

**PRODUKSI MUSIK LO-FI BERBASIS FREELANCE
STUDI KASUS PENGALAMAN DI FIVERR
(JALUR ARTIS : PENGAKUAN EKSTERNAL)**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh

Nama : Dzildhan Hanan Azfa

NIM : 22.01.4839

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PRODUKSI MUSIK LO-FI BERBASIS FREELANCE
STUDI KASUS PENGALAMAN DI FIVERR
(JALUR ARTIS : PENGAKUAN EKSTERNAL)**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

Nama : Dzildhan Hanan Azfa

NIM : 22.01.4839

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PRODUKSI MUSIK LO-FI BERBASIS FREELANCE

STUDI KASUS PENGALAMAN DI FIVERR

(JALUR ARTIS : PENGAKUAN EKSTERNAL)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dzildhan Hanan Azfa

22.01.4839

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing,


Ria Andriani, M.Kom.
NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PRODUKSI MUSIK LO-FI BERBASIS FREELANCE
STUDI KASUS PENGALAMAN DI FIVERR
(JALUR ARTIS : PENGAKUAN EKSTERNAL)**

yang disusun dan diajukan oleh

Dzildhan Hanan Azfa

22.01.4839

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudhita Ferdiansyah, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302409



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 18 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dzildhan Hanan Azfa
NIM : 22.01.4839

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Produksi Musik Lo-Fi Berbasis Freelance Studi Kasus Pengalaman Di Fiverr
(Jalur Artis : Pengakuan Eksternal)**

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Yang Menyatakan,



Dzildhan Hanan Azfa

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Produksi Musik Lo-Fi Berbasis Freelance Studi Kasus Pengalaman Di Fiverr” dengan baik dan lancar.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi D-3 Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam proses penyusunan karya ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ria Andriani, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Tim dosen penguji yang telah memberikan saran dan penilaian yang sangat berharga.
3. Seluruh dosen dan staf pengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membagikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
4. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada henti.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah menjadi bagian dari proses belajar dan berbagi pengalaman selama menempuh pendidikan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 18 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

