PERANCANGAN PUSAT PERAGAAN MAINAN TRADISIONAL BUGIS DI MAKASSAR

Tema : *Extending Tradition*

TUGAS AKHIR

Oleh:

ZULFANI

NIM. 07660013

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2013

PERANCANGAN PUSAT PERAGAAN MAINAN TRADISIONAL BUGIS DI MAKASSAR

Tema : *Extending Tradition*

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri (UIN)

Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (ST)

Oleh:

ZULFANI

NIM. 07660013

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)

MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2013

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfani

NIM : 07660013

Fakultas jurusan : Sains Dan Teknologi / Teknik Arsitektur

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis di Makassar

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur jiplakan, maka saya bersedia untuk mempertanggung jawabkan, serta diproses sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 4 April 2013

Yang membuat pernyataan,

Zulfani

07660013

PERANCANGAN PUSAT PERAGAAN MAINAN TRADISIONAL BUGIS DI MAKASSAR

Tema : *Extending Tradition*

TUGAS AKHIR

Oleh:

Zulfani

NIM. 07660013

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Andi Baso Mappaturi, MT	**Pudji P. Wismantara, MT**
NIP. 19780630.200604.1.001	**NIP.19731209.200801.1.007**

Malang, 4 April 2013

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Aulia Fikriarini Muchlis, MT

NIP. 19760416 200604 2 001

PERANCANGAN PUSAT PERAGAAN MAINAN TRADISIONAL BUGIS DI MAKASSAR

Tema : *Extending Tradition*

TUGAS AKHIR

Oleh:

Zulfani

NIM. 07660013

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan

Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (ST)

Malang, 4 April 2013

Susunan Dewan Penguji

1. Penguji Utama	**:**	**Yulia Eka Putrie, MT**	**(**	**)**
		NIP. 19810705.200501.2.002		
2. Ketua Penguji	**:**	**Andi Baso Mappaturi, MT**	**(**	**)**
		NIP. 19780630.200604.1.001		
3. Sekretaris	**:**	**Pudji P. Wismantara, MT**	**(**	**)**
		NIP. 19731209.200801.1.007		
4. Anggota	**:**	**Ach. Gat Gautama, MT**	**(**	**)**
		NIP. 19760418 200801 1 009		

Mengetahui dan Mengesahkan

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Aulia Fikriarini Muchlis, MT

NIP. 19760416 200604 2 001

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya serta sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW sebagai penyempurna akhlaq yang mulia, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini. Namun, dengan bantuan dan doa yang telah diberikan maka penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, baik berupa pikiran dan tenaga serta dukungan demi terselesaikannya Tugas Akhir ini. Berikut pihak-pihak tersebut adalah:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Drs. Sutiman Bambang Sumitro, SU, D.Sc, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik IbrahimMalang.
3. Ibu Aulia Fikriarini Muchlis, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak A.B Mappaturi, M, Bapak Pudji P. Wismantara, MT dan Bapak Gat Gautama, MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir ini yang senantiasa memberikan pengarahan, bimbingan, bantuan, motivasi, serta

kesediannya untuk berdiskusi sehingga memberikan masukan yang berarti sampai akhir pembuatan Tugas Akhir ini.

5. Ibu Yulia Eka Putrie, MT selaku dosen penguji Tugas Akhir yang selalu memberi saran dan ilmu dan juga pengarahan dan motivasi demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.
6. Ibu Nunik Junara, MT. selaku dosen wali yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan, bantuan dan motivasi.
7. Kedua Orangtua, Tony Najamuddin dan Haisyah tercinta yang memberikan semangat dan motivasi, serta saudara-saudara kandung dan keluarga besar ayah dan ibu.
8. Seluruh praktisi dosen dan karyawan jurusan Teknik Arsitektur UIN Malang.
9. Seluruh teman-teman Jurusan Arsitektur, khususnya angkatan 2007.
10. Kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk perkembangan Tugas Akhir nanti. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Malang, 4 April 2013

Penyusun,

Zulfani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR SKEMA xv
ABSTRAK xvi

