatur tentang pelestarian permainan tradisional di kota Makassar dan minimnya minat masyarakat tentang permainan tradisional
6. Kelestarian budaya tradisional merupakan sebuah bentuk atau cara untuk mempertahankan atau melestraikan sebuah kebudayaan yang ada di sebuah daerah terkhusus budaya makassar.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Waktu Dan Lokasi Penelitian**

Waktu penelitian ini dilakukan selama dua bulan mulai bulan Mei sampai bulan Juni 2016. Lokasi penelitian di Kantor Dinas Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar dan sekeretariat Komunitas Jalan Jalan Seru Makassar (JJS Makassar), karena instansi dan komunitas tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam melaksanakan kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival (MTGF).

#### **B. Jenis Dan Tipe Penelitian**

1. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah sebagai lawannya adalah eksperimen, dimana peneliti merupakan instrument kunci dengan analisis dan bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi mengenai peran Pemerintah Daerah dalam pelestarian permainan tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games* Festival) di Kota Makassar serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games* Festival) di Kota Makassar
2. Tipe penelitian ini adalah Fenomenologi dengan didukung data kualitatif dimana peneliti berusaha untuk mengungkapkan suatu fakta atau realita mengenai peran Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional

(Studi Kasus Makassar Tradisional *Games* Festival di Kota Makassar) dan faktor pendukung dan penghambat Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival) di Kota Makassar

### **C. Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu :

#### 1. Data primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari informan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di lokasi penelitian.

#### 2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui studi kepustakaan, referensi-referensi, peraturan perundang-undangan, dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian

### **D. Informan Penelitian**

Informan dalam penelitian ini sebanyak 7 (tujuh) orang (tabel informan). Teknik pemilihan informan dilakukan secara proporsif (segaja) memilih dengan pertimbangan bahwa yang bersangkutan dapat memberi data atau informan yang tepat (valid) terkait dengan masalah yang diteliti.

Tabel Informan Penelitian

NO	Nama Informan	Inisial	Jabatan/Status	Jumlah
1.	Nuh. Roem, S. STP, M.Si	NR	Kabid Promosi dan Pemasaran Dinas Kebudayaan dan Ekonomi Kreatif	1 orang
2.	Merita Ekawaty Mustika, SE.	MEM	KASIE Promosi	1 orang
3.	Achmad Fachri	AF	Ketua Komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar	1 orang
4.	Tenrisau	T	Anggota Komunitas Jalan- Jalan Seru Makassar	1 orang
5.	Achmad Farizul	AF	Anggota Komunitas Jalan- Jalan Seru Makassar	1 orang
6.	Samsuddin	S	Masyarakat	1 orang
7.	Rian	R	Masyarakat	1 orang
Jumlah Total Informan				7 orang

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu unsur penting dalam melakukan suatu penelitian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu :

1. Observasi, adalah penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dilapangan yang berkaitan dengan dukungan Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival di Kota Makassar) dan antusias masyarakat dalam menudukung kegiatan Makassar Tradisional Games Festival (MTGF).

2. Wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara bebas terpimpin, artinya peneliti mengadakan pertemuan langsung dengan informan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya sesuai tujuan penelitian yang berkaitan tentang dukungan Pemerintah Daerah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games* Festival di Kota Makassar) dan antusias masyarakat dalam menudukung kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival (MTGF).
3. Dokumen, yaitu cara pengumpulan data dan telaah pustaka, dimana dokumen-dokumen yang dianggap menunjang dan relevan dengan permasalahan yang akan diteliti baik berupa literatur, laporan tahunan, majalah, jurnal, tabel, karya tulis ilmiah, dokumen peraturan pemerintah, dan Undang-Undang yang telah tersedia pada lembaga yang terkait dipelajari, dikaji dan disusun atau dikategorikan sedemikian rupa sehingga dapat diperoleh data guna memberikan informasi berkenaan dengan penelitian yang akan dilakukan.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Sugiyono (2012:246) penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Ada tiga unsur utama proses analisis data penelitian kualitatif

1. Reduksi data adalah bagian dari proses analisis yang mempertegas, memperpendek dan membuang hal-hal yang tidak penting sehingga kesimpulan penelitian dapat dilaksanakan. Jadi laporan lapangan sebagai

bahan disingkat dan disusun lebih sistematis sehingga lebih mudah dikendalikan. Data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh apabila diperlukan.

2. Sajian data adalah susunan informasi yang memungkinkan dapat ditariknya suatu kesimpulan penelitian. Penyajian data dalam bentuk gambaran, skema dan tabel mungkin akan berguna mendapatkan gambaran yang jelas serta memudahkan dalam penyusunan kesimpulan penelitian. Pada dasarnya sajian data dirancang untuk menggambarkan suatu informasi secara sistematis dan mudah dilihat serta dipahami dalam bentuk keseluruhan sajiannya.
3. Kesimpulan merupakan hasil akhir dari reduksi data dan penyajian data. Kesimpulan penelitian perlu divertifikasi agar mantap dan benar-benar bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya.

#### **G. Pengabsahan Data**

Sugiyono (2012:270) Data penelitian yang dikumpulkan diharapkan dapat menghasilkan penelitian yang bermutu atau data yang kredibel, oleh karena itu peneliti melakukan pengabsahan data dengan berbagai hal sebagai berikut :

- a. Triangulasi Sumber yaitu Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengecek pada sumber lain keabsahan data yang telah diperoleh sebelumnya.
- b. Triangulasi Teknik yaitu Pengumpulan data yang diperoleh dari satu sumber dengan menggunakan bermacam-macam cara atau teknik tertentu untuk diuji keakuratan dan ketidakakuratannya.

- c. Triangulasi waktu yaitu Triangulasi waktu berkenan dengan waktu pengambilan data yang berbeda agar data yang diperoleh lebih akurat dan kredibel dari setiap hasil wawancara yang telah dilakukan pada informan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Objek Penelitian**

##### **1. Gambaran umum Kota Makassar**

Makassar (Makassar: dari 1971 hingga 1999 secara resmi dikenal sebagai Ujung Pandang) adalah ibu kota provinsi Sulawesi Selatan. Makassar merupakan kota Internasional serta terbesar di kawasan Indonesia Timur dan pada masa lalu pernah menjadi ibukota Negara Indonesia Timur Provinsi Sulawesi. Makassar terletak di pesisir barat daya Pulau Sulawesi dan berbatasan dengan Selat Makassar di sebelah barat, Kabupaten Kepulauan Pangkajene di sebelah utara, Kabupaten Maros di sebelah timur dan Kabupaten Gowa di sebelah selatan.

Dari aspek pembangunan dan infrastruktur, kota Makassar tergolong salah satu kota metropolitan di Indonesia, yaitu urutan kedua terbesar di luar pulau Jawa setelah kota Medan. Dengan memiliki wilayah seluas 199,26 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk lebih dari 1,6 juta jiwa, kota makassar ini berada di urutan kelima berpenduduk terbesar di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya, Bandung dan Medan. Secara demografis, kota ini tergolong tipe multi etnik atau multi kultur dengan beragam suku bangsa yang menetap di dalamnya, di antaranya yang signifikan jumlahnya adalah Bugis, Toraja, Mandar, Buton, Jawa, dan Tionghoa.

Secara administratif kota Makassar terdiri dari 14 kecamatan dan 143 kelurahan yaitu:

- |                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| 1. Kecamatan Biringkanaya | 8. Kecamatan Tamalanrea    |
| 2. Kecamatan Mamajang     | 9. Kecamatan Panakukang    |
| 3. Kecamatan Bontoala     | 10. Kecamatan Ujung Tanah  |
| 4. Kecamatan Makassar     | 11. Kecamatan UjungPandang |
| 5. Kecamatan Mariso       | 12. Kecamatan Wajo         |
| 6. Kecamatan Rappocini    | 13. Kecamatan Manggala     |
| 7. Kecamatan Tallo        | 14. Kecamatan Tamalate     |

Batas utara Kabupaten Pangkajene Kepulauan, batas selatan Kabupaten Gowa, Batas Timur Kabupaten Maros, dan batas barat Selat Makassar. Kota Makassar mempunyai posisi strategis karena berada di persimpangan jalur lalulintas dari arah selatan dan utara dalam Provinsi di Sulawesi, dari wilayah kawasan Barat kewilayah kawasan Timur Indonesia dan dari wilayah utara kewilayah selatan Indonesia. Dengan kata lain, secara geografis Kota Makassar terletak antara 119 derajat bujur timur dan 5,8 derajat lintang selatan dengan ketinggian yang bervariasi antara 1-25 meter dari permukaan laut. Kota Makassar merupakan daerah pantai yang datar dengan kemiringan 0-5 derajat ke arah barat, diapit dua muara sungai yakni sungai Tallo yang bermuara di bagian utara kota dan sungai Jene berang yang bermuara di selatan kota.

Luas wilayah Kota Makassar seluruhnya adalah kurang lebih 175,77 Km<sup>2</sup> daratan dan termasuk 11 pulau di selat Makassar, ditambah luas wilayah

perairan kurang lebih 100 Km<sup>2</sup> adalah kota besar dengan penduduk mencapai lebih dari 1,3 juta. Makassar juga merupakan kota tujuan di bagian timur Indonesia menjadi kota niaga dan bisnis penting di bagian timur Indonesia, sehingga lalu lintas manusia dari dan ke Makassar terus mengalami peningkatan. Lalu lintas manusia tersebut ditambah dengan penduduk yang menetap mengakibatkan Makassar semakin padat dan macet.

### **Gambar peta administrasi Kota Makassar**



## **2. Gambaran umum lokasi permainan Tradisional**

Fort Rotterdam atau dikenal juga dengan Benteng Ujung Pandang, terletak di Jalan Ujung Pandang No 1, Kota Makassar. Menilik sejarah, Benteng Fort Rotterdam dibangun pada tahun 1545 oleh Raja Gowa ke-9 yang bernama I Manrigau Daeng Bonto Karaeng Lakiung Tumapa'risi' kallonna.

Orang Gowa-Makassar menyebut benteng ini dengan sebutan Benteng Panyyua (Penyu) yang merupakan markas pasukan katak Kerajaan Gowa. Sebutan

panyyua atau penyu mengacu pada bentuk keseluruhan Benteng Fort Rotterdam yang jika dilihat dari udara, tampak menyerupai seekor penyu yang akan masuk ke pantai.

Saat Kerajaan Gowa-Tallo berkuasa, mereka menandatangani perjanjian Bungayya yang salah satu pasalnya mewajibkan Kerajaan Gowa menyerahkan Benteng Ujung Pandang kepada Belanda. Sejak pasukan Belanda menempati benteng itulah, nama Benteng Ujung Pandang berubah menjadi Fort Rotterdam. Pintu masuk Fort Rotterdam adalah sebuah benteng setinggi sekitar 3 meter, pengunjung diperkenankan mengisi buku tamu sebelum masuk ke dalam benteng. Memasuki bagian dalam Fort Rotterdam, pengunjung disambut sebuah taman hijau nan asri yang berada di tengah-tengah benteng.

Taman itu dikelilingi oleh bangunan tua bertingkat 2, sementara tembok setinggi sekitar 3 meter tampak mengelilingi kawasan Fort Rotterdam ini. Selain itu, traveler juga bisa menjumpai Museum La Galibo yang berlokasi di dalam benteng.

Di dalam museum yang relatif hening suasananya, terdapat koleksi benda-benda bersejarah dari mulai zaman prasejarah yang menampilkan fosil bebatuan dan senjata-senjata kuno masyarakat Sulawesi Selatan, hingga perkembangan budaya di masa modern.

