BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan nilai budaya dan benda-benda warisan leluhur yang secara turun-temurun diwariskan kapada generasi berikutnya. Salah satu benda warisan budaya yang masih ada dan masih digunakan pada saat ini adalah *bedog*. *Bedog* merupakan benda pakai yang digunakan oleh masyarakat Sunda untuk bertani, menyembelih hewan, mencincang daging dan pekerjaan lainnya yang membutuhkan benda tajam berukuran besar yang sulit bila menggunakan pisau biasa. Bukan itu saja *bedog* ada juga yang digunakan sebagai senjata bagi para pendekar silat, khususnya di perguruan silat yang ada di daerah Jawa Barat.

Bedog sebagai warisan leluhur saat ini sudah mulai berkurang penggunanya di daerah perkotaan, karena *bedog* dianggap sebagai benda kuno dan ketinggalan jaman untuk dijadikan perkakas. Adapun masyarakat kota yang menggunakan *bedog* pada saat ini lebih sering digunakan sebagai senjata, bukan sebagai perkakas. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang fungsi *bedog*, padahal jika *bedog* digunakan sebagai perkakas, *bedog* dapat berguna untuk mengerjakan pekerjaan sehari-hari.

Lebih jauh lagi pada saat ini *bedog* digunakan sebagai senjata untuk tawuran oleh siswa-siswa di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengetahuan tentang fungsi *bedog*, dan kurang tepatnya metode pengenalan tentang *bedog* kepada anak. Seperti media televisi yang menyajikan tontonan yang lebih memperkenalkan *bedog* sebagai senjata sehingga menjadi contoh yang kurang baik untuk anak-anak.

Berdasarkan perkembangan masyarakat Sunda pada saat ini, yang mengkiblat pada era modernisasi, maka dibutuhkan sebuah media informasi yang praktis dan dapat dilihat kapan saja dan dimana saja. Agar informasi yang disampaikan dapat mudah diterima, maka informasi yang dikemaspun harus mudah dipahami dan menarik perhatian anak-anak untuk mengetahui isi informasinya. Informasi akan *bedog* dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan tentang budaya.

Maka dari itu diperlukan media untuk memperkenalkan *bedog* pada anak-anak pada usia dini agar anak-anak mengetahui fungsi yang seharusnya mengenai *bedog* dan merubah citra *bedog* yang identik dengan kekerasan menjadi benda budaya yang bisa dipelajari sebagai ilmu pengetahuan budaya.

1.2. Identifikasi Masalah

Bedog yang merupakan warisan budaya masyarakat Sunda pada masa silam memiliki bentuk yang beragam untuk dipelajari namun pada saat ini telah bergesernya fungsi dari sebagai perkakas menjadi senjata sehingga identik dengan fungsi yang negatif, melihat latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah dalam penulisan laporan ini, yaitu:

1. Karena *bedog* merupakan benda tajam, maka diperlukan media yang aman untuk dipelajari oleh anak-anak.
2. Tidak adanya media kreatif yang menyampaikan tentang fungsi *bedog* untuk anak-anak.
3. Mengubah citra *bedog* yang identik dengan kekerasan menjadi benda yang mempunyai fungsi yang berguna.

1.3. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, maka fokus masalah adalah: “Bagaimana menginformasikan *bedog* sebagai perkakas yang mempunyai berbagai macam fungsi dengan media penyampaian yang aman untuk anak-anak.”

1.4. Tujuan Perancangan

1. Memberikan pengetahuan mengenai fungsi *bedog* kepada anak-anak.
2. Menciptakan media yang aman untuk memperkenalkan *Bedog* kepada anak-anak.