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.1.1 Latar Belakang Pemilihan Objek 1
1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Tema 5
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan 7
1.4 Manfaat 8
1.5 Batasan Masalah..... 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Pusat Peragaan Permainan Tradisional Bugis 9
2.1.1 Definisi Pusat Peragaan 9
2.1.2 Komponen Pusat Peragaan..... 11
2.1.2.1 Pusat Peragaan Iptek TMII 12
2.1.2.2 Museum Fatahillah 21
A. Ruang Peragaan dan Alat Peraga 27
B. Ruang Pamer 28
C. *Workshop* 30
D. Ruang Seminar 30
E. *Food Court* 31
F. Musholla 32
G. Toko Souvenir 32
H. Ruang Administrasi dan Ruang Pengelola 33
2.2 Permainan Tradisional Bugis 34
2.2.1 Maraga 37
2.2.2 Makbenteng 39
2.2.3 Makkatto 41

2.2.4 Mallulok 42
2.2.5 Akmemu-memu 43
2.2.6 Gallak-gallak 44
2.2.7 Mallogo/Allogo 46
2.2.8 Abbatu Samba 47
2.2.9 Maggasing 48
2.2.10 Macukke 50
2.2.11 Maggaleceng 51
2.2.12 Mallongngak 52
2.2.13 Majekka 54
2.2.14 Mapassajang 55
2.2.15 Maggecik 55
2.2.16 Mattojang 56
2.2.17 Mappadendang 57
2.2.18 Mallanca 58
2.2.19 Mammencak 59
2.2.20 Magetah 59
2.2.21 Macubbu..... 60
2.3 Tinjauan Objek Pusat Peragaan 64
2.3.1 Tinjauan Non Arsitektural..... 64
2.3.2 Tinjauan Arsitektural 65
2.4 Tinjauan Tema 68
2.4.1 Studi Banding Tema 71
2.4.1.1 Pertapakan 71
2.4.1.2 Perangkaan 72
2.4.1.3 Peratapan 73
2.4.1.4 Persungkupan 74
2.4.1.5 Persolekan 75
2.4.2 Rumah Bugis..... 75

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan 80
3.2 Identifikasi Masalah..... 80
3.3 Tujuan 80
3.4 Data Primer 81
3.4.1 Survey Lapangan..... 81
3.5 Data Sekunder 81
3.6 Analisis Perancangan 82
3.6.1 Analisis Kawasan 82
3.6.2 Analisis Tapak 82
3.6.3 Analisis Bangunan 82
3.6.3.1 Analisis Fungsi 83

3.6.3.2 Analisis Aktivitas 83
3.6.3.3 Analisis Pengguna 83
3.6.3.4 Analisis Ruang 83
3.6.4 Analisis Struktur dan Utilitas 84
3.7 Sintesis Konsep 84
3.8 Skema Perancangan 85

BAB IV ANALISIS

4.1 Analisis Kawasan 86
4.1.1 Gambaran Umum Kawasan 86
4.2 Analisis Tapak 92
4.2.1 Kondisi Eksisting 92
4.2.1.1 Batas Tapak 92
4.2.1.2 Potensi Tapak 96
4.2.2 Analisis Kebisingan 100
4.2.3 Analisis View 103
4.2.3.1 View ke Tapak 103
4.2.3.2 View dari Tapak 107
4.2.4 Analisis Iklim 111
4.2.4.1 Orientasi Matahari 111
4.2.4.2 Arah Angin dan Curah Hujan 115
4.3 Analisis Bangunan 120
4.3.1 Analisis Fungsi 120
4.2.3.1 Analisis Fungsi Ruang 120
4.3.2 Analisis Aktivitas 122
4.3.3 Analisis Pengguna 127
4.3.3.1 Analisis Aktivitas Pengguna 127
4.3.4 Analisis Ruang 135
4.3.4.1 Persyaratan Ruang 140
4.3.4.2 Hubungan Antar Ruang 143
4.4 Analisis Struktur 145
4.4.1 Pengkakuan 145
4.4.2 Kekuatan 146
4.4.3 Kestabilan 146
4.5 Analisis Utilitas 148
4.5.1 Jaringan Komunikasi 148
4.5.2 Sistem Penghawaan 150
4.5.3 Sumber Air Bersih 152

BAB V KONSEP

5.1 Konsep Dasar 154
5.2 Konsep Tapak 156

5.3 Konsep Ruang 157
5.4 Konsep Bentuk dan Tampilan 159
5.5 Konsep Struktur 161

BAB VI HASIL RANCANGAN
6.1 Rancangan Kawasan 163
6.2 Rancangan Bangunan 165
6.2.1 Interior..... 168