Benda-benda bersejarah itu ditampilkan dalam kotak kaca besar maupun etalase-etalase, antara lain adalah kapak, mata panah, perhiasan, patung dan masih banyak lagi.

Selain benda-benda kuno, Museum La Galigo juga menampilkan sejarah hidup masyarakat Sulawesi Selatan yang ditampilkan dengan model rumah adat. Museum ini juga menampilkan kehidupan mata pencaharian masyarakat setempat yang mayoritas adalah pelaut. Sebuah miniatur kapal Phinisi terpajang di salah satu sudut museum menggambarkan bagaimana masyarakat Sulawesi Selatan sejak dulu memang seorang pelaut ulung.

Secara umum bangunan-bangunan di dalam kawasan Benteng Fort Rotterdam berada dalam kondisi utuh dan terawat. Bahkan di tengah-tengah benteng, tepatnya sekitar taman terdapat sebuah bangunan yang di depannya biasa dibangun sebagai panggung untuk pagelaran seni. Lokasi wisata ini hanya berjarak sekitar 1 Km dari Pantai Losari, atau jika ditempuh dari Bandara Sultan Hasanuddin sekitar 30 menit mengendarai mobil maupun motor. Sementara dari Pelabuhan Sukarno Hatta ditempuh hanya sekitar 15 menit.

### **3. Profil Sosial Ekonimis Kota Makassar**

Penyebaran penduduk Kota Makassar menunjukkan bahwa penduduk terkonsentrasi di wilayah kecamatan Tamalate yaitu sebanyak 143.987 atau sekitar 12,21 persen dari total penduduk, disusul kecamatan Rappocini sebanyak 136,128 jiwa atau 11,55 persen, Kecamatan Panakkukang sebanyak 129,240 jiwa atau 10,98 persen dan yang terendah Kecamatan Ujung Pandang sebanyak 27165 jiwa atau 2,30 persen.

Sejalan dengan perkembangan kota Makassar, kegiatan ekonomi juga semakin pesat, ini ditandai dengan meningkatnya jumlah perusahaan perdagangan, kawasan utama memakan ruang berupa mall/pusat perbelanjaan

terbesar di beberapa kecamatan dan 200 hektar tanah yang digunakan untuk industri di Kawasan Industri Makassar (KIMA). Ini sejalan dengan kontribusi perdagangan, hotel dan restaurant yang memiliki persentase tertinggi yakni 27,96 persen bagi kota makassar.

Secara ekonomi kota ini tergolong maju, menurut sebuah laporan perusahaan konsultan, Sulawesi sekarang memiliki kecenderungan konsumsi ritel yang sama dengan Jawa, bahkan untuk kebiasaan belanja harian Sulawesi lebih tinggi. Kota yang mayoritas penduduknya beragama Islam dengan sumber penghasilan sebagian besar adalah Pegawai Negeri Sipil (PNS), perindustrian, pengusaha dan sebagian kecil bergerak di bidang perdagangan dan tingginya tingkat pencari kerja dan keluarga penerima BLT amat kontras dengan pertumbuhan mall saat ini, hal ini menunjukkan kondisi sosial ekonomi masyarakat Makassar masih berada pada taraf yang belum cukup mapan.

#### **4. Komunitas JJS (Jalan Jalan Seru) Makassar**

JJS (Jalan Jalan Seru) adalah salah satu komunitas yang ada di Makassar. Awal terbentuknya komunitas ini karena mempunyai kesamaan *hobby*, yaitu jalan-jalan. Berawal dari sebuah akun twitter yang menawarkan solusi *traveling* murah dengan mengutamakan kebersamaan. Komunitas ini makin melebarkan sayap dengan membentuk divisi-divisi yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan. Misi yang mereka emban adalah memperkenalkan potensi pariwisata Sulawesi selatan, baik wisata budaya, sejarah, alam, religi, kuliner dan sebagainya. jalan-jalan yang mereka lakukan tidak terbatas hanya pada

perjalanan yang murah, tidak terbatas juga pada perjalanan yang mahal, itulah yang membedakan mereka dengan komunitas *traveling* lainnya.

Sebuah komunitas yang berdiri sejak 22 Januari 2012 ini memiliki anggota sekita 20 orang yang pada awal berdirinya komunitas ini memiliki anggota 14 (empat belas) orang. Setelah setahun berdirinya komunitas ini, tepatnya pada tahun 2013 komunitas JJS (Jalan Jalan Seru) mulai membuat kegiatan yang biasa di sebut MTGF (Makassar Tradisional *Games* Festival) yang sudah 4 (empat) tahun di laksanakan dapat di katakan kegiatan ini adalah kegiatan tahunan dan sudah 4 tahun juga JJS (Jalan Jalan Seru) banyak melakukan gebrakan-gebrakan baru, bukan hanya sekedar jalan-jalan dan memperkenalkan alam Indonesia tapi juga telah banyak membantu masyarakat dalam bentuk kegiatan sosial dan edukasi.

## **5. Sejarah Singkat Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar**

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar merupakan bagian dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 7 Tahun 2013 mempunyai tugas pokok membantu Walikota dalam merumuskan, mengkoordinasikan, membina dan mengendalikan tugas – tugas Dinas. Sebelum berganti nama menjadi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dinas ini bernama Dinas Pariwisata Kota Makassar.

Dinas Pariwisata Kota Makassar sebelumnya berkantor di sebuah bangunan dengan tekstur kuno peninggalan kolonial Belanda bernama *Town Hall* yang didirikan pada tahun 1916. Gedung ini berlokasi di jantung Kota Makassar

tepatnya di Jl. Balaikota No. 11 yang dulunya juga digunakan sebagai kantor walikota pertama. Peresmian gedung ini ditandai dengan penyerahan patung dan relief potret Ratu Wilhelmina dan Yuliana yang dihadiahkan bagi Kota Makassar oleh Pemerintah Belanda. Bangunan tersebut saat ini tidak berfungsi lagi sebagai kantor Walikota tetapi beralih fungsi menjadi Museum Kota Makassar. Bangunan yang ditempati oleh Dinas Pariwisata Kota Makassar sebelumnya adalah bagian dari kantor Walikota lama yang pada tahun 2004 juga ditempati oleh dua instansi lain yaitu: kantor Arsip Kota Makassar dan Bagian Pemerintahan (Urusan Pertanahan).

Mengingat pembangunan menara kantor Walikota Makassar yang dimulai pembangunannya pada tahun 2004 kedua kantor tersebut untuk sementara berada dalam satu lingkup. Dinas Pariwisata Kota Makassar dan kantor Arsip Kota Makassar pada lantai 1 dan Bagian Pemerintahan (Urusan Pertanahan) Kota Makassar pada lantai II. Pada tahun 2004 beberapa unit kerja / bagian Sekretariat Kota Makassar mengadakan penataan dan restrukturisasi terhadap seluruh instansi dalam lingkup Pemerintah Kota Makassar termasuk Dinas Pariwisata Kota Makassar yang kemudian direstrukturisasi menjadi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Makassar yang akan menempati lokasi baru yaitu di Jalan Urip Sumoharjo No. 58 eks Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Makassar pada awal bulan Desember 2005. Pada tahun 2006 bangunan eks Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Makassar direnovasi atau diadakan perbaikan pada beberapa bagian gedung yang kurang representative bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Makassar.

Renovasi bangunan gedung ini dilaksanakan pada masa kepemimpinan Drs. H. Eddy Kosasih Parawansa, MS selaku Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Makassar. Renovasi terhadap bangunan gedung Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Makassar yang berlokasi di Jalan Urip Sumoharjo No. 58 dilakukan pada beberapa tahap, yaitu pada tahap pertama dilakukan renovasi bangunan pada bagian depan yang meliputi ruang rapat, ruang tamu dan penambahan bangunan sehingga lebih representative. Renovasi bangunan pada tahap pertama ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan bulan Mei 2006. Kemudian renovasi tahap kedua, yang meliputi ruangan Kepala Dinas, ruangan Kepala Bagian Tata Usaha, dan ruang Kepala Bidang yaitu: Bidang Promosi dan Pemasaran, Bidang Kebudayaan dan Kesenian, Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata, dan Bidang Pengembangan Sumber Daya dan Peran Serta Masyarakat, pada bulan Oktober 2006. Renovasi tahap kedua ini selesai tepat pada tanggal 1 Februari 2007.

Renovasi terhadap bangunan gedung baru dilakukan mengingat kapasitas staf dan tuntutan tugas yang diemban oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang semakin meningkat utamanya dalam mewujudkan "*Makassar Great Expectation*" guna mendukung visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Makassar. Ketika terjadi *reshuffle* kabinet di periode kedua pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada tahun 2011, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Makassar berubah nama menjadi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar mengikuti Kementerian Kebudayaan dan

Pariwisata yang juga berganti menjadi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

a. Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran

1) Visi Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

Adapun yang menjadi visi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar adalah: ***“Terwujudnya Kota Makassar sebagai Destinasi Pariwisata Dunia”***.

2) Misi Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

Berdasarkan visi tersebut diatas, maka Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar menjabarkannya dalam beberapa misi (*misi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar*) yang mengacu pada Rencana Strategis (RENSTRA) Tahun 2014 - 2019 Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar yaitu sebagai berikut:

- a) Peningkatan promosi dan pemasaran pariwisata yang terarah dan terencana.
- b) Penataan dan pengembangan usaha industri pariwisata dalam meningkatkan daya saing.
- c) Peningkatan kompetensi dan daya saing SDM pariwisata dan ekonomi kreatif yang bertstandar internasional.
- d) Pengembangan potensi ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya.
- e) Peningkatan kapasitas kelembagaan Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

3) Tujuan dan Sasaran Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

Sebagaimana tercantum dalam Rencana Strategis (RENSTRA) Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Makassar tahun 2014 - 2019 tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar adalah sebagai berikut:

a) Tujuan

- 1) Mewujudkan koordinasi promosi dan pemasaran pariwisata melalui kerjasama antar lembaga dan peningkatan mutu promosi dan pemasaran pariwisata;
- 2) Mewujudkan usaha industri pariwisata yang berdaya saing melalui peningkatan kualitas sarana prasarana kepariwisataan serta pengawasan dan pembinaan usaha industri pariwisata;
- 3) Menyediakan SDM pariwisata yang bermutu serta menjamin ketersediaan ruang bagi masyarakat untuk berperan serta dalam pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif;
- 4) Mewujudkan pengelolaan potensi ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya dalam meningkatkan kreatifitas pelaku seni dan hasil karya yang dihasilkan;
- 5) Meningkatkan kualitas pelayanan SDM aparatur serta mewujudkan pengelolaan program, anggaran dan barang milik daerah secara efektif, efisien sesuai ketentuan.

b) Sasaran

- 1) Meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara;
- 2) Meningkatnya kerjasama antar lembaga dalam melaksanakan promosi dan pemasaran pariwisata;
- 3) Meningkatnya sarana dan prasarana penunjang kepariwisataan yang berdaya saing;
- 4) Meningkatnya kesadaran dan kepatuhan para pelaku usaha industri pariwisata dalam mendukung upaya pengembangan pariwisata daerah;
- 5) Meningkatnya sistem pengembangan kualitas dan kuantitas SDM pariwisata melalui rekrutmen berdasarkan standarisasi, sertifikasi dan pendidikan berkelanjutan;
- 6) Meningkatnya pemahaman dan peran serta kelompok – kelompok masyarakat dan pelaku ekonomi kreatif melalui pembinaan dan peningkatan kapasitas;
- 7) Meningkatnya ketersediaan data dan informasi terkait potensi ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya;
- 8) Meningkatnya fasilitas pengembangan hasil karya seni melalui berbagai jenis kegiatan pemasaran;
- 9) Meningkatnya profesionalisme SDM aparatur melalui perluasan akses pendidikan dan pelatihan;

- 10) Meningkatnya kualitas perencanaan program, anggaran dan barang milik daerah dalam pencapaian kinerja melalui pengevaluasian laporan serta pengembangan sistem informasi

### **Jenis-jenis Permainan Tradisional**

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa contoh permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut :

#### **1. *Mang'asing/Asing-asing***

*Mang'asing/asing-asing* adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 x 4 m yang dibagi menjadi 6 bagian. Garis batas dari setiap bagian biasanya diberi tanda dengan kapur. Anggota grup yang mendapat giliran untuk menjaga lapangan ini terbagi dua, yaitu anggota grup yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal. Bagi anggota grup yang mendapatkan

tugas untuk menjaga garis batas horisontal, maka mereka akan berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi anggota grup yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal (umumnya hanya satu orang), maka orang ini mempunyai akses untuk keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan. Permainan ini sangat mengasyikkan sekaligus sangat sulit karena setiap orang harus selalu berjaga dan berlari secepat mungkin jika diperlukan untuk meraih kemenangan.