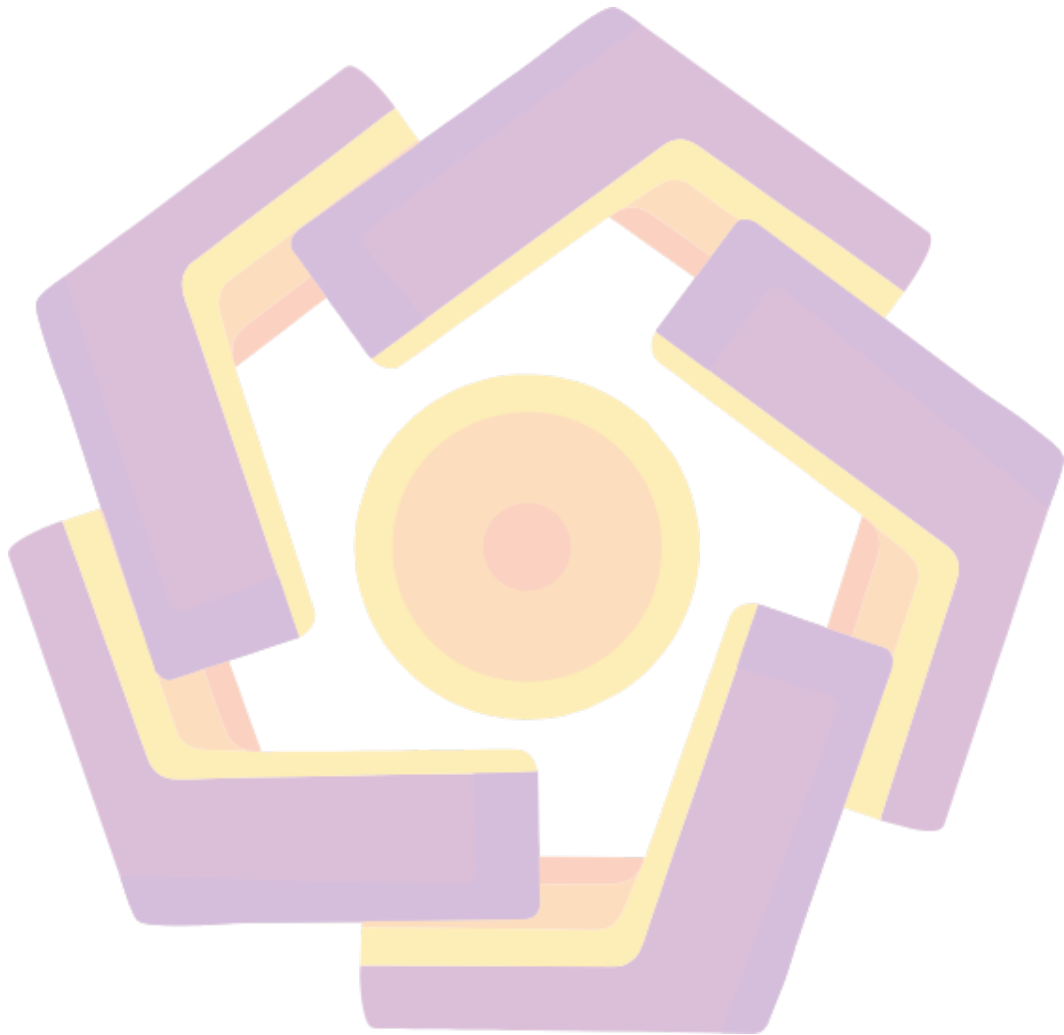
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xiv
Abstract	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Profil Pekerjaan.....	3
1.4 Sekilas Project-Project yang dikerjakan	18
BAB II PEMBAHASAN	22
2.1 Analisa <i>Brief</i> Klien	22
2.2 Detail Kegiatan yang dilakukan selama proses pengerjaan project	39
BAB III HASIL AKHIR.....	82
3.1 Penjelasan Revisi yang diberikan oleh Klien.....	82
3.2 Penjelasan Hasil Project/ Produk	96
BAB IV PENUTUP	116
4.1 Kesimpulan	116
4.2 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
Lampiran	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan profile fiverr	4
Gambar 1.2 Tampilan layanan di fiverr	4
Gambar 1.3 Tahapan Proses Produksi	5
Gambar 1.4 Workflow pengerjaan di Fiverr	6
Gambar 1.5 Jumlah order yang telah diselesaikan	7
Gambar 1.6 Beberapa klien yang menjadi repeat buyer	8
Gambar 1.7 Jumlah review dan rating pada layanan	8
Gambar 1.8 Overview kinerja pada tahun 2020	9
Gambar 1.9 Overview kinerja pada tahun 2021	10
Gambar 1.10 Overview kinerja pada tahun 2022	11
Gambar 1.11 Overview kinerja pada tahun 2023	11
Gambar 1.12 Overview kinerja pada tahun 2024	12
Gambar 1.13 Overview kinerja pada tahun 2025	13
Gambar 1.14 Contoh <i>feedback</i> dari klien mengenai waktu pengerjaan	14
Gambar 1.15 Contoh <i>feedback</i> dari klien mengenai komunikasi	15
Gambar 1.16 Grafik Google Trends untuk musik lo-fi tahun 2018 sampai sekarang	16
Gambar 1.17 Fiverr Ads serta Fiverr Seller Plus untuk menunjang perkembangan layanan	17
Gambar 1.18 Peta persebaran asal klien keseluruhan	20
Gambar 1.19 Contoh <i>brief</i> dari klien dari label musik	21
Gambar 2.1 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 1	23
Gambar 2.2 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 2	24
Gambar 2.3 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 3	26
Gambar 2.4 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 4	28
Gambar 2.5 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 5	29
Gambar 2.6 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 6	31
Gambar 2.7 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 7	33
Gambar 2.8 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 8	34
Gambar 2.9 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 9	36
Gambar 2.10 <i>Brief</i> dari klien yang dilampirkan klien 10	38
Gambar 2.11 Tangkapan layar percakapan awal antara klien pertama dan penulis sebelum pelaksanaan proyek pertama.	43
Gambar 2.12 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien pertama musik nomor 1	44
Gambar 2.13 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien pertama musik nomor 2	45
Gambar 2.14 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien pertama musik nomor 3	45
Gambar 2.15 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien pertama musik nomor 4	46
Gambar 2.16 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien pertama musik nomor 5	46
Gambar 2.17 Tangkapan layar percakapan awal antara klien kedua dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	48
Gambar 2.18 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan musik klien kedua	49

