

Perancangan Media Sosialisasi Lagu Daerah Indonesia Menggunakan Pendekatan *lo-fi* (*low-fidelity*)

Melvin Winata, Bayu Syahputra

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Internasional Batam

Kepulauan Riau, Indonesia

2131016.melvin@uib.edu, bayu.syahputra@uib.edu

Abstract- This article discusses the design of a socialization medium for Indonesian regional songs using a lo-fi (low-fidelity) music approach. The background of this research stems from the declining interest of the younger generation in traditional Indonesian music, including regional songs. Younger audiences are more inclined toward modern and Western music, making it necessary to introduce innovations to reignite their interest in traditional music. The lo-fi music approach was chosen due to its simple yet popular aesthetics among the youth. By integrating lo-fi elements such as tape hiss and static noise, new arrangements of traditional songs can be created, making them more relevant to students. Through this approach, it is hoped that students can reconnect with their cultural roots while appreciating the richness of Indonesia's artistic heritage. This research employs a Research and Development method using the 4D model (define, design, development, and disseminate) with the aim of preserving traditional songs, enhancing youth appreciation for regional music, and creating opportunities for engagement through a blend of traditional and contemporary musical styles. The result of this project produced a song titled "Lofi – Yamko Rambe Yamko & Ampar-ampar Pisang" with a duration of 4 minutes and 17 seconds. From the dissemination results, the number of times the song was played is 30 times. The design of this song can increase listeners' interest in traditional music. The conclusion of this study shows that the lo-fi approach can serve as an effective medium to reintroduce traditional regional songs to the younger generation in an engaging and relevant way.

Keywords: lo-fi (low-fidelity), Traditional Song, Research and Development, Model 4D

Abstrak- Artikel ini membahas perancangan media sosialisasi lagu daerah Indonesia dengan menggunakan pendekatan musik *lo-fi* (*low-fidelity*). Latar belakang penelitian ini adalah menurunnya minat generasi muda terhadap musik tradisional Indonesia, termasuk lagu-lagu daerah. Generasi muda cenderung lebih tertarik pada musik modern dan barat, sehingga diperlukan inovasi untuk membangkitkan minat mereka terhadap musik tradisional. Pendekatan musik *lo-fi* dipilih karena estetikanya yang sederhana namun populer di kalangan generasi muda. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen *lo-fi* seperti desisan pita dan suara statis, aransemen baru lagu-lagu tradisional dapat dihasilkan, sehingga lebih relevan bagi para siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan pelajar dapat terhubung kembali dengan budaya mereka sekaligus mengapresiasi kekayaan warisan seni Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model 4D (*define, design, development, dan disseminate*) yang bertujuan untuk melestarikan lagu-lagu tradisional, meningkatkan apresiasi generasi muda terhadap musik daerah, dan menciptakan peluang keterlibatan melalui perpaduan gaya musik tradisional dan kontemporer. Hasil dari proyek ini menghasilkan musik berjudul, "Lofi – Yamko Rambe Yamko & Ampar-ampar pisang" dengan durasi 4 menit dan 17 detik. Dari hasil diseminasi, total yang memutar lagu sebanyak 30 kali. Dalam merancang lagu ini bisa meningkatkan minat terhadap lagu tradisional di kalangan pendengarnya. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan lo-fi dapat menjadi media efektif dalam memperkenalkan kembali lagu daerah kepada generasi muda secara menarik dan relevan.

Kata Kunci: *lo-fi* (*low-fidelity*), Lagu Daerah, *Research and Development*, Model 4D

1. Pendahuluan

Di Indonesia, terdapat kekhawatiran yang semakin meningkat mengenai memudarnya antusiasme kalangan pelajar terhadap musik tradisional, khususnya lagu-lagu daerah Indonesia. Generasi muda lebih tertarik pada gaya musik modern dan Barat. Untuk mengatasi kekhawatiran ini dan meningkatkan minat siswa terhadap

lagu-lagu tradisional Indonesia, sangat penting untuk mengeksplorasi metode pengajaran yang inovatif dan mengintegrasikan aspek-aspek pendekatan musik *lo-fi* [1]. Dengan menggunakan pandangan dari berbagai sumber secara efektif, kami dapat menyusun aransemen lagu tradisional yang menarik perhatian generasi muda dan



menginspirasi siswa sekolah menengah untuk terhubung dengan seni dan budaya mereka [2]. Budaya lokal adalah anugerah yang tidak hanya menunjukkan sejarah dan identitas suatu bangsa serta daerah, tetapi juga menjadi sumber inspirasi dan kebanggaan bagi wilayahnya sendiri.