## **2. Congklak**

*Congklak* adalah suatu jenis permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji *congklak* dan jika tidak ada, kadangkala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan. Di Malaysia permainan ini juga lebih dikenal dengan nama *congklak* dan istilah ini juga dikenal di beberapa daerah di Sumatera dengan kebudayaan Melayu. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama *dakon*. Selain itu di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama *dentuman lamban* sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan nama *mokaotan*, *maggaleceng*, *aggalacang* dan *nogarata*. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut *mancala*.

## **3. Petak Umpet**

Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak yang bermain maka akan menjadi semakin seru. Cara bermain cukup mudah, dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi

"kucing" (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi (tempat jaga ini memiliki sebutan yang berbeda di setiap daerah, contohnya di beberapa daerah di Jakarta ada yang menyebutnya *inglo*, di daerah lain menyebutnya *bon* dan ada juga yang menamai tempat itu *hong*). Setelah hitungan sepuluh (atau hitungan yang telah disepakati bersama, misalnya jika wilayahnya terbuka, hitungan biasanya ditambah menjadi 15 atau 20) dan setelah teman-temannya bersembunyi, mulailah si "kucing" beraksi mencari teman-temannya tersebut.

#### **4. Gasing**

Gasing adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkeseimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali. Selain merupakan mainan anak-anak dan orang dewasa, gasing juga digunakan untuk berjudi dan ramalan nasib. Sebagian besar gasing dibuat dari kayu, walaupun sering dibuat dari plastik, atau bahan-bahan lain. Kayu diukir dan dibentuk hingga menjadi bagian badan gasing. Tali gasing umumnya dibuat dari nilon, sedangkan tali gasing tradisional dibuat dari kulit pohon. Panjang tali gasing berbeda-beda bergantung pada panjang lengan orang yang memainkan. Gerakan gasing berdasarkan efek giroskopik. Gasing biasanya berputar terhuyung-huyung untuk beberapa saat hingga interaksi bagian kaki (paksi) dengan permukaan tanah membuatnya tegak. Setelah gasing berputar tegak untuk sementara waktu, momentum sudut dan efek giroskopik berkurang

sedikit demi sedikit hingga akhirnya bagian badan terjatuh secara kasar ke permukaan tanah.

### **5. Kelereng**

Kelereng (atau dalam bahasa jawa disebut *nèkeran*) adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca, tanah liat, atau *agate*. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam. Umumnya  $\frac{1}{2}$  inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung. Kelereng dapat dimainkan sebagai permainan anak, dan kadang dikoleksi, untuk tujuan nostalgia dan warnanya yang estetik.

### **6. Egrang**

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal. Di dataran banjir maupun pantai atau tanah labil, bangunan sering dibuat di atas jangkungan untuk melindungi agar tidak rusak oleh air, gelombang, atau tanah yang bergeser. Jangkungan telah dibuat selama ratusan tahun

## **B. Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival Di Kota Makassar)**

Pelestarian permainan tradisional merupakan warisan budaya yang dimiliki oleh tiap-tiap daerah di Indonesia khususnya di Kota Makassar. Peran pemerintah dalam pelestarian permainan tradisional ini sangat diperlukan dalam pelestarian permainan tradisional sesuai yang termaksud dalam Undang-undang No 19 Tahun

2002 tentang Hak Cipta, Bab 11 bagian ke empat, Pasal 10 yang menyebutkan bahwa dalam rangka melindungi perlindungan terhadap permainan tradisional (*folklor*) dan hasil kebudayaan rakyat lain, pemerintah dapat mencegah adanya monopoli atau komersialisasi serta tindakan yang merusak atau pemanfaatan tanpa seizin Negara Republik Indonesia sebagai hak cipta. Ketentuan ini dimaksudkan untuk menghindari tindakan pihak asing yang dapat merusak nilai kebudayaan tersebut. Folklor di maksudkan sebagai sekumpulan ciptaan tradisional, baik yang dibuat oleh kelompok maupun perorangan dalam masyarakat, yang menunjukkan identitas sosial dan budayanya berdasarkan standar dan nilai-nilai yang di ucapkan atau di ikuti secara turun temurun, salah satunya adalah permainan tradisional.

Mengacu kepada Undang-undang tersebut maka pemerintah daerah dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar di harapkan mampu menjalankan perannya dalam pelestarian permainan tradisional agar eksistensi permainan tradisional tidak terabaikan ditengah perkembangan teknologi yang terus meningkat dengan pesat. Pemerintah diharapkan mampu menjalankan peranya sebagai dinamisator yakni berupa pelaksanaan pelatihan dan festival budaya yang bertema pelestarian tradisional dengan menggandeng komunitas-komunitas pemerhati budaya yang ada di Kota Makassar. Kemudian sebagai fasilitator diharapkan mampu memberikan fasilitas berupa tempat untuk mengadakan kegiatan-kegiatan atau event dalam rangka pelestarian permainan tradisional dan juga bantuan dana untuk pelaksanaan *event-event* tersebut.

## 1. Peran Pemerintah sebagai Regulator

Peran pemerintah sebagai Regulator adalah Pembina, pendorong, pengatur dan pengendali pelestarian permainan tradisional dan kebudayaan, dan penerbitan peraturan-peraturan yang mengatur tentang permainan tradisional.

Berikut hasil wawancara dengan Kabid promosi dan pemasaran dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

“Sejauh ini kalau berbicara tentang peran pemerintah daerah kota Makassar sebagai regulator belum terbilang efektif, kendalanya karena memang belum ada peraturan daerah khusus yang mengatur tentang pelestarian tradisional di Kota Makassar, kami masih berpedoman pada Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, sehingga kami selaku pihak pemerintah juga belum bisa membuat agenda atau kegiatan tentang pelestarian permainan tradisional itu sendiri.”( Hasil wawancara NR, 24 Agustus 2016 )

Berdasarkan hasil wawancara dengan KABID Promosi dan pemasaran dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar diatas dapat dianalisis bahwa peran pemerintah sebagai regulator dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar belum terlalu efektif karena belum adanya Peraturan Daerah yang mengatur tentang permainan tradisional di Kota Makassar, mereka masih berpedoman pada Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Senada dengan pendapat diatas berikut hasil wawancara dengan KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar

“Permainan tradisional yang ada di Sulawesi Selatan khususnya kota Makassar sangatlah banyak dan beraneka ragam, untuk melindungi semua permainan tersebut agar tidak di akui oleh negara lain maka kami selaku pihak pemerintah mengacu pada Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sebagai payung hukum agar dapat melindungi dan menjaga setiap permainan tradisional tersebut. Namun berbicara tentang pelestariannya belum ada Perda khusus dari pemerintah kota Makassar

yang mengatur tentang permainan tradisional sehingga tidak ada kegiatan-kegiatan dari pihak pemerintah menyangkut permainan tradisional.” ( Hasil wawancara MEM, 25 Agustus 2016 )

Berdasarkan hasil wawancara dengan KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar di atas dapat dianalisis bahwa untuk melindungi permainan tradisional yang ada di Kota Makassar pemerintah perpedoman pada Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta namun untuk pelestarian permainan tradisional belum adanya Perda yang mengatur tentang hal tersebut sehingga menyulitkan pihak pemerintah dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan tentang permainan tradisional di kota Makassar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemerintah diatas mengenai peran pemerintah sebagai Regulator penulis dapat menyimpulkan bahwa pemerintah dalam hal pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar perpedoman pada Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Berikut hasil wawancara dengan Masyarakat terkait peran Pemerintah sebagai Regulator dalam hal pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar:

“Setahu saya sebagai masyarakat awam peran pemerintah sebagai regulator dalam hal pelestarian ini sih, masih tergolong minim. Ini bisa dibuktikan dengan belum dibuatkannya peraturan daerah dalam hal permainan tradisional ini, semestinya ini sudah ada”. (Wawancara dengan R pada tanggal 27-08-2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan masyarakat terkait peran Pemerintah Kota Makassar sebagai Regulator dalam hal pelestarian permainan tradisional

di Kota Makassar dapat diketahui bahwa peran pemerintah sebagai regulator masih tergolong minim kontribusi, hal ini dibuktikan Pemerintah belum membuat peraturan daerah yang mengatur permainan tradisional tersebut.

Hal senada juga disampaikan oleh salah seorang masyarakat juga yang menjadi informan terkait perihal peran pemerintah sebagai Regulator dalam pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar:

“dengan belum adanya peraturan daerah yang mengatur pelestarian permainan tradisional ini bisa jadi gambaran bahwa pemerintah masih kurang berkontribusi sebagai regulator, padahal semestinya ini tugas mereka loh” (wawancara dengan informan S pada tanggal 15 agustus 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan masyarakat terkait peran Pemerintah Kota Makassar sebagai Regulator dalam hal pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar dapat diketahui bahwa peran pemerintah sebagai regulator masih tergolong minim kontribusi, hal ini dibuktikan Pemerintah belum membuat peraturan daerah yang mengatur permainan tradisional tersebut.

## **2. Peran Pemerintah sebagai Dinamisator**

Peran Pemerintah sebagai Dinamisator adalah menggerakkan partisipasi masyarakat jika terjadi kendala-kendala dalam proses pembangunan untuk mendorong dan memelihara dinamika pembangunan daerah. Pemerintah berperan melalui pemberian bimbingan dan pengarahan secara insentif dan efektif kepada masyarakat. Biasanya pemberian bimbingan diwujudkan melalui tim penyuluh maupun badan tertentu untuk memberikan pelatihan. Dalam hal ini dimaksud pemerintah memberikan pengarahan kepada masyarakat

mengenai pentingnya melestarikan permainan tradisional yang ada di Kota Makassar agar permainan tradisional agar tetap terus terjaga dan tidak tergeser keberadaannya oleh kehadiran permainan modern saat ini sehingga permainan tradisional dapat dinikmati oleh generasi-generasi yang akan datang. Sebagaimana yang dikatakan oleh Kabid promosi dan pemasaran dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

“kita sebagai pemerintah setiap tahunnya selalu mengadakan acara event yang berkaitan dengan permainan tradisional seperti festival layangan dan Makassar Tradisional *Games* Festival (MTGF). Dengan tujuan mengajarkan anak-anak Indonesia berfikir kreatif dengan apa yang ada disekitarnya sehingga diharapkan kelak anak-anak tersebut menjadi manusia dewasa yang kreatif (dalam hal positif), dan alhamdulillah kegiatan ini mendapat respon yang positif dari masyarakat” (Hasil wawancara NR 24 Agustus 2016)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dianalisis bahwa peran pemerintah sebagai dinamisor yaitu pemerintah melakukan berbagai macam kegiatan festival tahunan yang berkaitan dengan permainan tradisional di antaranya festival layangan dan Makassar Tradisional *Games* Festival (MTGF) dengan tujuan untuk melestarikan permainan-permainan tradisional yang ada di kota Makassar. Kegiatan-kegiatan mendapat respon positif dari masyarakat.

