

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Gasing, siapa yang tak kenal dengan permainan ini. Bukan saja di Indonesia, di berbagai belahan dunia, pasti orang mengenal dengan permainan gasing. Sudah sejak jaman prasejarah atau sebelum masehi permainan ini dikenal sebagai bagian dari suatu budaya di banyak tempat. Memang, kebanyakan yang suka permainan ini adalah anak-anak. Namun orang yang sudah berusia dewasapun juga banyak yang masih menyukai dan sering memainkannya. Di Rokan Hulu, Permainan gasing merupakan permainan rakyat yang dimainkan oleh semua kelompok umur (tua muda) yang awalnya secara tradisional dimainkan pada waktu padi tobiq dan berakhir pada saat monuai. dan biasanya dipertandingkan antar kampung saja belum dapat dimainkan oleh beberapa regu sekaligus, baru-baru ini telah diadakan pertemuan pegasing dalam upaya mengangkat permainan gasing *menjadi salah satu cabang olah raga*, hasil pertemuan tersebut telah menyepakati standar gasing yang dipakai serta aturan-aturan yang dapat diterima oleh semua pihak, kini dikampung2 sudah mulai memakai aturan2 yang disepakati, dan mengadakan pertandingan-pertandingan ditingkat kecamatan dan puncaknya pada *bulan desember 2009 mengadakan turnamen gasing tingkat kabupaten memperebutkan piala Bupati Rokan Huiu.*

Permainan gasing ini tidak hanya dikenal masyarakat melayu Indonesia, tetapi juga dikenal oleh Negara tetangga dan sangat digemari oleh masyarakat melayu Malaysia.

Adanya keinginan untuk menjadikan permainan tradisional gasing ini sebagai salah satu cabang olahraga membuat permainan ini memiliki nilai strategis bagi bangsa Indonesia, sehingga kita memerlukan perlindungan-perlindungan hak, agar permainan ini tidak di klaim oleh Negara lain sebagai permainan tradisional mereka.

Permainan gasing ini selain memiliki nilai budaya yang kuat, juga dapat memberikan peluang kepada bangsa Indonesia untuk menjadikan sebagai salah satu cabang olahraga yang berasal dari Indonesia, sebelum ini di klaim oleh Negara lain sebagai olahraga milik mereka, seperti halnya budaya-budaya Indonesia yang lain yang banyak di klaim oleh Negara tetangga sebagai budaya mereka.

Oleh sebab itu sebelumnya perlu dikaji mengenai perlunya Hak Cipta terhadap Permainan Gasing sebagai salah satu budaya melayu yang memiliki nilai strategis

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Beberapa budaya Indonesia seperti Reok Ponorogo, Tari Pendet dari Bali, dan lagu rasa sayange, di klaim oleh Negara Malaysia sebagai budaya mereka, ini adalah salah satu kealpaan kita terhadap budaya kita sendiri, sehingga tanpa disadari dengan mudahnya Negara lain bisa mengklaim itu sebagai budayanya, salah satu cara agar budaya kita tidak selalu di curi oleh Negara lain, kepedulian kita diharapkan agar budaya kita tidak punah. Dengan adanya Hak Atas Kekayaan Intelektual maka melalui ini kita dapat menguatkan posisi kebudayaan-kebudayaan melalui Hak Cipta, Paten, merk dan lainnya agar tidak seenaknya Negara lain mengambil budaya-budaya kita yang sesungguhnya memiliki nilai jual. Untuk menghindari punahnya nilai budaya kita, maka dengan membangkitkan kembali nilai budaya yang ada merupakan salah satu cara menjaga dan melestarikan nilai

budaya, Hak Cipta terhadap permainan gasing sebagai permaianan tradisional diharapkan ini adalah salah satu cara untuk membangkitkan dan melstarikan budaya yang ada di Inonesia. Pentingnya *Hak Cipta Terhadap Permainan Gasing Sebagai Budaya Melayu Yang Memiliki Nilai Strategis*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk membangkitkan dan melestariakan salah satu budaya melayu
2. Untuk memberikan rekomendasi tentang pentingnya Hak Cipta terhadap Permaianan gasing sebagai budaya melayu yang memiliki niali starategis.
3. Untuk mempertahankan salah satu budaya melayu, dengan dijadikannya permaian gasing sebagai salah satu cabang olahraga yang berasal dari Indonesia.

1.4. KEGUNAAN PENELITIAN

Dapat dijadikan sebagai acuan dan dasar untuk melekatkan Hak Cipta terhadap permaianan gasing sebagai budaya melayu dan menjadikan permainan gasing sebagai salah satu cabang olaharaga dari Indonesia yang akan dipertandingkan