BAB VII PENUTUP
7.1 Kesimpulan 170
7.2 Saran-saran 170

DAFTAR PUSTAKA 171
LAMPIRAN 173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Permainan Tradisonal 4
Gambar 1.2 Permainan Modern 5
Gambar 2.1 Wahana Ilmu Dasar 13
Gambar 2.2 Wahana Magnetik dan Listrik 13
Gambar 2.3 Wahana Peneliti Cilik 14
Gambar 2.4 Wahana Transportasi Darat 14
Gambar 2.5 Wahana Transportasi Laut 15
Gambar 2.6 Wahana Transportasi Udara 15
Gambar 2.7 Wahana Optik 16
Gambar 2.8 Wahana Energi dan SDA 16
Gambar 2.9 Wahana Komputer 17
Gambar 2.10 Wahana Biologi 18
Gambar 2.11 Wahana Galileo 18
Gambar 2.12 Auditorium 19
Gambar 2.13 Ruang Seminar 19
Gambar 2.14 Perpustakaan 19
Gambar 2.15 Laboratorium 20
Gambar 2.16 Bengkel dan Ruang Kelas 20
Gambar 2.17 Toko Souvenir 20
Gambar 2.18 Ruang Utama Museum Fatahillah 21
Gambar 2.19 Ruang Pamer 22
Gambar 2.20 Ruang Peraga 27
Gambar 2.21 Ruang Pamer 28
Gambar 2.22 Sudut Pandang 29
Gambar 2.23 Pencahayaan Ruang Pamer 30
Gambar 2.24 *Workshop* 30
Gambar 2.25 Ruang Seminar 31
Gambar 2.26 *Food Court* 31
Gambar 2.27 Musholla 32
Gambar 2.28 Gerakan Sholat 32
Gambar 2.29 Alur Toko Souvenir 33
Gambar 2.30 Ruang Administrasi 34
Gambar 2.31 Permainan Maraga 37
Gambar 2.32 Permainan Makbenteng 40
Gambar 2.33 Permainan Makkato 41
Gambar 2.34 Permainan Maggasing 49
Gambar 2.35 Permainan Makcukke 50
Gambar 2.36 Permainan Maggaleceng 52
Gambar 2.37 Permainan Mallongngak 53

Gambar 2.38 Permainan Majekka 54
Gambar 2.39 Permainan Mapassajang 55
Gambar 2.40 Permainan Mattojang 57
Gambar 2.41 Permainan Mappadendang 57
Gambar 2.42 Permainan Mallanca 58
Gambar 2.43 Permainan Mammencak 59
Gambar 2.44 Permainan Magetah Untuk Anak Laki-laki 60
Gambar 2.45 Permainan Magetah Untuk Anak Perempuan 60
Gambar 2.46 Permainan Macubbu 61
Gambar 2.47 Satu Sudut Pandang 66
Gambar 2.48 Lebih dari Satu Sudut Pandang 66
Gambar 2.49 Sudut Pandang dari Segala Arah 67
Gambar 2.50 Pencahayaan Alami 68
Gambar 2.51 Pencahayaan Buatan 68
Gambar 2.52 Balicamp, Hackerspace dan Silicon Valley Indonesia 71
Gambar 2.53 Balicamp, Hackerspace dan Silicon Valley Indonesia 72
Gambar 2.54 Balicamp 73
Gambar 2.55 Balicamp 73
Gambar 2.56 Ruang Dalam Balicamp 74
Gambar 2.57 Ruang Dalam Balicamp 75
Gambar 2.58 Rumah Bugis 76
Gambar 2.59 Rumah Bugis 76
Gambar 2.60 Rumah Bugis 77
Gambar 4.1 Kawasan 86
Gambar 4.2 Alternatif Tapak 87
Gambar 4.3 Alternatif Tapak 1 88
Gambar 4.4 Alternatif Tapak 2 90
Gambar 4.5 Batas Tapak 92
Gambar 4.6 Bentuk dan Luas Tapak 93
Gambar 4.7 Alternatif 1 *Entrance* 93
Gambar 4.8 Alternatif 2 *Entrance* 94
Gambar 4.9 Potensi Tapak 96
Gambar 4.10 Alternatif 1 Potensi 97
Gambar 4.11 Alternatif 2 Potensi 97
Gambar 4.12 Alternatif 3 Potensi 98
Gambar 4.13 Sumber Kebisingan 100
Gambar 4.14 Alternatif 1 Kebisingan 100
Gambar 4.15 Alternatif 2 Kebisingan 101
Gambar 4.16 View ke Tapak 103
Gambar 4.17 Alternatif 1 View ke Tapak 103
Gambar 4.18 Alternatif 2 View ke Tapak 104
Gambar 4.19 Alternatif 3 View dari Tapak 105
Gambar 4.20 Alternatif 1 View dari Tapak 107