Berikut hasil wawancara dengan KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar.

“Di sini peran kami sebagai dinamisor yaitu kami selalu mensupport segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat yang berkaitan dengan permainan tradisional. Saat ini kami bekerja sama dan mensupport kegiatan yang dilakukan oleh salah satu komunitas yang berada di kota Makassar, yaitu komunitas jalan-jalan seru Makassar. Untuk mensukseskan kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival agar kegiatan tersebut diketahui masyarakat luas dan sekarang ini kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival sudah menjadi agenda tahunan pemerintah kota Makassar.” (Hasil wawancara MEM, 25 Agustus 2016)

Berikut hasil wawancara dengan KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar dapat di analisis bahwa pemerintah telah mensupport kegiatan yang dilakukan oleh komunitas Jalan Jalan Seru Makassar untuk mensukseskan kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival agar kegiatan tersebut dapat di ketahui oleh masyarakat dan kegitation Makassar Tradisional *Games* Fativall sekarang sudah menjadi agenda tahunan kota Makassar.

Lanjut hasil wawancara dengan ketua komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar

“Ide awal diadakannya kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival lahir dari realita yang terjadi saat ini di kota Makassar, kemajuan tekhnologi sangat berpengaruh terhadap mental generasi muda sekarang ini, banyak generasi muda sekarang sudah terpengaruh oleh permainan modern yang bisa di mainkan melalui HP, laptop, tab sehingga permainan tradisional lama-kelamaan mulai terkikis seiring berkembangnya zaman. Inilah kegelisahan yang menjadi alasan kami untuk membuat sebuah kegiatan yang mengangkat kembali nilai-nilai moril yang terkandung dalam permainan tradisional yang kami namai dengan nama Makassar Tradisional *Games* Festival (MTGF). Kegiatan ini sudah 4 tahun dilaksanakan sejak tahun 2012 sampai sekarang. Banyak hal positif yang di dapat dari permainan tradisional seperti meningkatkan tingkat kreatifitas anak, cara bersosialisasi, dan masih banyak hal lain yang sangat bermanfaat dari permainan tradisional yang tidak di temukan pada permainan modern saat ini. Dan alhamdulillah kegiatan ini mendapat respon yang sangat positif dari pemerintah ko Makassar dan sudah menjadi agenda tahunan pemerintah dalam upaya pelestarian permainan tradisional di Kota Makasssar.”( Hasil wawancara AF, 7 September 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisis bahwa Makassar Tradisional *Games* Festival lahir berdasarkan realitas yang terjadi di masyarakat sekarang ini bahwa masyarakat sekarang terutama generasi muda sudah terpengaruh oleh permainan modern sehingga permainan tradisional

lama-kelamaan mulai terkikis bahkan menghilang dari kehidupan masyarakat sekarang ini. Makassar Tradisional *Games* Festival bertujuan untuk mengangkat dan memperkenalkan kembali permainan tradisional kemasyarakat luas terutama generasi muda. Kegiatan tersebut mendapat dukungan langsung dari pemerintah kota Makassar dan sudah dianggedakan menjadi agenda tahunan oleh pemerintah kota Makassar.

Berikut hasil wawancara dengan salah satu anggota komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar

“Menurut saya suksesnya kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival tidak lepas dari peran pemerintah kota Makassar yang senantiasa memberi dukungan langsung kepada kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Kami sudah bekerjasama dengan pihak pemerintah sudah 4 Tahun sejak tahun 2012. Dimana pada tahun 2012 pertama kali kita adakan event Makassar Tradisional *Games* Festival yang berlokasi di benteng Somba Opu.”( Hasil wawancara T, 5 Sempتمبر 2016 )

Berdasarkan hasil wawancara dengan anggota komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar di atas dapat dianalisis bahwa pemerintah Kota Makassar dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar sangat mensupport setiap kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat atau komunitas yang ada dikota Makassar salah satunya kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival yang diadakan oleh komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar. Pemerintah memberi dukungan langsung dengan melakukan kerja sama dengan komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar demi terlaksananya kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival sehingga permainan tradisional dapat dilestarikan dan dapat dinikmati oleh masyarakat sekarang ini.

Berikut hasil wawancara dengan salah satu masyarakat kota Makassar

“Saya sangat mengapresiasi kegiatan Makassar Tradisional *Games Festival* yang dilakukan oleh komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar karena dengan diadakannya event tersebut bisa mengangkat dan memperkenalkan kembali permainan tradisional yang mungkin anak-anak muda sekarang ini sudah tidak mengetahui tentang permainan-permainan tersebut. Saya sering menghadiri setiap event tersebut disetiap tahunnya. Saya sering mengajak keluargaku agar anak-anak saya bisa ikut bermain dan tidak serta merta bermain permainan modern saja. *Event* ini mengingatkanku kembali kemasa-masa kecilku dulu dimana dengan bermain permainan-permainan tersebut saya bisa berbaur dengan teman-teman lain, belajar beraktifitas dan masih banyak manfaat lainnya yang bisa diambil dari permainan tradisional. Harapan saya pemerintah kota Makassar terus memberikan dukungan untuk event ini agar setiap tahunnya *event* Makassar Tradisional *Games Festival* dapat terus dilaksanakan”. ( Hasil wawancara S, 29 September 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu masyarakat diatas dapat dianalisis bahwa kegiatan Makassar Tradisional *Games Festival* sangat mendapat apresiasi positif dari masyarakat karena *event* tersebut bertujuan untuk mengangkat , memperkenalkan dan melestarikan kembali permainan tradisional yang sekarang ini mulai terkikis oleh kehadiran *games-games online*.

Berikut hasil wawancara dengan Masyarakat terkait peran Pemerintah sebagai Dinamisator dalam hal pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar:

“Makassar tradisional *game festival* ini termasuk acara yang keren yah, acara ini bisa melatih kreatifitas kita dan buat teman-teman yang sudah berumur ini bisa jadi ajang nostalgia dengan permainan-permainan yang mereka lakukan dulu dikala masih muda. Acara ini kalo tidak salah sudah berjalan kurang lebih selama empat tahun yah? Dan ditiap tahun sudah ada, sudah pasti konsisten. Ini bisa menjadi tolak ukur bagaimana kesiapan dan keeseriusan teman teman dari Jalan-Jalan Seru Makassar dan Pemerintah Kota Makassar yang serius dalam mengadakan festival macam ini. dan promosi festival ini juga tidak main-main sosial media serta banner-banner dipinggir jalan bisa ditemukan menjelang *event* ini. Dan itu

patut diapresiasi. (wawancara dengan informan R pada tanggal 27-08-2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dengan informan yang membahas tentang peran pemerintah dalam hal pelestarian permainan tradisional dikota Makassar dalam segi dinamisator dapat diketahui bahwa masyarakat mengapresiasi kekonsistenan dai pihak Jalan-Jalan Seru Makassar serta Pemerintah Kota Makassar yang serius mengadakan Makassar Tradisional *Game Festival* yang sudah berjalan kurang lebih selama empat tahun, dan ditiap tahun terus diadakan. Masyarakat menilai festival ini dapat melatih kreatifitas bagi para pemain, dan juga bisa jadi ajang pelepas rindu bagi masyarakat yang dulu memainkan beberapa dari permainan tradisional tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keseluruhan informan diatas dapat dianalisis bahwa peran pemerintah sebagai Dinamisator adalah memberi dukungan kepada komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar untuk melaksanakan *event* Makassar Tradisional *Games Festival* dengan tujuan untuk mengangkat, melestarikan serta memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada masyarakat terutama generasi muda yang sekarang ini lebih tertarik dengan permainan modern dari pada permainan tradisional.

### **3. Peran Pemerintah sebagai Fasilitator**

Dalam ranah publik sering kita kenal istilah pemerintah sebagai fasilitator, acap kali juga kita dengar istilah pemerintah sebagai pelayan *public*. Secara bahasa fasilitator bermakna pemberi atau penyedia fasilitas dan pelayan publik bisa dipahami sebagai pemberi layanan kepada publik atau masyarakat. Dari

segi pelestarian permainan tradisional. Peran pemerintah sebagai fasilitator yaitu memberikan fasilitas berupa sarana prasarana penunjang bagi masyarakat dalam upaya melestarikan permainan tradisional di kota Makassar. Berikut hasil wawancara dengan Kabid promosi dan pemasaran dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

“Bentuk fasilitasi yang kami berikan dalam melestarikan permainan tradisional melalui kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival yang diadakan oleh komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar yaitu berupa fasilitas sarana prasarana penunjang seperti menyediakan tempat untuk diadakannya *event* MTGF, keamanan, dan yang terakhir dana, agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik”( Hasil wawancara NR, 24 Agustus 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisis bahwa peran pemerintah sebagai fasilitator yaitu memberi dukungan langsung dengan menyiapkan sarana prasarana, keamanan dan dana agar kegiatan Makassar Tradisional Games Festival dapat berjalan dengan baik. Senada dengan hasil wawancara di atas, berikut penjelasan dari KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar.

“Bentuk kerjasama kami dengan komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar dalam mensukseskan *event* Makassar Tradisional *Games* Festival (MTGF) yaitu berupa penyediaan sarana prasarana, keamanan serta bantuan dana, karna ini adalah kegiatan yang sangat positif bagi masyarakat makanya kami sangat mengapresiasi dan sangat mensupport kegiatan ini. Dan harapan kami dengan diadakannya kegiatan seperti ini disetiap tahunnya dapat memberikan efek yang positif bagi masyarakat terutama generasi muda pada saat ini agar tidak melupakan kegiatan tradisional yang kita miliki”( Hasil wawancara MEM, 25 Agustus 2016 )

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisis bahwa pemerintah sangat mendukung kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival yang diadakan oleh komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar dengan memberi

dukungan berupa penyediaan sarana prasarana, keamanan serta dana agar kegiatan ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Berikut hasil wawancara dengan ketua Komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar

“Alasan kami mengadakan *event* Makassar Tradisional *Games* Festival tidak lain adalah agar permainan-permainan tradisional yang ada di Makassar dapat ingat dan dinikmati kembali oleh masyarakat. Permainan tradisional merupakan kearifan lokal yang harus kita banggakan dan kita lestarikan keberadaannya jangan sampai tergeser oleh kehadiran permainan-permainan modern yang saat ini menghipnotis masyarakat luas terutama generasi muda. Mereka lebih tertarik dengan games-games online dari hp nya, gadget, dan lain-lain dari pada memainkan permainan tradisional. Dari alasan itulah sehingga lahir sebuah ide untuk mengadakan sebuah event yang mengangkat kembali tentang permainan-permainan tradisional. Namun kegiatan ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari pihak pemerintah yang senantiasa memberi suport kepada kami untuk terus melaksanakan kegiatan tersebut. Bentuk dukungan mereka yakni dengan memberikan sarana prasarana yang kami butuhkan, keaman, dan yang paling penting adalah dana. Dan kami sangat berterima kasih untuk hal itu” ( Hasil wawancara AF, 7 September 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua Komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar diatas dapat dianalisis bahwa kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival lahir dari kegelisahan sebagian anggota Jalan-Jalan Seru Makassar yang melihat keadaan masyarakat pada saat ini yang telah terpengaruh oleh permainan tradisional sehingga keberadaan permainan tradisional mulai tergeser keberadaannya. Suksesnya kegiatan tersebut tidak lepas dari dukungan dari pemerintah baik berupa sarana prasarana, keamanan serta dana atau anggaran.

