

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Era Globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami peningkatan yang sangat pesat terutama dibidang Teknologi dan Komputerisasi. Perkembangan teknologi dan komputerisasi ini mengakibatkan perubahan kehidupan manusia dalam menangani setiap permasalahan yang dihadapinya. Bukan itu saja, dalam perkembangannya yang pesat baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*) bukan lagi barang mewah dan asing lagi, akan tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka sehari-hari.

Kini perkembangan teknologi tersebut telah dimanfaatkan untuk berbagai jenis keperluan seperti perkantoran, hiburan, informasi dan bisnis. Yang perlu kita ketahui adalah perpindahan ke dunia teknologi ini tidak hanya memberikan dampak positif, akan tetapi dampak negatif pun siap mengancam dan mengikis bagi budaya bangsa.

Di Indonesia misalnya, ada banyak sekali budaya bangsa sebagai kekayaan dan kearifan lokal yang mulai terkikis dan ditinggalkan akibat adanya perkembangan teknologi. Yang dulunya ketika kita akan tidur, kita akan mendapatkan dongeng-dongeng dan cerita rakyat yang memberikan pelajaran secara tidak langsung melalui

dongeng atau cerita tersebut. Akan tetapi sekarang berbeda, kita akan lebih banyak dan tergantung pada perangkat yang kita miliki dari bangun tidur sampai dengan tidur lagi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk membuat sebuah program aplikasi dengan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sarana melestarikannya, yang penulis ajukan dengan judul : “ GAME SI KANCIL”.

1.2 Tujuan

Penyusunan tugas akhir ini mempunyai tujuan untuk membuat game yang mengambil latar belakang dongeng yang berasal dari Indonesia yaitu “Kancil Mencuri Timun”.

1.3 Batasan Masalah

Di dalam penulisan tugas akhir ini, penulis hanya membatasi masalah pada aplikasi game yang berjalan pada perangkat *mobile (Android Operating System)* untuk game Si Kancil.