Gambar 4.21 Alternatif 2 View dari Tapak 108
Gambar 4.22 Alternatif 3 View dari Tapak 109
Gambar 4.23 Orientasi Matahari 111
Gambar 4.24 Alternatif 1 Orientasi Matahari..... 111
Gambar 4.25 Alternatif 2 Orientasi Matahari..... 112
Gambar 4.26 Alternatif 3 Orientasi Matahari 113
Gambar 4.27 Prakiraan Angin 115
Gambar 4.28 Arah Angin Pada Tapak..... 115
Gambar 4.29 Curah Hujan April 2012 Wilayah Sulawesi Maluku..... 116
Gambar 4.30 Sifat Hujan April 2012 Wilayah Sulawesi Maluku 116
Gambar 4.31 Alternatif 1 Analisis Angin dan Hujan 117
Gambar 4.32 Alternatif 2 Analisis Angin dan Hujan 118
Gambar 4.33 Alternatif 1 Analisis Angin dan Hujan 117
Gambar 5.1 Rumah Bugis 154
Gambar 5.2 Transformasi Rumah Bugis 155
Gambar 5.3 Konsep Tapak 156
Gambar 5.4 Konsep Tapak 157
Gambar 5.5 Bentuk dan Tampilan Tapak 159
Gambar 5.6 Ornamen-ornamen 160
Gambar 5.7 Struktur 161
Gambar 5.8 Struktur 162
Gambar 6.1 Kawasan 163
Gambar 6.2 Kawasan 164
Gambar 6.3 Tampak Kawasan 164
Gambar 6.4 Perspektif Kawasan 165
Gambar 6.5 Perspektif Bangunan 165
Gambar 6.6 Denah Bangunan 166
Gambar 6.7 Perspektif Bangunan 166
Gambar 6.8 Denah Bangunan 167
Gambar 6.9 Perspektif Bangunan 167
Gambar 6.10 Denah Bangunan 168
Gambar 6.11 Interior 169

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Objek Pusat Peragaan 24
Tabel 2.2 Hasil Analisis Tinjauan Pusat Peragaan 26
Tabel 2.3 Permainan Tradisional Bugis 61
Tabel 2.4 Nilai-nilai Permainan Tradisional Bugis 63
Tabel 4.1 Kesesuaian Alternatif Tapak 1 Terhadap Tema 89
Tabel 4.2 Kesesuaian Alternatif Tapak 2 Terhadap Tema 91
Tabel 4.3 Kesesuaian Alternatif Terhadap Tema 95
Tabel 4.4 Kesesuaian Alternatif Terhadap Tema 99
Tabel 4.5 Kesesuaian Alternatif Kebisingan Terhadap Tema 102
Tabel 4.6 Kesesuaian Alternatif View Ke Tapak Terhadap Tema 106
Tabel 4.7 Kesesuaian Alternatif View dari Tapak Terhadap Tema 110
Tabel 4.8 Kesesuaian Alternatif Orientasi Matahari Terhadap Tema 114
Tabel 4.9 Kesesuaian Alternatif Arah Angin dan Hujan Terhadap Tema 119
Tabel 4.10 Klasifikasi Ruang Berdasarkan Fungsi 122
Tabel 4.11 Analisis Aktivitas Pengguna Pusat 123
Tabel 4.12 Analisis Ruang Hall dan Kantor Pengelola 137
Tabel 4.13 Analisis Ruang Pamer 138
Tabel 4.14 Analisis Ruang Seminar..... 138
Tabel 4.15 Analisis Ruang Peraga 139
Tabel 4.16 Analisis Toko Souvenir dan *Food Court*..... 139
Tabel 4.17 Analisis Mushola 140
Tabel 4.18 Persyaratan Ruang 141
Tabel 4.19 Hubungan Antar Ruang 144
Tabel 4.20 Analisis Struktur 147
Tabel 4.21 Jaringan Komunikasi 149
Tabel 4.22 Sistem Penghawaan 151
Tabel 4.23 Sumber Air Bersih 153