Hasil wawancara dengan salah satu masyarakat kota makassar

“saya sudah dua kali menghadiri *event* ini yang pertama di benteng sombs opu dan yang terakhir di benteng Rotterdam. Dan di setiap event yang saat hadiri selalu memberikan kesan yang sangat berbeda. Kegiatannya sangat

meriah bukn hanya sebatas menampilkan permainan tradisional saja, tetapi juga bermacam raga budaya yang ditampilkan seperti tarian-tarian tradisional, pentas musik tradisional, kuliner tradisional dan lain-lain. Dilihat dari segi keamanan sangat baik, sarana prasarana penunjang permainan juga sangat lengkap. Dan saya sangat puas ketika hadir diacara tersebut dan berharap *event* ini setiap tahunnya dapat dilaksanakan.”( Hasil wawancara dengan R, 29 September 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisis bahwa pengunjung sangat terkesan dengan berbagai penampilan yang ditampilkan dalam kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival. Baik berupa sarana prasarana yang disediakan maupun tingkat keamanannya.

Berikut hasil wawancara dengan Masyarakat terkait peran Pemerintah sebagai Fasilitator dalam hal pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar:

“saya tiap tahun hadir diacara ini, dan menurut yang saya ketahui pemerintah memberi tempat buat teman-teman Jalan-Jalan Seru Kota Makassar untuk mengadakan festival ini, pemeritah juga memberikan bantuan dari segi keamanan agar festival ini bisa berjalan lancar. Yah pastinya adalah *support* dari pemerintah kepada teman-teman panitia. dan itu bisa kita acungi jempol buat pemerintah kota Makassar”

Berdasarkan hasil wawancara diatas dengan informan yang membahas tetang peran pemerintah dalam hal pelestarian permaian tradisional dikota Makassar dalam segi dinamisator dapat diketahui bahwa dibalik kesuksesan dan kekonsistenan acara Makassar Tradisional *Game* Festival yang diadakan ditiap tahunnya tentu ada pemerintah sebagai fasilitator dalam event ini baik itu dalam memberikan tempat agar *event* ini bisa berjalan, serta memberikan keamanan agar festival Makassar Tradisional *Game* Festival ini bisa berjalan lancar tanpa ada gangguan.

hasil wawancara dengan keseluruhan informan diatas dapat dianalisis bahwa peran pemerintah sebagai Fasilitator yaitu pemerintah memberikan dukungan langsung berupa penyediaan sarana prasarana penunjang lokasi atau tempat diselenggarakannya kegiatan, keamanan dan anggaran sehingga kegiatan Makassar Tradisional *Games Festival* dapat berjalan dengan baik.

### **C. Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival )**

Faktor pendukung dan Penghambat adalah faktor-faktor yang memudahkan proses peran Pemerintah dalam Pelestarian Permainan Tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival* ). Sedangkan faktor penghambat adalah faktor-faktor yang menghambat Pemerintah dalam Pelestarian Permainan Tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival* ).

#### **1. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung adalah faktor-faktor yang memudahkan proses peran Pemerintah dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival*):yaitu adanya Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan adanya apresiasi dari masyarakat dalam hal ini komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar(JJS) dalam melestarikan permainan tradisional lewat kegiatan KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar.

Berikut hasil wawancara dengan Kabid promosi dan pemasaran dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

“Ia bisa dikatakan Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta merupakan dasar hukum kami dalam melestarikan permainan tradisional di kota Makassar. Karena Undang-Undang tersebut merupakan payung hukum yang kuat untuk melindungi hak cipta permainan tradisional yang ada agar tidak diakui oleh negara lain” ( Hasil wawancara MR, 24 Agustus 2016)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisis bahwa Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta merupakan payung hukum yang digunakan oleh pemerintah untuk melindungi setiap permainan tradisional yang ada agar tidak di akui oleh negara lain. Berikut hasil wawancara dengan KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar.

“Adanya apresiasi dari masyarakat terutama komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar merupakan faktor penting pemerintah dalam pelestarian permainan tradisional dikota Makassar, karena berkat ide atau gagasannya untuk membuat kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival sehingga permainan-permainan tradisional dapat diangkat dan dinikmati lagi oleh masyarakat.” ( Hasil wawancara MEM, 25 Agustus 2016 )

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dianalisis bahwa apresiasi dari masyarakat merupakan salah satu faktor pendukung pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional di kota Makassar.

Berikut hasil wawancara dengan masyarakat terkait faktor pendukung dalam pelestarian permainan tradisional di kota Makassar:

“kalo menurut saya yang menjadi faktor pendukungnya itu masyarakat, khususnya para anak muda yang berpartisipasi dan mensupport acara Makassar tradisional *game* festival tersebut, terkhusus kepada para anggota Jalan-Jalan Seru Makassar berkat ide-ide kreatifnya acara ini bisa hadir ditengah menjamurnya *game-game online*”. (wawancara dengan informan pada tanggal 27 agustus 2017)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan dapat diketahui bahwa yang menjadi faktor pendukung pemerintah dalam pelestarian permainan tradisional adalah apresiasi dari masyarakat yang sangat antusias terhadap permainan tradisional, mereka menganggap acara macam makassar tradisional game festival bisa menjadi hiburan ditengah wabah permainan online yang sekarang ini lagi booming, mereka juga mengapresiasi para anak-anak muda yang berkecimpung dalam jalan-jalan seru makassar berkat ide kreatifnya *event* ini bisa terselenggarakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keseluruhan informan diatas dapat dianalisis bahwa faktor pendukung pemerintah dalam pelestarian permainan tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional *Games* Festival ) yaitu adanya Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan adanya apresiasi dari masyarakat dalam hal ini Komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar yang mau bekerjasama dengan pemerintah untuk melestarikan permainan tradisional lewat *event* Makassar Tradisional *Games* Festival (MTGF)

## **2. Faktor Penghambat**

Pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional di kota Makassar tentunya mengalami beberapa kendala dan hambatan. Adapun hambatan-hambatannya seperti belum adanya Perda dari pemerintah Kota Makassar yang mengatur tentang permainan tradisional dan maraknya permainan modern sehingga lama-kelamaan permainan tradisional mulai tidak dinikmati oleh masyarakat.

Berikut hasil wawancara dengan Kabid promosi dan pemasaran dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar

“Permasalahan pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional yaitu kami pihak pemerintah masih berpedoman kepada Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sedang Perda dari pemerintah Kota Makassar yang mengatur khususnya tentang permainan tradisional belum ada, itulah hambatan kami untuk membuat kegiatan-kegiatan atau event – *event* besar mengenai permainan tradisional.” ( Hasil wawancara MR, 24 Agustus 2016)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dianalisis bahwa dalam melestarikan permainan tradisional di Kota Makassar pemerintah masih berpedoman pada Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sedangkan Perda yang mengatur tentang permainan tradisional di Kota Makassar belum ada sehingga menyulitkan pemerintah dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar untuk membuat kegiatan-kegiatan yang bersangkutan dengan permainan tradisional.

Senada dengan penjelasan di atas, berikut hasil wawancara dengan KASIE Promosi Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar.

“Memang kami Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar tidak bisa berbuat banyak soal pelestarian permainan tradisional di Kota Makassar karena memang sampai sekarang belum ada Peraturan Daerah yang mengatur tentang permainan tradisional. Harapan kami kedepannya dengan di adakannya kegiatan Makassar Tradisional *Games* Festival yang sudah menjadi agenda tahunan pemerintah dapat dijadikan patokan dan motivasi kami untuk terus melestarikan permainan tradisional di Kota Makassar dan juga pemerintah Kota Makassar bisa membuat Peraturan Daerah yang mengatur tentang permainan tradisional.” ( Hasil wawancara MEM, 25 Agustus 2016 )

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dianalisis bahwa pemerintah dalam hal ini Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kota Makassar tidak melakukan berbagai kegiatan besar menyangkut permainan tradisional karena

terkendala belum adanya Peraturan Daerah yang mengatur tentang permainan tradisional

Berikut hasil wawancara dengan ketua Komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar

“Menurut saya salah satu kendala pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional di Kota Makassar yaitu karena kemajuan teknologi yang begitu tinggi sehingga menghadirkan berbagai macam permainan modern yang menarik minat masyarakat terutama generasi muda. Dengan kata lain permainan tradisional kalah saing dengan permainan modern. Ini bisa dilihat dari banyaknya masyarakat sekarang yang lebih suka memainkan permainan modern seperti *Play station, games online* dan lain-lain dari pada permainan tradisional sehingga lama-kelamaan permainan tradisional mulai terlupakan. Bukan hanya pemerintah, ini merupakan PR kita semua bagaimana caranya agar permainan tradisional bisa dinikmati oleh masyarakat dan tidak tergeser oleh permainan modern. Karena permainan tradisional merupakan kearifan lokal yang harus kita jaga bersama.” ( Hasil wawancara TT, 7 September 2016)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua Komunitas Jalan-Jalan Seru Makassar di atas dapat dianalisis bahwa salah satu faktor penghambat pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional adalah minimnya minat masyarakat untuk memainkan kembali permainan tradisional. Masyarakat lebih tertarik dengan permainan modern sehingga permainan tradisional mulai terabaikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keseluruhan informan di atas dapat dianalisis bahwa faktor penghambat pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional di Kota Makassar yaitu belum adanya Perda yang mengatur tentang permainan tradisional serta pengaruh kemajuan teknologi sehingga menghadirkan berbagai macam permainan modern sehingga mengurangi minat masyarakat untuk memainkan permainan tradisional.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Peran pemerintah dalam pelestarian permainan tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival*) belum tergolong efektif apabila dibahas dari aspek (a) Regulator, pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival*) di Kota Makassar masih berpedoman pada dasar hukum Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sedangkan Perda yang mengatur tentang permainan tradisional di Kota Makassar belum ada. (b) Dinamisor, pemerintah selalu mengadakan event tahunan untuk melestarikan permainan tradisional namun itu bentuk kerjasama dengan komunitas bukan gagasan dari pemerintah sendiri. Namun berjalan efektif bila dibahas dari aspek (c) sebagai Fasilitator, pemerintah sebagai fasilitator cukup berperan penting dalam pelestarian permainan tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival*) yaitu berupa dukungan sarana prasarana penunjang, keamanan serta bantuan dana atau anggaran.
2. Faktor pendukung pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival*) yaitu adanya Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta untuk melindungi setiap permainan tradisional

yang ada agar tidak diakui oleh negara lain. Sedangkan faktor penghambat pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional *Games Festival*) yaitu (1) Belumnya adanya Perda dari pemerintah Kota Makassar untuk mengatur tentang permainan tradisional, (2) minimnya minat masyarakat unyuk memainkan permainan tradisional

