

**Permainan C-Laido**  
**( Cinta Lagu Nasional Indonesia )**  
**Permainan Ritme Musik Lagu Nasional Indonesia Berbasis Android**

**JURNAL TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR**

**UNIVERSITAS TELKOM**

Agnes Meitya<sup>1</sup>, Ahmad Muzakki<sup>2</sup>, Danang Dwi Prasetyo<sup>3</sup>

Prodi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

[Agnes.meityaa@gmail.com](mailto:Agnes.meityaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [Ahmadmuzakki6@gmail.com](mailto:Ahmadmuzakki6@gmail.com)<sup>2</sup>, [dananngg@gmail.com](mailto:dananngg@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Lagu Nasional merupakan salah satu Identitas Nasional Indonesia yang mampu meningkatkan rasa nasionalisme pada setiap orang yang mendengarkannya akan tetapi seperti yang kita ketahui lagu-lagu nasional seolah-olah mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia, masyarakat Indonesia cenderung lebih menyukai musik-musik moderen seperti pop, rock, jazz dan mulai melupakan musik-musik yang bisa meningkatkan rasa nasionalisme seperti lagu nasional.

Mulai terlupakanya lagu nasional ini bisa terlihat dari mulai jarang dimainkannya lagu nasional, sedikitnya antusiasme masyarakat yang ingin mendengarkan lagu nasional dan dari sinilah muncul gagasan untuk membuat sebuah game yang tidak hanya bisa membuat orang lebih sering mendengarkan lagu nasional akan tetapi juga menambah wawasan mengenai lagu nasional yang sedang ia dengarkan.

Seperti yang kita ketahui *game* merupakan salah satu hal yang cukup banyak di minati oleh para pengguna *smartphone* maka di buatlah game C-laido yang diharapkan bisa menjadi salah satu soulusi untuk mempopulerkan kembali lagu nasional dan juga menambah pengetahuan para pengguna tentang lagu nasional

Kata kunci: **Lagu Nasional, Terlupakan, Game, C-Laido, Populer, Pengetahuan.**

---

**Abstract**

*National song is one of the Indonesian National Identity that can increase the sense of nationalism in every person who mendengarkanya but as we all know national songs as if it began to be abandoned by the community Indonesia, the Indonesian people tend to prefer modern music such as pop, rock, jazz and began to forget the music that can increase the sense of nationalism as a national song.*

*Start the forgotten national song can be seen from the start rarely played the national song, at least the enthusiasm of people who want to listen to the national song and from this came the idea to create a game that not only can make people more likely to listen the national song but also add insight about the track national who is he listening to.*

*As we know the game is one thing that is pretty much in the interest of the users of smartphones then make C-Laido game that is expected to be one solution to re-popularize the national song and also add to the knowledge of the users of the national anthem.*

**Keywords:** *National Anthem, Forgotten, Games, C-Laido, Popular, Knowledge.*

## 1. Pendahuluan

Lagu Nasional merupakan salah satu hal yang bisa meningkatkan rasa nasionalisme kepada siapa saja yang mendengarkan[6], selain itu lagu nasional merupakan salah satu identitas nasional yang dimiliki oleh bangsa Indonesia, akan tetapi dewasa ini seperti yang kita ketahui seolah-olah lagu nasional sudah mulai kurang diminati oleh masyarakat Indonesia[4], hal ini bisa terlihat dari mulai jarang masyarakat Indonesia mendengarkan lagu nasional, selain itu masyarakat Indonesia juga seolah-olah mulai melupakan pencipta dari lagu nasional hal ini bisa terlihat apa bila kita menanyakan siapa pencipta lagu nasional pada generasi muda saat ini.

Sering berkembangnya teknologi dalam dunia game dewasa ini membuat game bisa di mainkan kapan saja dan dimana saja, setiap smartphone canggih saat ini akan kurang rasanya apabila tidak terdapat game di dalamnya, saat ini cukup banyak orang yang menggunakan game sebagai media untuk mencari kesenangan maupun untuk refreking dari kegiatan sehari-hari akan tetapi sebenarnya game bisa di manfaatkan lebih baik lagi misalnya saja game bisa di gunakan untuk media pembelajaran yang lebih interaktif [7] sehingga pengguna tidak hanya mendapatkan kesenangan saat bermain game akan tetapi juga bisa meningkatkan pengetahuan dan wawasan lewat game tersebut, saat ini bisa di katakan sudah cukup banyak game edukatif yang bisa di download gratis di internet.

dengan melihat kedua fenomena di atas munculah gagasan untuk membuat suatu game yang dimana di harapkan nantinya bisa mempopulerkan kembali lagu nasional dan juga menambah pengetahuan user tentang lagu nasional, dengan dibuatnya game ini di harapkan masyarakat Indonesia bisa lebih tertarik untuk mendengarkan lagu nasional

## 2. Dasar Teori

### 3.1. Gambaran Kondisi Masa Kini

Akhir-akhir ini ditengarai bahwa dari segi semangat nasionalisme dan patriotisme masyarakat Indonesia telah memudar. Salah satu indikasinya adalah para siswa maupun mahasiswa cenderung tidak menyukai lagu-lagu nasional, tetapi justru menyukai jenis lagu dan musik yang membawa nilai kesenangan semata, pergaulan bebas, dan tidak bernilai positif bagi mentalitas[4][5].