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Diagram Sirkulasi 29
Skema 4.1 Analisis Akses Pengunjung Ruang Pamer 127
Skema 4.2 Analisis Akses Pengunjung Ruang Pamer 128
Skema 4.3 Analisis Akses Pengelola 128
Skema 4.4 Analisis Akses Servis 128
Skema 4.5 Analisis Akses Pengunjung 129
Skema 4.6 Analisis Akses Pengunjung Ruang Peraga Indoor 130
Skema 4.7 Analisis Akses Pengelola..... 130
Skema 4.8 Analisis Akses Pengunjung Ruang Outdoor..... 131
Skema 4.9 Analisis Akses Pengelola Ruang Peraga Outdoor 131
Skema 4.10 Analisis Akses Servis Ruang Peraga Outdoor..... 131
Skema 4.11 Analisis Akses Pengunjung Ruang Seminar 132
Skema 4.12 Analisis Akses Pengelola Ruang Seminar 132
Skema 4.13 Analisis Akses Servis Ruang Seminar..... 132
Skema 4.14 Analisis Akses Pengunjung Ke Mushola 133
Skema 4.15 Analisis Akses Servis Ke Mushola..... 133
Skema 4.16 Analisis Akses Pengunjung Ke *Food Court*..... 134
Skema 4.17 Analisis Akses Pengelola Ke *Food Court* 134
Skema 4.18 Analisis Akses Servis Ke *Food Court*..... 134
Skema 4.19 Analisis Akses Servis Ke Toko Souvenir 135

ABSTRAK

Zulfani, 2013. **Perancangan Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis di Makassar**. Dosen Pembimbing Andi Baso Mappaturi, MT dan Pudji Pratitis Wismantara, MT dan Ach. Gat Gautama, MT

Kata Kunci: Pusat Peragaan Mainan, Perancangan, Extending Tradition, Mainan Tradisional Bugis, Kota Makassar

Bermain adalah salah satu kebutuhan anak-anak yang besar manfaatnya untuk mempersiapkan cara berpikir mereka terhadap tantangan yang kelak akan dihadapinya. Selain itu, bermain juga mengajarkan anak dalam mengatur emosi yang membantu dalam masa perkembangan. Dari berbagai jenis permainan yang ada, yang menjadi favorit adalah permainan modern. Berbeda halnya dengan permainan tradisional yang semakin lama semakin ditinggalkan.

Di Sulawesi Selatan, permainan tradisional lambat laun digantikan oleh permainan modern yang lebih menarik. Sesuai dengan data yang diperoleh permainan tradisional sudah hampir lenyap dan tidak dimainkan di zaman modern sekarang. Ada banyak factor yang menyebabkan permainan tradisional mulai punah. Salah satunya adalah kebutuhan lahan bermain. Kebutuhan lahan cukup berpengaruh, dengan luas lahan yang hanya untuk satu permainan dapat mencapai $150m^2$. Dalam permainan dibutuhkan kekuatan fisik juga beberapa strategi dalam bermain. Tidak beda jauh dengan olahraga yang sering dilakukan setiap harinya.

Dengan adanya Pusat Peragaan Mainan Tradisional Bugis di Makassar ini, permainan-permainan bugis dapat diwadahi guna tetap melestarikan dan meningkatkan mutu permainan tradisional yang dapat memberikan efek positif terhadap masyarakat pada umumnya dan Kota Makassar pada khususnya.

ABSTRACT

Zulfani, 2013. **Design of Demonstration Center Traditional Games of Bugis in Makassar**. Advisors: Andi Baso Mappaturi, MT and Pudji Pratitis Wismantara, MT and Ach. Gat Gautama, MT

Keywords: Demonstration Center Traditional Games, Design, Extending Tradition, Traditional Bugis, Makassar City

Playing is one of the children necessary that haue many fungtions to prepare their brains to face challenger. Besides, playing also teach the children in managing emotion that help in developing periode from kinds of the game that become favorite game is modern playing. Different with traditional playing as long as neglected.

In South of Sulawesi, traditional game will be replaceable with modern game that more interesting. According to the data obtained, traditional game almost disappeared and do not play anymore in the present age. There many factor that cause traditional games disappeared. There one is necessaries of playing place. Necessaries of place to influence playing, for one traditional game need 150m^2. In playing need physical strength and more strategy that no different from sport often to do in every day.

The existence of this Demonstration Center Traditional Games of Bugis in Makassar, there many traditional games of Bugis can be contained to keep preserve and improve the quality of traditional games can have positive effects for society in general and Makassar City in particular.