Menurut [3] budaya lokal merupakan inti dan jiwa dari suatu komunikasi yang tercermin dalam tradisi, kisah, tarian, seni, dan lain-lain. Budaya lokal merefleksikan identitas suatu komunitas dan menandakan warisan berharga yang diwariskan dari generasi sebelumnya. Pandangan Ki Hajar Dewantara adalah “puncak-puncak kebudayaan lokal”. Faktanya, hal ini memiliki dampak negatif dalam menjaga kelestarian budaya dan identitas suatu bangsa. Selain itu, mereka lebih cepat mengingat lagu-lagu dari negara lain daripada lagu daerah, bahkan merasa lebih senang dan bangga jika dapat berbicara dalam bahasa asing dibandingkan menggunakan bahasa daerahnya sendiri. Keberlanjutan kekayaan warisan Indonesia sangat bergantung pada pelestarian seni budaya, khususnya lagu daerah [4]. Dengan mengintegrasikan gaya *lo-fi* ke dalam lagu-lagu tradisional Indonesia, kita dapat mengembangkan komposisi yang menjaga esensi lagu-lagu tersebut sekaligus tetap menggabungkan estetika modern yang disukai siswa. Memahami keaslian dan komponen musik yang melekat pada lagu-lagu daerah Indonesia memungkinkan penggabungan teknik *lo-fi* secara kreatif seperti desisan pita dan suara statis pada musik latar, sehingga memperkenalkan tekstur dan karakter khas pada lagu-lagu tersebut. Metode ini tidak hanya akan membuat lagu-lagu tersebut lebih mudah dipahami oleh para pelajar, namun juga menyoroti kekayaan warisan budaya Indonesia dengan cara yang menarik bagi kepekaan kontemporer mereka. Untuk menentukan keefektifan lagu daerah Indonesia dalam meningkatkan minat siswa terhadap musik tradisional diperlukan penetapan tujuan khusus dalam pengorganisasian dan pelestarian bentuk seni budaya tersebut. Tujuan-tujuan tersebut harus mencakup pelestarian warisan budaya lagu-lagu tradisional Indonesia, menumbuhkan apresiasi terhadap musik tradisional di kalangan generasi muda, dan menciptakan peluang bagi siswa untuk terhubung dengan warisan budaya mereka melalui musik.

Hal ini dapat dicapai dengan memilih lagu-lagu daerah yang merdu, mudah dipahami dan menyentuh topik yang relevan. Selain itu, mengintegrasikan aspek produksi *lo-fi* seperti suara *retro* yang nyaman, gitar yang terdistorsi, dan ketukan drum yang tidak rumit ke dalam komposisi lagu-lagu tradisional ini dapat menghasilkan perjalanan musik yang eksklusif dan menawan bagi siswa [5]. Lagu-lagu tradisional Indonesia yang dipadukan dengan pendekatan musik *lo-fi* memungkinkan siswa untuk mendalami perpaduan unsur tradisi dan kontemporer yang menawan. Memasukkan lagu-lagu tradisional Indonesia ke dalam pendekatan musik *lo-fi* membantu menyelaraskan kecenderungan generasi muda terhadap musik modern dengan keinginan mereka untuk merangkul akar budaya mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah agar generasi muda terdapat kekhawatiran yang semakin meningkat mengenai memudarnya antusiasme