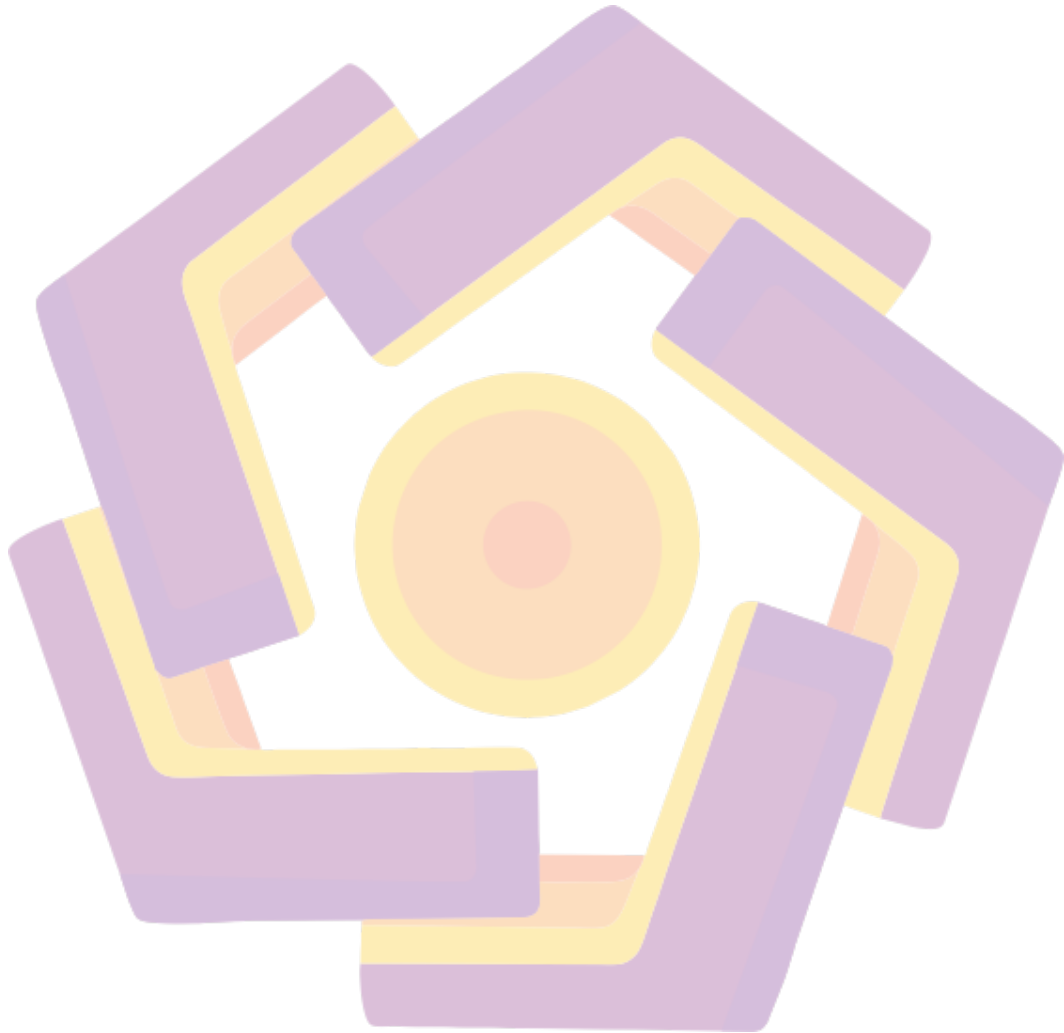
Gambar 2.19 Tangkapan layar percakapan awal antara klien ketiga dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	50
Gambar 2.20 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan musik klien ketiga	51
Gambar 2.21 Tangkapan layar percakapan awal antara klien keempat dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	54
Gambar 2.22 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keempat musik nomor 1	55
Gambar 2.23 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keempat musik nomor 2	55
Gambar 2.24 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keempat musik nomor 3	56
Gambar 2.26 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keempat musik nomor 5	57
Gambar 2.27 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan musik klien keempat	58
Gambar 2.28 Tangkapan layar percakapan awal antara klien keenam dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	60
Gambar 2.29 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keenam musik nomor 1	61
Gambar 2.30 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keenam musik nomor 2	62
Gambar 2.31 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keenam musik nomor 3	62
Gambar 2.32 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keenam musik nomor 4	63
Gambar 2.33 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien keenam musik nomor 5	63
Gambar 2.34 Tangkapan layar percakapan awal antara klien ketujuh dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	66
Gambar 2.35 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien ketujuh musik nomor 1	67
Gambar 2.36 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien ketujuh musik nomor 2	67
Gambar 2.37 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien ketujuh musik nomor 3	68
Gambar 2.38 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien ketujuh musik nomor 4	68
Gambar 2.39 Tangkapan layar percakapan awal antara klien kedelapan dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	71
Gambar 2.40 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kedelapan musik nomor 1	72
Gambar 2.41 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kedelapan musik nomor 2	72
Gambar 2.42 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kedelapan musik nomor 3	73
Gambar 2.43 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kedelapan musik nomor 4	73
Gambar 2.44 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kedelapan musik nomor 5	74