## **B. Saran**

Memperhatikan kesimpulan tersebut diatas dan menganalisa hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya Perda baru khusus mengatur tentang permainan tradisional.
2. Pemerintah harus perbanyak *event-event* tentang permainan tradisional agar minat masyarakat terhadap permainan tradisional semakin bertambah.
3. Perlunya peran pemerintah mengenalkan permainan tradisional di paud.
4. Pemerintah perlu mempunyai tempat khusus untuk permainan tradisional.
5. Pemerintah harus gencar memberikan periklanan tentang permaianan tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Nugroho. 2005. *Permainan Tradisional anak-anak sebagai sumber ide. Fakultas sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret*
- Antok Soesanto.2014. *Pengertian dan Macam-macam Tradisional*. 21 Agustus 2014  
<http://antoksoesanto.blogspot.co.id/2014/08/pengertian-dan-macam-permainan-tradisional.html>
- Ardiwinata. A, dkk. (2006) *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta
- Atmaja Surya. *Provinsi Sulawesi Selatan*. 2014. Tangsel: Sari Ilmu Persada
- Edi Sedyawati. *Budaya Indonesia*.2007. Jakarta: Raja Garfindo Persada
- Eka Sapri Alvyanto. 2012. *Permainan Tradisional*. 21 Oktober 2012  
<http://alvyanto.blogspot.co.id/2012/10/permainan-tradisional.html?m=1>
- M Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Labollo, Muhammadam. 2006. *Memahami Ilmu Pemerintahan, Suatu Kajian, Teori, Konsep dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. Raja Grafmdo Persada
- Nelfi Utama. 2012. *Permainan Tradisional*. 01 November 2012  
[http://nelfiautama.blogspot.co.id/2012\\_11\\_01\\_archive.html](http://nelfiautama.blogspot.co.id/2012_11_01_archive.html)
- Nonci. *Permainan Rakyat 1 Sulawesi Sealatan*. 2004. Makassar: Cv.Aksara
- Nonci. *Permainan Rakyat 2 Sulawesi Sealatan*. 2004. Makassar: Cv.Aksara
- Revi. 2015. *Makassar Tradisional Games Festival*. Diakses 25 Desember 2015  
<http://revi.us/event/makassar-traditional-games-festival-2015/>

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Setyo, A. (2009). Permainan Tradisional. Tersedia: <http://elib.unikom.ac.id> [April, 2013]

Undang-Undang Republik Indonesia No 23 Tahun 2014 Tentang Pemerintah Daerah

Undang-undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Bab 11 bagian ke empat Pasal 10

# LAMPIRAN

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap imron, lahir di Maros pada tanggal 16 Agustus 1992. Penulis merupakan anak keenam dari enam bersaudarah, dari pasangan Bapak Ta'nang dan Rubati. Penulis memiliki tiga orang kakak laki-laki dan mempunyai dua orang kakak. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Pendidikan pernah di tempuh oleh penulis:

1. SD Angka II, di selesaikan pada tahun 2005
2. SMPN 9 Makassar, di selesaikan pada tahun 2009
3. SMA N 6 Makassar, di selesaikan pada tahun 2011

Pada tahun 2011 penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Pemerintahan. Pada januari 2015 penulis melakukan Kuliah Kerja Profesi di Kelurahan Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pada bulan Februari tahun 2017 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional (Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival di Kota Makassar)”

Tabel 5.1

**Rencana Program, Kegiatan, Indikator Kinerja, Kelompok Sasaran, dan Pendanaan Indikatif  
Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kota Makassar**

Tujuan	Sasaran	Indikator Sasaran	Kode	Program dan Kegiatan	Indikator Kinerja Program (Outcome) dan Kegiatan (Output)	Data Capaian pada Tahun Awal Perencanaan	Target Kinerja Program dan Kerangka Pendanaan										Unit Kerja SKPD Penanggung Jawab	Lokasi					
							2015		2016		2017		2018		2019				Kondisi Kinerja pada akhir Periode Renstra SKPD				
							Target	Rp	Target	Rp	Target	Rp	Target	Rp	Target	Rp			Target	Rp			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)	(21)			
1. Mewujudkan promosi dan pemasaran pariwisata yang efektif melalui peningkatan mutu promosi dan pemasaran	Meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan	Angka kunjungan wisatawan		PROGRAM PENGEMBANGAN PEMASARAN PARIWISATA	Meningkatnya Kunjungan Wisatawan Nusantara	3,756,627	6,506,627		9,506,627		12,756,627		16,256,627		20,006,627		20,006,627	43,897,736,000	Bidang Promosi dan Pemasaran				
					Meningkatnya Kunjungan Wisatawan Mancanegara	50,039	87,539		129,539		176,039		227,039		282,539		282,539						
					1	Analisis Sektor Pariwisata	Tersedianya dokumen analisis sektor pariwisata		1	430,000,000	1	450,000,000	1	450,000,000	1	450,000,000	1				500,000,000	5	2,280,000,000
					2	Penyebarluasan informasi pariwisata	Tersedianya Media Informasi Pariwisata	4	5	870,000,000	4	800,000,000	4	800,000,000	4	800,000,000	4				800,000,000	21	4,070,000,000
					3	Exhibition Promosi Pariwisata	tersedianya kegiatan promosi dan pemasaran didalam dan luar negeri	54	9	1,300,000,000	14	1,500,000,000	14	1,500,000,000	14	1,500,000,000	14				1,600,000,000	65	7,400,000,000
					4	Makassar fam trip	jumlah peserta yang mengikuti kegiatan (buyers)				50	125,000,000	50	125,000,000	50	125,000,000	50				135,000,000	200	510,000,000
				5	Makassar Travel Fair	Jumlah Biro Perjalanan yang berpartisipasi		25	250,000,000	25	250,000,000	25	250,000,000	25	250,000,000	125	1,250,000,000						
				6	Makassar Direct Sale	Jumlah pengunjung dalam kegiatan	2,754		1,522	520,000,000	1,791	520,000,000	2,107	550,000,000	2,479	550,000,000	7,899	2,140,000,000					

			7	Makassar Traditional Games Festival	Jumlah pengunjung pada kegiatan		150	250,000,000	150	250,000,000	150	250,000,000	150	250,000,000	750	1,250,000,000		
			8	Festival Musik Taman	Jumlah pengunjung pada kegiatan		100	250,000,000	100	250,000,000	100	250,000,000	100	250,000,000	500	1,250,000,000		
			9	Festival Losari	Jumlah pengunjung pada kegiatan	4,395	894	350,000,000	1,051	385,000,000	1,237	400,000,000	1,455	440,000,000	1,712	450,000,000	6,349	2,025,000,000
			10	Festival bahari	Jumlah pengunjung pada kegiatan	12,834	5032	350,000,000	5921	400,000,000	6956	450,000,000	8195	500,000,000	9641	600,000,000	35,745	2,300,000,000
			11	Makassar cullinary night	Jumlah pengunjung pada kegiatan		2400	350,000,000	2666	400,000,000	2962	500,000,000	3292	600,000,000	4000	675,000,000	15,320	2,525,000,000
			12	Makassar Interfood	Jumlah pengunjung pada kegiatan	4,686	1735	278,740,300	1,927	300,000,000	2,141	350,000,000	2379	370,000,000	2644	400,000,000	10,826	1,698,740,300
			13	Pasar Seni Wisata Makassar	Jumlah pengunjung pada kegiatan		100	250,000,000	100	250,000,000	100	250,000,000	100	250,000,000	100	250,000,000	500	1,250,000,000
			14	Koordinasi / konsultasi kerjasama antar lembaga kemitraan lembaga pariwisata	Jumlah kerjasama antar lembaga pariwisata yang ditindaklanjuti	11			4	210,000,000	3	210,000,000	3	250,000,000	2	250,000,000	12	920,000,000
			15	Pusat Informasi Pariwisata	Tersedianya operasional Pusat Informasi Pariwisata (bulan)	60	12	400,000,000	12	430,000,000	12	450,000,000	12	480,000,000	12	480,000,000	12	1,840,000,000
			16	Penyusunan Detail Engineering Design (DED) Bus Pariwisata	Tersedianya DED Bus Pariwisata (dokumen)				1	100,000,000							1	100,000,000
			17	Pengadaan Bus Wisata	Tersedianya Bus Wisata							1	650,000,000				1	650,000,000
			18	Penyusunan Detail Engineering Design (DED) Becak Pariwisata	Tersedianya DED Becak Pariwisata (dokumen)				1	50,000,000							1	50,000,000

			19	Pengadaan Becak Wisata	Tersedianya Becak Wisata					5	100,000,000			5	100,000,000	10	200,000,000			
			20	Pemeliharaan Transportasi Wisata	Jumlah Transportasi Wisata yang dipelihara					5	75,000,000	1	100,000,000	11	300,000,000	6	475,000,000			
			21	Pameran Piranti Saji Indonesia	Jumlah pengunjung dalam kegiatan	150	200	500,000,000	250	550,000,000	300	600,000,000	350	650,000,000	400	700,000,000	1,500	3,000,000,000		
			22	Festival Layang-Layang	Jumlah pengunjung dalam kegiatan	300	400	360,000,000	500	400,000,000	600	450,000,000	700	500,000,000	800	550,000,000	3,000	2,260,000,000		
			23	Makassar Expo	Jumlah pengunjung Expo yang berpartisipasi		300	453,995,700	300	400,000,000	300	450,000,000	300	500,000,000	300	550,000,000	1,500	2,353,995,700		
			24	Lomba Foto Sadar Wisata	Jumlah Peserta		100	250,000,000									100	250,000,000		
			25	Makassar Craft and Culture Expo	Jumlah Pengunjung		200	350,000,000									200	350,000,000		
			26	Tourism Fiesta	Jumlah Pengunjung		200	350,000,000									200	350,000,000		
			27	Photography World Record	Jumlah Photographer yang berprestasi				10,000	750,000,000							10,000	750,000,000		
2. Mewujudkan industri pariwisata yang berdaya saing melalui peningkatan kualitas sarana kepariwisataan	a. Meningkatkan sarana prasarana penunjang kepariwisataan yang berdaya saing	a. Jumlah Daya Tarik Wisata yang berdaya saing		<b>PROGRAM PENGEMBANGAN DESTINASI PARIWISATA</b>	<b>Jumlah Sarana Prasarana DTW yang Berdaya Saing</b>	-	1	4,161,263,200	2	4,702,000,000	2	4,035,000,000	1	3,175,000,000	1	3,250,000,000	7	10,760,880,400	Bidang Pengembangan Usaha Pariwisata	
			1	Rehabilitasi dermaga penyeberangan	Jumlah dermaga penyeberangan ke tempat DTW				1	860,000,000	1	860,000,000	-				2	1,720,000,000		
			2	Pembinaan Sarana Prasarana dan Fasilitas di Daya Tarik Wisata	Jumlah DTW yang dibenahi		1	1,534,450,000	1	1,620,000,000	1	1,620,000,000	1	1,620,000,000	1	1,620,000,000	5	8,014,450,000		
			3	Penyusunan Data Potensi Daya Tarik Wisata	Dokumen Potensi DTW				1	250,000,000							1	250,000,000		