kalangan pelajar terhadap musik tradisional, khususnya lagu-lagu daerah Indonesia. Untuk mengatasi kekhawatiran ini dan meningkatkan minat siswa terhadap lagu-lagu tradisional Indonesia memiliki minat terhadap lagu daerah dan lagu nasional Indonesia serta dapat memahami makna dari lagu-lagu tersebut. Perilaku ini mencerminkan rasa nasionalisme terhadap bangsa Indonesia [6]. Rendahnya pemahaman dan minat peserta didik terhadap lagu nasional dapat berimplikasi pada lemahnya identitas negara. Sebagai generasi muda yang menjadi penerus bangsa, peserta didik tentunya perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang dinamika kehidupan berbangsa. Sekolah tentunya bertanggung jawab untuk menumbuhkan rasa nasionalisme di dalam diri peserta didik.

Oleh karena itu, sangat penting untuk merancang media edukatif baru yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar lagu daerah tradisional [7] Faktanya, penelitian ini serupa dengan penelitian tentang modernisasi lagu daerah tradisional dalam pendidikan musik, yang menekankan pentingnya penggunaan bahan ajar yang inovatif untuk melibatkan siswa dan membuat lagu tradisional lebih mudah diakses dan menarik bagi mereka. Sumber Sanggar atau tempat belajar musik tradisional seringkali memanfaatkan lagu daerah atau lagu anak-anak yang familiar untuk meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari seni tradisional. Dengan memasukkan unsur pendekatan musik *lo-fi* ke dalam lagu-lagu tradisional Indonesia, kita dapat menciptakan pengalaman bermusik yang unik dan menawan bagi siswa. Pengembangan dokumen-dokumen terkait seperti laporan, evaluasi, dan survei. Peran riset dan pengembangan (*R&D*) adalah mengumpulkan data secara teratur yang kemudian diproses menjadi statistik, sehingga menghasilkan informasi yang bisa menunjukkan nilai yang berkaitan dengan masalah tertentu. Dalam penjelasan latar belakang mengenai musik daerah yang tidak begitu dikenal oleh generasi muda dan tren musik *lo-fi*, penulis memutuskan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan media sosialisasi lagu daerah Indonesia melalui pendekatan musik *lo-fi* (*low-fidelity*).” Penulis menghasilkan lagu tradisional dengan menggunakan Metode 4D (*define, design, development, dan disseminate*).

2. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka perancangan media sosialisasi lagu daerah Indonesia dengan menggunakan pendekatan musik *lo-fi* (*low-fidelity*) didasarkan pada teori-teori awal yang ditetapkan oleh berbagai individu, yang mendukung penelitian ini. Awalnya, penelitian [8] melibatkan desain lagu melalui penggunaan metode yang diterapkan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Tujuan dari penelitian ini adalah agar para penggemar musik seperti kami dapat mempelajari lagu-lagu suku Indonesia. Penelitian ini menciptakan lagu tradisional yang disusun dalam gaya EDM (musik dansa elektronik) berjudul "Hey, Ampar-ampar Solo," yang berdurasi 5 menit dan 29 detik, dan ditampilkan di platform *SoundCloud*. Penelitian selanjutnya dilakukan



oleh [9] Merancang Konten Lagu Tribal Indonesia dengan Pendekatan Musik *Lo-fi* Melalui Aplikasi *YouTube*. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan prosedur pengembangan metode 4D (*define, design, development, and disseminate*). Penulis mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang di berikan kepada 100 siswa di Indonesia. Penemuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa membuat lagu suku Indonesia dalam genre *lo-fi* perlu ada pertimbangan yang wajar mengenai pemilihan lagu dan alat musik yang digunakan serta konsep lagu yang akan diaransemen.