Musik 'modern' merupakan salah satu seni yang sangat disukai di kalangan generasi muda. Hampir setiap hari, berbagai jenis corak musik dan lagu diputar di televisi, radio, maupun media elektronik lainnya. Berbagai aliran musik berkembang mulai dari lagu pop, rock, hip-hop, rap dan sebagainya. Berkembangnya kemajuan di dunia musik tersebut telah membawa dampak bagi generasi muda, baik berdampak positif maupun negatif. Namun, dampak negatif dari beberapa aliran musik 'modern' tersebut, yaitu (1) musik dan lagu yang beraliran keras seperti rock terkadang identik dengan minuman keras, narkoba, dan pergaulan bebas, (2) lirik dari lagu tersebut terkadang tidak membawa nilai moral yang baik, tetapi kadang-kadang berbau porno ataupun cengeng, sehingga secara psikologis dapat merusak moral dan kepribadian generasi muda, (3) adanya berbagai aliran musik baru dan 'modern' tersebut membuat generasi muda merasa malu atau menganggap kuno//kolot/tertinggal/tidak mengikuti zaman, jika harus menyanyikan lagu-lagu kebangsaan yang diciptakan pada masa lalu. Adanya anggapan bahwa lagu-lagu nasional dan perjuangan tidak 'modern', membuat generasi muda melupakan semangat patriotisme

yang terkandung dalam lagu tersebut. Generasi muda sekarang cenderung memilih lagu 'modern' yang lirik serta lagunya tidak mendidik

### 3.2. Mobile Application

*Mobile application* atau dalam Bahasa Indonesia aplikasi mobile merupakan sebuah aplikasi untuk pengguna melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti telepon seluler, *gadget*, *smartphone* atau *tablet*. Pengguna dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas seperti mengerjakan tugas, *chatting*, berkirim pesan, browsing, berjualan, hiburan, belajar dan lain sebagainya [8].

### 3.3. Unity

Unity merupakan *tools* yang digunakan untuk mengembangkan *game* yang didesain untuk mudah digunakan. Editor pada Unity dibuat dengan user *interface* yang sederhana. Unity mendukung semua format file, terutamanya format umum seperti semua format dari *art applications*. Unity cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada Mac OS x dan windows dan dapat menghasilkan game untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad dan Android. Unity secara rinci dapat digunakan untuk membuat video game 3D, real time animasi 3D dan visualisasi arsitektur dan isi serupa yang interaktif lainnya. Editor Unity dapat menggunakan plugin untuk web player dan menghasilkan game browser yang didukung oleh Windows dan Mac[9].

## 3. Pembahasan

### 3.1. Ide Game

*Game* yang akan dibuat nantinya dimainkan dengan cara menekan tombol-tombol yang telah ditampilkan dilayar dimana ketika tombol ditekan harus sesuai dengan tombol yang ditampilkan diikuti dengan *backsound* Lagu Nasional Indonesia.

### 3.2. Desain Level

Di dalam *game* terdapat 5 lagu nasional yang dapat dimainkan oleh user, di setiap lagu memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, pada dasarnya setiap lagu yang ada di *game* ini terkunci kecuali untuk lagu yang pertama, untuk bisa membuka kunci atau memainkan lagu selanjutnya ada syarat minimal tombol yang harus di klik dengan benar yang harus di penuhi oleh user dalam hal ini jumlah tombol yang di klik dengan benar adalah minimal 75% dari jumlah total tombol yang ada. untuk lagu yang pertama memiliki tingkat kesulitan yang paling sedikit atau bisa di katakan merupakan lagu yang paling mudah untuk di mainkan, dan untuk lagu selanjutnya tingkat kesulitannya akan semakin meningkat, kesulitan yang di maksud disini adalah semakin banyaknya tombol yang harus di klik dan tata letak tombol juga semakin di perumit.

## 4. Kesimpulan

Dengan di butkannya game claido ini yang dimana diharapkan nantinya lagu nasional Indonesia bisa kembali populer dan bisa sering di didengarkan oleh masyarakat Indonesia dan bukan hanya lagu-lagu modern saja yang di dengarkan, selain itu di game clado ini yang terdapat informasi mengenai lagu nasional di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan user mengenai lagu nasional yang sedang di mainkan

### Daftar Pustaka

- [1] Wikipedia. [2015]. *Android (sistem\_operasi)* [Online]. Tersedia: [http://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) . [16 Mei 2015]
- [2] Sardi, Muhammad R. [2015]. *Cinta Tanah Air* [Online]. Tersedia: <http://aisardi.blogdetik.com/cinta-tanah-air/> . [18 Mei 2015].
- [3] Wikipedia. [2015]. *Android (sistem\_operasi)* [Online]. Tersedia: [http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_lagu\\_nasional\\_Indonesia..](http://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_lagu_nasional_Indonesia..) [16 Mei 2015]
- [4] trilogimediasinema[2014]. Lagu Kebangsaan sudah terlupakan [online].tersedia : <http://trilogimediasinema.co.id/modul.php?content=berita&idb=63&ttl=Lagu%20Kebangsaan,%20Sudah%20Terlupakan> [28 Mei 2015]
- [5] Fauziah Shifa[2011]. Kebanggaan yang terlupakan[Online].Tersedia : <http://unnes.ac.id/gagasan/kebanggaan-yang-terlupakan/> [28 Mei 2015]
  
- [6] Jogja Review[2014]. Menyanyikan “Nasionalisme” dengan Baik dan Benar Tersedia : <http://jogjareview.net/musik/menyanyikan-nasionalisme-dengan-baik-dan-benar/>
- [7] <http://news.unika.ac.id/2014/06/mengemas-game-menjadi-media-pembelajaran-kreatif/>
  
- [8] muhamad reno harahap [2014]. perkembangan mobile application di era modern.Tersedia : <http://renoharahap.blog.binusian.org/files/2014/04/Perkembangan-Mobile-Applications.docx>
- [9] Maulana rosikhan.Unity Game Engine[online].Tersedia :[www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/](http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/)