Gambar 2.45 Tangkapan layar percakapan awal antara klien kesembilan dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	76
Gambar 2.46 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kesembilan musik nomor 1	77
Gambar 2.47 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kesembilan musik nomor 2	77
Gambar 2.48 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kesembilan musik nomor 3	78
Gambar 2.49 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kesembilan musik nomor 4	78
Gambar 2.50 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kesembilan musik nomor 5	79
Gambar 2.51 Tangkapan layar percakapan awal antara klien kesepuluh dan penulis sebelum pelaksanaan proyek.	80
Gambar 2.52 Tampilan akhir DAW dalam pengerjaan proyek klien kesepuluh	81
Gambar 3.1 Revisi yang disampaikan klien 1	82
Gambar 3.2 Tanggapan mengenai hasil revisi	83
Gambar 3.3 Revisi yang disampaikan klien 2	84
Gambar 3.4 Tanggapan mengenai hasil revisi	85
Gambar 3.5 Revisi yang disampaikan klien 4	86
Gambar 3.6 Revisi kedua yang disampaikan klien 4	87
Gambar 3.7 hasil revisi berupa klien yang menerima hasil	89
Gambar 3.8 Revisi yang disampaikan klien 5	90
Gambar 3.9 Klien meminta file tambahan	91
Gambar 3.10 Klien meminta file tambahan	92
Gambar 3.11 Revisi yang disampaikan klien 9	93
Gambar 3.12 Klien tidak menghendaki revisi dan langsung menerima hasil akhir	95
Gambar 3.13 Instrumen yang digunakan	97
Gambar 3.14 <i>Feedback</i> akhir dari klien pertama	98
Gambar 3.15 Instrumen yang digunakan	99
Gambar 3.16 Efek yang digunakan	99
Gambar 3.17 <i>Feedback</i> akhir dari klien kedua	100
Gambar 3.18 Sampel audio dari klien ketiga yang digunakan	101
Gambar 3.19 <i>Feedback</i> akhir dari klien ketiga	101
Gambar 3.20 Instrumen yang digunakan	103
Gambar 3.21 <i>Feedback</i> akhir dari klien keempat	104
Gambar 3.22 Instrumen yang digunakan	105
Gambar 3.23 <i>Feedback</i> akhir dari klien kelima	106
Gambar 3.24 <i>Feedback</i> akhir dari klien keenam	107
Gambar 3.25 Instrumen yang digunakan	108
Gambar 3.26 <i>Feedback</i> akhir dari klien ketujuh	109
Gambar 3.27 Instrumen yang digunakan	110
Gambar 3.28 <i>Feedback</i> akhir dari klien kedelapan	110
Gambar 3.29 Instrumen yang digunakan	112
Gambar 3.30 Nada Dasar berbeda untuk setiap musik	112
Gambar 3.31 <i>Feedback</i> akhir dari klien kesembilan	113
Gambar 3.32 Penggunaan suara noise hujan dan ambient	114