Penelitian oleh [10] mengkaji pengembangan media lagu berbasis pemutar audio untuk pembelajaran rumus matematika di kelas VI SD. Metode yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan prosedur *ADDIE* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Data dikumpulkan melalui kuesioner untuk validasi uji ahli. Lagu dikembangkan menggunakan aplikasi *FL Studio*, dan hasilnya menunjukkan bahwa desain lagu berbasis rumus matematika layak digunakan sebagai media pembelajaran. Studi [11] mengkaji desain pembelajaran lagu "Desaku Yang Kucinta" untuk ekstrakurikuler musik di SD Warung Bantul. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan 10 siswa kelas 4B. Pembelajaran *recorder* dilakukan secara daring dan luring, individu maupun kelompok, dengan hasil siswa memahami teori musik, membaca notasi, dan bermain ensemble. Studi oleh [12] membahas desain konten lagu anak-anak di aplikasi *TikTok* sebagai media pendidikan. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, survei, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lagu yang dirancang berdasarkan data yang dikumpulkan mendapat respons positif dari pengguna *TikTok*, meskipun terdapat berbagai kendala dalam proses desain konten. Berdasarkan penelitian di atas, Penulis akan merancang media sosialisasi untuk lagu daerah Indonesia dengan pendekatan musik *lo-fi* (*low-fidelity*). Penulis menetapkan lagu daerah dengan memanfaatkan hasil sosialisasi dari sejumlah peneliti sebelumnya dan kemudian memilih lagu-lagu yang cukup terkenal seperti ampar-ampar pisang dan yamko rambe yamko. Penulis menerapkan Metode 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Desain lagu tradisional dengan gaya musik *lo-fi* ini dibuat memakai aplikasi *FL Studio*.

a. *Research and Development*

Research and Development (*R&D*) merupakan suatu proses terstruktur yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk memenuhi kebutuhan tertentu. Menurut [13], metode *R&D* tidak hanya menghasilkan produk baru, tetapi juga memastikan produk tersebut valid, efektif, dan dapat diterapkan dalam konteks yang dimaksudkan. Dalam konteks pendidikan, *R&D* sering digunakan untuk menciptakan inovasi pembelajaran, seperti modul, perangkat ajar, atau metode pengajaran baru yang relevan dan bermanfaat.

Dari hasil penelitian [14] dengan memanfaatkan *Research and Development* peneliti dapat mengenali kebutuhan pembelajaran untuk kelas IV, yakni media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak *Powtoon*. Proses ini mencakup analisis materi dan perangkat pendukung yang digunakan dalam pembuatan produk. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh [15] mengembangkan media pengajaran berupa buku *pop-up* yang berfokus pada kearifan lokal dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Negeri Mandi Angin. Studi ini menerapkan metode *Research and Development* (*R&D*) dengan tujuan untuk menciptakan produk tertentu. dalam hal ini media pembelajaran, yang relevan dengan konteks lokal siswa. Proses penelitian tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, tetapi juga mencakup pengujian keefektifan produk tersebut dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan media *pop-up book* mampu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta mempromosikan nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa

b. *Model 4d*

Penelitian yang di lakukan oleh [16] Mengembangkan *Jobsheet* Berbasis *Teaching Factory* dengan memanfaatkan Model 4D sebagai Sarana Pembelajaran Praktik Bubut. Metode ini mencakup 4 tahap, yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Kesimpulan dari pengujian dengan penerapan metode 4D tersebut menunjukkan hasil yang memuaskan dan memenuhi standar. [17] menggunakan 4D sebagai metode untuk mengembangkan media poster berbasis *pictorial riddle* dengan model 4D, berikut ini bentuk dari *Research and Development* model 4D :

- 1) *Define*
Tahap *define* adalah tahap awal dalam model 4D, fokus pada identifikasi masalah dan kebutuhan. Peneliti menganalisis permasalahan.
- 2) *Design*
Pada tahap *design* dilakukan perancangan alat pengumpulan data dan media pembelajaran.
- 3) *Development*
Pada tahap *development*, dilakukan pemeriksaan terhadap desain awal dan melakukan pengujian serta memperbaiki bagian yang perlu disesuaikan.
- 4) *Disseminate*
Disseminate adalah tahap terakhir dalam penelitian ini. Pada tahap ini bertujuan untuk mendistribusikan semua perangkat yang telah siap digunakan dalam media pembelajaran.