			4	Pengumpulan dan Pengelolaan Data Kunjungan Wisatawan di DTW	<i>Data Kunjungan Wisatawan di DTW Kota Makassar</i>				4	150,000,000	4	150,000,000	4	150,000,000	4	150,000,000	16	<b>600,000,000</b>			
			5	Feasibility Study Daya Tarik Wisata Desa Untia	<i>Tersedianya Dokumen Feasibility Study Kawasan DTW Desa Untia</i>		1			176,430,400							1	<b>176,430,400</b>			
			6	Penyusunan rencana induk pengembangan pariwisata daerah (RIPPDA) kota Makassar	<i>Dokumen Pedoman Kebijakan Pengembangan Kepariwisata di kota makassar</i>		1			1,000,000,000											
			7	Penyusunan Peraturan Walikota Makassar Bidang Usaha Pariwisata	<i>Peraturan Walikota Makassar tentang Tanda Daftar Usaha Pariwisata per Bidang Usaha Pariwisata</i>		3			179,436,800	3	152,000,000	3	155,000,000	3	155,000,000	3	155,000,000	15	<b>796,436,800</b>	
			8	Updating data base usaha industri kepariwisataan	<i>Tersedianya dokumen database usaha industri pariwisata</i>	12	12			150,000,000	12	150,000,000	12	150,000,000	12	150,000,000	12	150,000,000	60	<b>750,000,000</b>	
			9	Pelaksanaan koordinasi pembangunan kemitraan pariwisata	<i>Jumlah kegiatan Koordinasi Pembangunan Kemitraan</i>	10	12			192,273,000	12	200,000,000	12	200,000,000	12	200,000,000	12	250,000,000	60	<b>1,042,273,000</b>	
			10	Pengawasan dan Pemantauan Usaha Industri Pariwisata	<i>Jumlah Kegiatan Pengawasan dan Pemantauan Usaha Industri Pariwisata</i>	10	12			300,000,000	12	300,000,000	12	300,000,000	12	300,000,000	12	300,000,000	60	<b>1,500,000,000</b>	

			11	Pembinaan dan Penertiban Usaha Industri Pariwisata	Jumlah Kegiatan pembinaan usaha industri pariwisata yang dilaksanakan	40	6	478,673,000	10	350,000,000	10	350,000,000	10	350,000,000	10	375,000,000	46	1,903,673,000		
			12	Sosialisasi Peraturan Usaha Pariwisata	Jumlah Peserta Sosialisasi yang memahami aturan Peraturan Usaha Pariwisata		100	150,000,000	300	520,000,000							400	670,000,000		
			13	Fasilitasi Pengembangan Sertifikasi Usaha Pariwisata	Jumlah Usaha Industri Pariwisata Hotel dan Penyedia Makanan Minuman yang disertifikasi/diklasifikasikan				89	150,000,000	100	250,000,000	200	250,000,000	289	250,000,000	589	900,000,000		
3. Menyediakan SDM pariwisata yang bermutu serta menjamin ketersediaan ruang bagi masyarakat untuk berperan serta dalam pengembangan pariwisata	a. Meningkatkan sistem pengembangan kualitas dan kuantitas SDM pariwisata melalui rekrutmen berdasarkan standarasi, sertifikasi dan pendidikan berkelanjutan	a. Jumlah Sumber Daya Manusia Pariwisata yang berkualitas		<b>PROGRAM PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA PARIWISATA</b>	<b>Jumlah Tenaga Kerja Pariwisata yang Tersertifikasi</b>	220	250	1,150,000,000	250	2,915,000,000	260	3,610,000,000	260	3,920,000,000	260	4,250,000,000	1,500	15,845,000,000	Bidang Pengembangan Sumber Daya dan Peran Serta Masyarakat	
			1	Pengembangan Wisata Pendidikan bagi Pelajar dan Mahasiswa (city tour)	jumlah partisipasi pelajar dan mahasiswa pada event city tour	700			200	180,000,000	200	200,000,000	200	220,000,000	200	250,000,000	800	850,000,000		
			2	Pengembangan dan pelatihan standar kompetensi pariwisata	Jumlah tenaga kerja yang berkompentensi	220	1500	450,000,000	1500	450,000,000	1500	450,000,000	1500	450,000,000	1500	450,000,000	7,720	2,250,000,000		

			3	Pengawasan dan Pengendalian Sertifikasi Kompetensi Pariwisata	Jumlah tenaga kerja sektor pariwisata yang mendapat pengawasan dan pengendalian sertifikasi		1500	300,000,000	1600	350,000,000	1700	400,000,000	1800	450,000,000	1900	500,000,000	8,500	2,000,000,000
			4	Sosialisasi Peraturan Pemerintah Tentang Sertifikasi Kompetensi di Bidang Pariwisata	Jumlah peserta sosialisasi	200			200	150,000,000	200	180,000,000	-	-	-	-	400	330,000,000
			5	Pelatihan Biro Perjalanan Pariwisata	Jumlah peserta yang dilatih	50	200	250,000,000	200	250,000,000	200	250,000,000	200	250,000,000	200	250,000,000	600	1,250,000,000
			6	Workshop Strategis Pengembangan Program Pariwisata	Jumlah Peserta Workshop	70			100	200,000,000			100	200,000,000			200	400,000,000
			7	Workshop jurnalistik Kepariwisataaan	Jumlah Pelajar dan mahasiswa yang mengikuti Workshop	150				200	300,000,000				250	350,000,000	450	650,000,000
			8	Penyuluhan Sadar Wisata dan Sapta Pesona	Jumlah Peserta Penyuluhan	500			200	180,000,000	200	180,000,000	200	200,000,000	200	200,000,000	800	760,000,000
			9	Fasilitasi Pembentukan Forum Sadar Wisata	Jumlah Kelompok/ forum yang difasilitasi				10	250,000,000			20	250,000,000			30	500,000,000
			10	Gerakan Kampanye Sadar Wisata dan Sapta Pesona (gerakan sadar wisata dan aksi sapta pesona)	Jumlah Kelompok masyarakat pariwisata yang berpartisipasi					10	500,000,000				15	550,000,000	25	1,050,000,000
			11	Penilaian dan Penghargaan Sapta Pesona Usaha Pariwisata	Jumlah usaha pariwisata yang berpartisipasi				50	200,000,000			100	250,000,000			150	450,000,000

			12	Analisis Pengembangan Wisata Unggulan	Jumlah dokumen yang dihasilkan						1	400,000,000			1	400,000,000		
			13	Koordinasi dan monitoring/Evaluasi pelaksanaan Program Pengembangan Destinasi Pariwisata	Jumlah kelurahan wisata yang difasilitasi dan dikembangkan	6	4	150,000,000	6	200,000,000	6	200,000,000	6	200,000,000	6	950,000,000		
			14	Pemberdayaan Masyarakat di Destinasi Pariwisata	Jumlah kelompok masyarakat yang diberdayakan	6			4	275,000,000	5	300,000,000	6	350,000,000	6	350,000,000	21	1,275,000,000
			15	Pengembangan Produk Wisata Unggulan	Jumlah Ragam Ikon Kuliner						30	400,000,000	10	400,000,000	85	800,000,000	137	18,001,300
			16	Monitoring dan Evaluasi Pelaksanaan Pemberdayaan Masyarakat di Destinasi Pariwisata	Jumlah Kelompok Masyarakat yang dimonitoring				10	230,000,000	14	250,000,000	19	300,000,000	25	350,000,000	25	1,130,000,000
	b. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pengembangan wisata kuliner	Jumlah unit wisata kuliner yang dikembangkan di Biringkanal		<b>PROGRAM PENGEMBANGAN WISATA KULINER</b>	<b>Jumlah Unit Wisata Kuliner yang Dikembangkan di Biringkanal</b>	-	10	2,965,000,000	10	1,545,000,000	10	1,625,000,000	15	2,600,000,000	20	1,830,000,000	20	6,055,000,000
			1	Penetapan Ikon Kuliner Kota Makassar	Jumlah Unit Wisata Kuliner yang difasilitasi di Biringkanal		10	520,000,000	10	520,000,000	10	550,000,000	15	600,000,000	20	650,000,000	20	1,800,000,000
			2	Penyusunan Masterplan Pengembangan Kawasan Wisata Kuliner Biringkanal	Tersusunnya Masterplan Pengembangan Wisata Kuliner Biringkanal		1	1,095,000,000									1	1,095,000,000

			3	Pelatihan Pengembangan Kuliner khas Makassar	Jumlah Peserta Pelatihan				50	250,000,000	50	250,000,000			50	280,000,000	150	780,000,000			
			4	Sosialisasi Ikon Kuliner Kota Makassar	Jumlah Peserta Sosialisasi				100	125,000,000	100	125,000,000					200	250,000,000			
			5	Pengembangan Kawasan Wisata Kuliner	Jumlah kanal yang akan dikembangkan			5	1,050,000,000				5	1,200,000,000			10	2,250,000,000			
			6	Pemberdayaan Masyarakat di Biringkanal	Jumlah Masyarakat yang diberdayakan			1500	300,000,000	1600	350,000,000	1700	400,000,000	1800	450,000,000	1900	500,000,000	1,900	1,350,000,000		
			7	Monitoring dan Evaluasi Pengembangan Wisata Kuliner Biringkanal	Jumlah Unit Wisata Kuliner Biringkanal yang dimonitoring				10	300,000,000	10	300,000,000	10	350,000,000	15	400,000,000	15	1,050,000,000			
4. Mewujudkan pengelolaan potensi ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya dalam meningkatkan kreatifitas pelaku seni dan hasil karya yang dihasilkan	Meningkatnya jumlah dan nilai produksi pelaku ekonomi kreatif	Jumlah dan Nilai Produksi Pelaku Ekonomi Kreatif		<b>PROGRAM PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF</b>	<b>Jumlah dan Nilai Produksi Pelaku Ekonomi Kreatif</b>			131		262	393	524	655	655	52,350,450,000						Bidang Ekonomi Kreatif Berbasis Seni dan Budaya
			1	Penyusunan Data Base (SIM) Ekonomi Kreatif	Tersedianya sistem informasi Manajemen Bidang Ekonomi Kreatif			589,500,000	12,129,450,000	720,500,000	9,391,000,000	943,200,000	10,700,000,000	1,192,100,000	9,990,000,000	1,467,200,000	10,990,000,000	4,912,500,000	161,000,000		

			2	Updating Data Base (SIM) Ekonomi Kreatif	Tersedianya dokumen data base Ekraf				1	50,000,000	1	50,000,000	1	50,000,000	1	50,000,000	4	200,000,000		
			3	Penyusunan Draft regulasi dibidang Perfilman	Jumlah dokumen/draf regulasi yang tersusun				1	150,000,000							1	150,000,000		
			4	Sosialisasi Regulasi bidang Perfilman	Jumlah Peserta Sosialisasi yang memahami regulasi bidang perfilman						50	75,000,000	50	75,000,000			100	150,000,000		
			5	Koordinasi Kemitraan ekonomi kreatif berbasis seni dan budaya	Terlaksananya a koordinasi kemitraan				5	150,000,000	6	175,000,000	6	175,000,000	6	200,000,000	23	700,000,000		
			6	Makassar seascreen academy	Jumlah pelaku perfilman yang berticipasi	3			3	500,000,000	4	600,000,000	5	550,000,000	5	600,000,000	17	2,250,000,000		
			7	Jambore Fotografi Nasional	Jumlah fotografer yang berpartisipasi		100	250,000,000	220	300,000,000	250	350,000,000	270	350,000,000	300	400,000,000	1,040	1,650,000,000		
			8	Atraksi Seni pertunjukan	Terlaksananya a atraksi seni pertunjukan	65	120	500,000,000	150	600,000,000	150	600,000,000	150	600,000,000	150	600,000,000	720	2,900,000,000		
			9	Workshop Pengembangan Manajemen Pemasaran Produk	Jumlah Peserta yang mengikuti workshop		100	500,000,000												
			10	Pesta Kesenian	Jumlah pelaku dan nilai produk ekonmi kreatif	350			1100	1,500,000,000	1200	1,700,000,000	1300	1,800,000,000	1,500	2,000,000,000	5,100	7,000,000,000		
			11	Makassar Art in Culture and Tradition	Jumlah Pelaku seni yang berpartisipasi		100	310,000,000			100	310,000,000			100	310,000,000	300	930,000,000		
			12	Festival Jazz Fort Rotterdam	Jumlah pelaku komunitas jazz yang berpartisipasi		10	500,000,000	12	500,000,000	15	550,000,000	18	570,000,000	20	600,000,000	75	2,720,000,000		