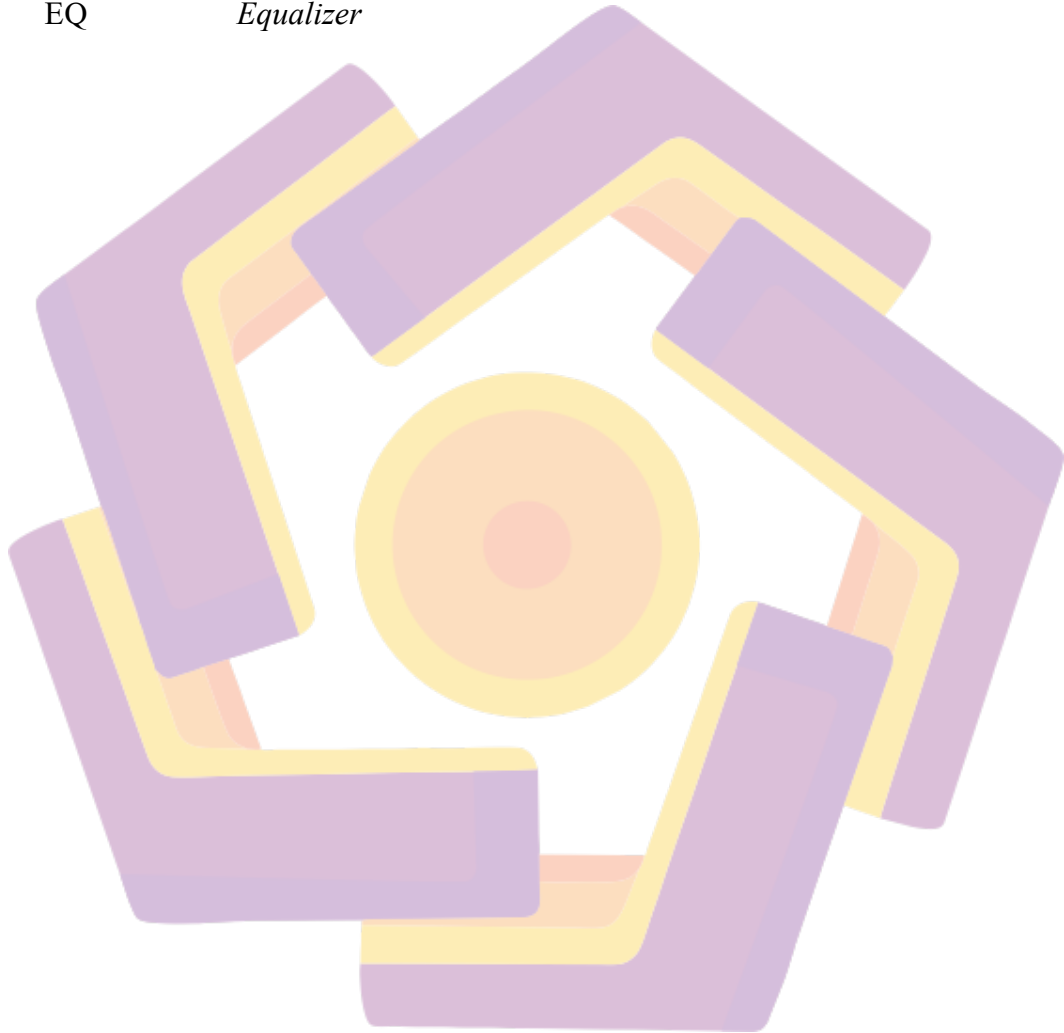
DAFTAR IAMPIRAN

Lampiran 1. Legalitas Perusahaan	119
Lampiran 2. Surat kontrak kerja dan rincian gaji	119
Lampiran 3. <i>Feedback</i> evaluasi kinerja	123
Lampiran 4. Bukti pendapatan dari proyek freelance	125
Lampiran 5. Curriculum vitae	126
Lampiran 6. Portofolio	127

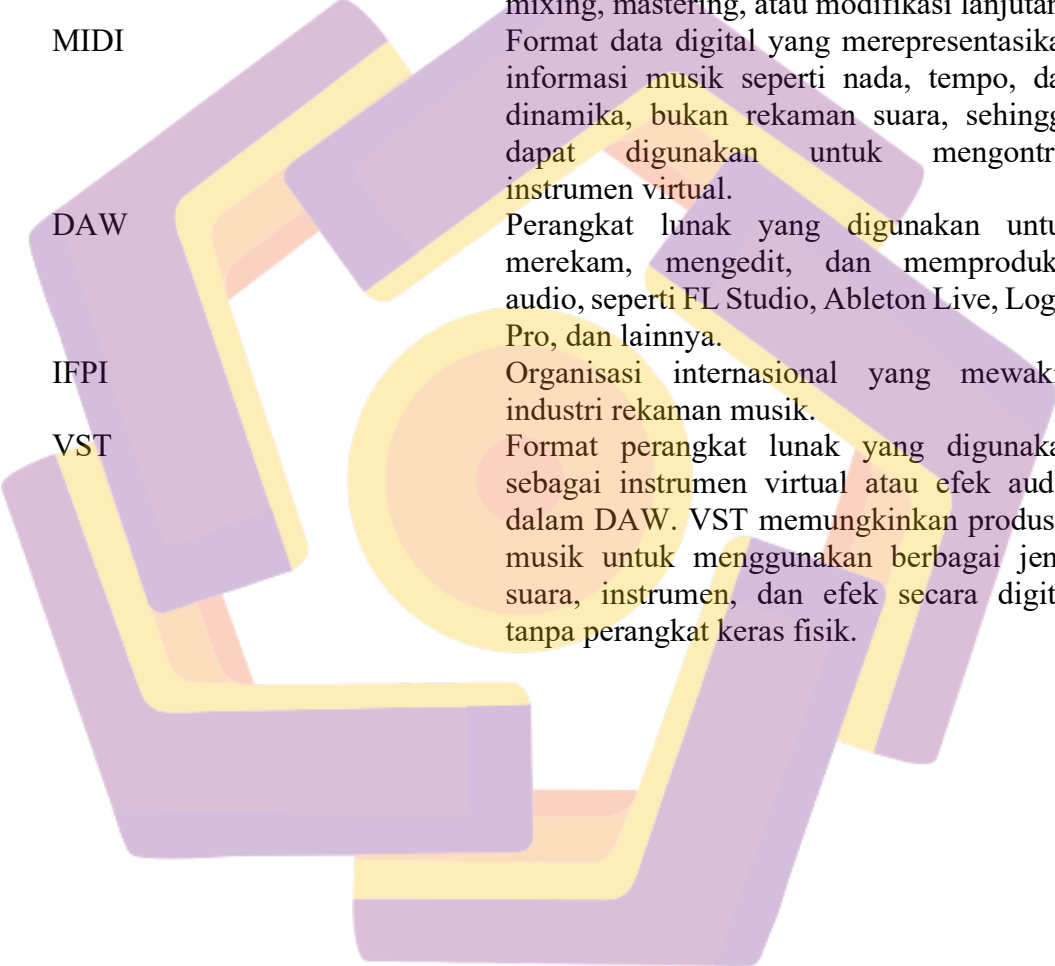


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Lo-Fi	<i>Low Fidelity</i>
MIDI	<i>Musical Instrument Digital Interface</i>
DAW	<i>Digital Audio Workstation</i>
VST	<i>Virtual Studio Technology</i>
IFPI	<i>International Federation of the Phonographic Industry</i>
EQ	<i>Equalizer</i>