			24	Misi Kesenian	<i>Jumlah kelompok seni yang ditampilkan</i>			10	500,000,000	11	500,000,000	12	500,000,000	14	500,000,000	47	<b>2,000,000,000</b>			
			25	Makassar Islamic Fashion Festival	<i>jumlah fashion designer yang berpartisipasi</i>		5	560,000,000								5	<b>560,000,000</b>			
			26	Makassar Fashion For Passion	<i>jumlah fashion designer yang berpartisipasi</i>		10	350,000,000		10	400,000,000		15	500,000,000		35	<b>1,250,000,000</b>			
			27	Koordinasi Pengusulan Kota Kreatif ke UNESCO	<i>Terlaksananya koordinasi</i>				2	260,000,000	0					2	<b>260,000,000</b>			
			28	Festival Film Pendek (Sombere Award)	<i>Jumlah Film Pendek yang turut serta</i>		15	350,000,000								15	<b>350,000,000</b>			
			29	Celebes Beauty Fashion Week	<i>Jumlah fashion designer yang berpartisipasi</i>		8	350,000,000	10	410,000,000	10	410,000,000	12	450,000,000	12	450,000,000	52	<b>2,070,000,000</b>		
			30	Pesta Komunitas Kreatif Makassar	<i>Jumlah Komunitas yang ikut berpartisipasi</i>		50	310,000,000	60	400,000,000	70	450,000,000	80	500,000,000	85	550,000,000	85	<b>2,210,000,000</b>		
			31	Festival Lagu Daerah	<i>Jumlah pelaku seni yang berpartisipasi</i>		20	340,000,000									60	<b>340,000,000</b>		
			32	Festival Seni Pertunjukan	<i>Jumlah pelaku seni yang ikut berpartisipasi</i>				100	500,000,000	120	550,000,000	120	550,000,000	150	600,000,000	490	<b>2,200,000,000</b>		
			33	Pembuatan Video Klip Jingle dan Rekaman MTR dan I Love MC	<i>Jumlah Video Klip dan Rekaman Jingle MTR</i>		2	150,000,000								-	2	<b>150,000,000</b>		
			34	Pembuatan Film Fiksi	<i>Jumlah Film yang dihasilkan</i>				1	550,000,000	1	560,000,000	1	560,000,000	1	570,000,000	5	<b>2,240,000,000</b>		



5. Meningkatkan kualitas pelayanan SDM aparatur serta mewujudkan pengelolaan program, anggaran dan barang milik daerah secara efektif, efisien sesuai ketentuan	a. Meningkatkan profesionalisme SDM Aparatur melalui perluasan akses pendidikan dan pelatihan	a. Jumlah pegawai yang mengikuti pendidikan dan pelatihan		PROGRAM PELAYANAN ADMINISTRASI PERKANTORAN	Terselenggaranya Jasa Pelayanan Administrasi Perkantoran (bulan)	-	12	1,523,903,500	12	1,461,000,000	12	1,552,000,000	12	1,645,000,000	12	1,717,000,000	12	7,898,903,500	Sekretariat		
			1	Penyediaan jasa komunikasi, sumber daya air dan listrik	Jumlah jasa pelayanan rekening telepon, listrik & Air Kantor (jenis)	3	3	138,000,000	3	148,000,000	3	158,000,000	3	168,000,000	3	178,000,000	3	642,000,000			
	b. Meningkatkan kualitas perencanaan program, anggaran dan barang milik daerah	b. Persentase capaian kinerja program dan keuangan	c. Persentase ketersediaan sarana dan prasarana penunjang terlaksananya operasional kantor	2	Penyediaan komponen instalasi listrik/penerangan bangunan kantor	Jumlah jenis komponen instalasi listrik (jenis)	17	17	50,103,500	15	75,000,000	15	80,000,000	17	85,000,000	18	90,000,000	18	305,103,500		
				3	Rapat-rapat koordinasi & konsultasi ke luar daerah	Frekwensi pelaksanaan perjalanan dinas (kali)	80	90	600,000,000	100	600,000,000	110	700,000,000	120	700,000,000	130	800,000,000	130	2,800,000,000		
				4	Penyediaan jasa tenaga pendukung administrasi/teknis lainnya	Jumlah tenaga kontrak (orang)	36	42	288,000,000	42	324,000,000	45	342,000,000	45	360,000,000	45	360,000,000	45	1,350,000,000		
				5	Penyediaan bahan bacaan	Tersedianya bahan bacaan surat kabar (terbitan)	5	5	21,000,000	5	21,000,000	5	22,000,000	5	25,000,000	5	25,000,000	5	93,000,000		
				6	Penyediaan jasa kebersihan kantor	Tersedianya bahan dan jasa kebersihan kantor (bulan)	12	12	76,000,000	12	82,000,000	12	88,000,000	12	94,000,000	12	100,000,000	12	358,000,000		
				7	Pengelolaan Administrasi Perkantoran	Tersedianya bahan-bahan pengelolaan administrasi perkantoran (bulan)	12	12	720,000,000	12	800,000,000	12	850,000,000	12	900,000,000	12	950,000,000	12	3,420,000,000		
				8	Sosialisasi Kinerja Pelayanan Publik	Jumlah Media Sosialisasi	2	2	220,000,000												
9	Penyediaan Jasa Surat Menyurat	Jumlah Pengantar Surat Dinas	3	3	10,800,000	3	11,000,000	3	12,000,000	3	13,000,000	3	14,000,000	3	60,800,000						



			12	Pemeliharaan rutin/berkala Komputer	Jumlah Komputer dan Laptop yang dipelihara	25	38	19,000,000	35	15,000,000	38	18,000,000	40	22,000,000	40	25,000,000	40	84,000,000		
			13	Pemeliharaan rutin/berkala meja dan kursi kerja/rapat	Jumlah meja dan kursi kerja/rapat yang dipelihara	65	80	36,250,000	70	40,000,000	90	50,000,000	90	50,000,000	75	40,000,000	75	176,250,000		
			14	Pengadaan meja dan kursi/rapat	Jumlah pengadaan mebeleur (unit)	23	43	70,000,000	30	60,000,000	20	55,000,000	20	50,000,000	25	60,000,000	138	235,000,000		
				<b>PROGRAM PENINGKATAN DISIPLIN APARATUR</b>	<b>Meningkatnya Disiplin Aparatur (orang)</b>	<b>119</b>	<b>119</b>	<b>59,500,000</b>	<b>244</b>	<b>122,000,000</b>	<b>250</b>	<b>125,000,000</b>	<b>250</b>	<b>125,000,000</b>	<b>260</b>	<b>130,000,000</b>	<b>260</b>	<b>561,500,000</b>	<b>Sekretariat</b>	
			1	Pengadaan pakaian dinas beserta perengkapannya	Jumlah pengadaan pakaian dinas (pasang)	119	119	59,500,000	122	61,000,000	125	62,500,000	125	62,500,000	130	65,000,000	130	249,500,000		
			2	Pengadaan pakaian khusus hari-hari tertentu	Jumlah pengadaan pakaian khusus hari-hari tertentu (pasang)	119			122	61,000,000	125	62,500,000	125	62,500,000	130	65,000,000	130	251,000,000		
				<b>PROGRAM PENINGKATAN PENGEMBANGAN SISTEM PELAPORAN CAPAIAN KINERJA KEUANGAN</b>	<b>% Capaian Kinerja yang Termuat dalam Citizen Charter SKPD</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>456,400,000</b>	<b>100%</b>	<b>470,000,000</b>	<b>100%</b>	<b>497,500,000</b>	<b>100%</b>	<b>517,500,000</b>	<b>100%</b>	<b>645,000,000</b>	<b>100%</b>	<b>2,586,400,000</b>	<b>Sekretariat</b>	
			1	Penyusunan laporan keuangan semesteran dan akhir tahun dan perhitungan penyusunan asset	Jumlah laporan keuangan (rangkap)	10	10	25,000,000	10	25,000,000	10	27,500,000	10	27,500,000	10	30,000,000	10	110,000,000		
			2	Penyusunan Renstra SKPD	Tersedianya dokumen Rencana Strategis SKPD (eksmpelar)	20								20	75,000,000	50	75,000,000			
			3	Penyusunan RKA SKPD	Tersedianya RKA SKPD dan RKA Perubahan (rangkap)	100	100	30,000,000	100	30,000,000	100	30,000,000	100	30,000,000	100	30,000,000	100	120,000,000		

			4	Penyusunan DPA SKPD	Tersedianya DPA SKPD dan DPA Perubahan (rangkap)	11	11	15,000,000	11	15,000,000	11	15,000,000	11	15,000,000	11	60,000,000				
			5	Rencana Penyusunan Renja SKPD	Tersedianya dokumen Rencana Kerja SKPD	15	15	50,000,000	15	50,000,000	15	50,000,000	15	50,000,000	15	200,000,000				
			6	Penyusunan LAKIP	Jumlah dokumen LAKIP (eksamplar)	20	20	25,000,000	20	25,000,000	20	25,000,000	20	25,000,000	20	100,000,000				
			7	Penyusunan Dokumen Penetapan Kinerja Kota Makassar	Jumlah Dokumen (eksemplar)	1	1	15,000,000	1	15,000,000	1	15,000,000	1	15,000,000	1	60,000,000				
			8	Pengelolaan keuangan SKPD	Jumlah pengelola keuangan SKPD (orang)	20	17	170,000,000	17	180,000,000	17	195,000,000	17	195,000,000	18	235,000,000	18	795,000,000		
			9	Peningkatan kinerja pelayanan dan administrasi	Tersedianya pelayanan administrasi dan konsultasi (bulan)		12	106,400,000	12	110,000,000	12	120,000,000	12	130,000,000	12	140,000,000	12	496,400,000		
			10	Monitoring, Evaluasi, dan Pelaporan pertanggungjawaban penerimaan hibah dan bantuan sosial	jumlah laporan yang disusun (rangkap)	12	12	20,000,000	12	20,000,000	12	20,000,000	12	30,000,000	12	30,000,000	12	100,000,000		
				<b>PROGRAM PENINGKATAN KAPASITAS SUMBER DAYA APARATUR</b>	<b>Meningkatnya Kapasitas Sumber Daya Aparatur (orang)</b>		<b>10</b>	<b>110,000,000</b>	<b>12</b>	<b>150,000,000</b>	<b>15</b>	<b>180,000,000</b>	<b>17</b>	<b>200,000,000</b>	<b>20</b>	<b>250,000,000</b>	<b>74</b>	<b>890,000,000</b>	<b>Sekretariat</b>	
			1	Pendidikan dan Pelatihan Formal	Jumlah pegawai yang mengikuti diklat formal		10	110,000,000	12	150,000,000	15	180,000,000	17	200,000,000	20	250,000,000	74	740,000,000	Sekretariat	



Judul Skripsi : Peran Pemerintah Daerah Dalam Pelestarian Permainan Tradisional ( Studi Kasus Makassar Tradisional Games Festival )  
Nama Mahasiswa : Imron  
Nomor Stambuk : 105640139111  
Program Studi : Ilmu Pemerintahan

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Rosdianti Razak, M.Si

Drs. H. Ansvari Mone, M.Pd

Mengetahui

Dekan

Fisipol Unismuh Makassar



Dr. H. Irvani Malik, S.Sos, M.Si

Ketua Jurusan

Ilmu Pemerintahan

A. Luhur Prianto, S.IP, M.Si