DAFTAR ISTILAH



Lo-Fi	Gaya musik yang secara teknis memiliki kualitas audio yang "tidak sempurna" atau mengandung noise, distorsi, dan elemen kasual yang sengaja dipertahankan untuk menciptakan suasana yang santai dan <i>nostalgic</i> .
<i>Stems</i>	File audio terpisah dari masing-masing instrumen atau elemen dalam satu trek musik, yang digunakan untuk kebutuhan mixing, mastering, atau modifikasi lanjutan.
MIDI	Format data digital yang merepresentasikan informasi musik seperti nada, tempo, dan dinamika, bukan rekaman suara, sehingga dapat digunakan untuk mengontrol instrumen virtual.
DAW	Perangkat lunak yang digunakan untuk merekam, mengedit, dan memproduksi audio, seperti FL Studio, Ableton Live, Logic Pro, dan lainnya.
IFPI	Organisasi internasional yang mewakili industri rekaman musik.
VST	Format perangkat lunak yang digunakan sebagai instrumen virtual atau efek audio dalam DAW. VST memungkinkan produser musik untuk menggunakan berbagai jenis suara, instrumen, dan efek secara digital tanpa perangkat keras fisik.

INTISARI

Pandemi COVID-19 pada tahun 2020 berdampak signifikan terhadap sektor pekerjaan, namun juga mempercepat pertumbuhan industri kreatif dan digital. Dalam konteks ini, industri musik digital, khususnya layanan streaming, menunjukkan peningkatan pendapatan global yang stabil. Fenomena ini didukung oleh platform freelance seperti Fiverr, yang mengalami peningkatan jumlah pengguna secara drastis, menjadikannya solusi bagi pekerja kreatif. Musik Lo-Fi menjadi salah satu layanan kreatif yang populer, menunjukkan pergeseran perilaku masyarakat. Berdasarkan tren ini dan ketertarikan pada sound engineering, penulis mendokumentasikan perjalanan sebagai freelance sound engineer di Fiverr, dengan fokus pada produksi musik Lo-Fi.

Dalam proses pelaksanaannya, penulis berhasil menyelesaikan berbagai proyek musik Lo-Fi dari klien yang berasal dari berbagai latar belakang dan negara, seperti YouTuber, podcaster, label musik digital, hingga kreator konten lainnya. Setiap proyek memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri, baik dari segi teknis maupun artistik. Mulai dari permintaan nuansa musim panas, suasana hujan, penggunaan instrumen tertentu, permintaan file *stems*, hingga larangan terhadap penggunaan efek vokal atau fade-in/out. Penyesuaian terhadap preferensi klien serta kemampuan beradaptasi dalam proses produksi menjadi aspek penting dalam keberhasilan penyelesaian setiap proyek.

Secara teknis, seluruh hasil produksi telah disesuaikan dengan standar industri digital seperti format WAV dan MP3, dan dalam beberapa kasus disertai dengan file MIDI serta *stems* untuk keperluan produksi lanjutan. Dokumentasi dalam bentuk *Log book* dan visualisasi proses produksi juga telah dilakukan untuk mencatat jalannya pengerjaan proyek secara sistematis.

Kata kunci: : Freelance, Fiverr, Lo-Fi, Musik Digital, COVID-19

Abstract

The COVID-19 pandemic in 2020 had a significant impact on the job sector, but it also accelerated the growth of the creative and digital industries. In this context, the digital music industry, particularly streaming services, showed stable global revenue growth. This phenomenon was supported by freelance platforms such as Fiverr, which experienced a drastic increase in the number of users, making it a solution for creative workers. Lo-Fi music has become one of the most popular creative services, reflecting a shift in societal behavior. Based on this trend and interest in sound engineering, the author documented their journey as a freelance sound engineer on Fiverr, with a focus on Lo-Fi music production.

In the process, the author successfully completed various Lo-Fi music projects for clients from diverse backgrounds and countries, including YouTubers, podcasters, digital music labels, and other content creators. Each project had its own unique characteristics and challenges, both technical and artistic. These included requests for summer vibes, rainy atmospheres, specific instrument usage, stem file requests, and restrictions on vocal effects or fade-in/out. Adapting to client preferences and the ability to adjust during the production process were crucial aspects in successfully completing each project.

Technically, all production results have been adjusted to digital industry standards such as WAV and MP3 formats, and in some cases accompanied by MIDI files and stems for further production needs. Documentation in the form of *Log books* and production process visualizations has also been carried out to systematically record the progress of the project.

Keyword: Freelance, Fiverr, Lo-Fi, Digital Music, COVID-19