Studi yang di lakukan oleh [18] menerapkan metode penelitian *Research and Development* dengan menggunakan model 4D untuk pengembangan materi pembelajaran metodologi penelitian dan pembelajaran dengan Model 4D dalam mendukung pembelajaran selama pandemi *Covid-19*. Pada tahap *define*, dilakukan analisis fokus pengembangan untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Pendidikan Matematika, dan Pendidikan Geografi. kemudian tahap *design*. Kemudian pada tahap *design*, peneliti merancang bahan



ajar, menentukan format *Deepublish*, dan menyusun materi ajar. Pengaturan struktur penulisan didasarkan pada FGD dengan dosen pengampu mata kuliah terkait. Tahap selanjutnya *development* Tahap ini dimulai setelah kurikulum disusun dan validasi dilaksanakan. Validasi materi ajar mencakup pakar materi, pakar desain pembelajaran, serta pakar bahasa. Tahap terakhir *disseminate* Materi pembelajaran akan disebarakan melalui penerbit nasional (*Deepublish*) dan dapat didistribusikan ke perpustakaan USN Kolaka, ruang baca FKIP, kampus partner, serta toko buku umum. Penyebaran ini merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan.

c. *Lo-fi (Low Fidelity)*

Menurut [19] *Lo-fi hip hop* merupakan genre musik yang muncul di awal 2010-an, dicirikan oleh ritme yang lembut, kualitas produksi *lo-fi* (rendah fidelitas), dan seringkali memadukan sampel dari rekaman *jazz* dan *R&B*. Genre ini menjadi populer melalui komunitas dan platform online seperti *YouTube*, di mana saluran seperti *ChilledCow* mulai menayangkan video musik *lo-fi hip hop* secara non-stop dengan animasi, yang berkontribusi pada penentuan estetika genre ini. Kemunculan *lo-fi hip hop* dapat dihubungkan dengan perpaduan nostalgia terhadap gaya *hip hop* yang lebih klasik dan hasrat untuk musik yang tenang serta mudah dinikmati saat belajar atau bekerja. Genre ini telah meningkat dalam popularitas dan bahkan telah dimanfaatkan dalam iklan, program TV, serta video game. Penelitian yang dilakukan oleh [20] Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik musik *lo-fi*, yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Musik *lo-fi* umumnya memiliki ciri khas melodi yang lambat, repetitif, dan simpel. Hal ini menciptakan suasana yang tenang dan santai, cocok untuk aktivitas seperti belajar, bekerja, atau relaksasi. Selain itu, beat yang stabil dengan pola 4/4 dan tempo yang berkisar antara 60-90 beat per menit membantu menciptakan ritme yang konsisten. Tempo ini dianggap ideal dalam musik *lo-fi* karena mampu menciptakan efek fokus dan relaksasi, sehingga cocok digunakan sebagai latar untuk belajar, bekerja, atau bersantai dan memberikan pengalaman mendengarkan yang menyenangkan dan tidak mengganggu. Karakteristik ini tidak hanya mempengaruhi

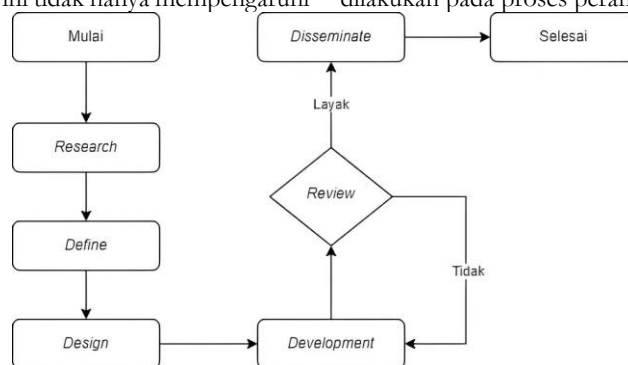
komposisi musikal, tetapi juga memunculkan hubungan yang erat dengan aspek emosional dan psikologis pendengar, seperti mengurangi stres dan meningkatkan fokus. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen ini berkontribusi terhadap popularitas musik *lo-fi* dan dampaknya terhadap pendengar dari berbagai latar belakang. Kemudian dari [21] meneliti manfaat musik *lo-fi* untuk membantu relaksasi dalam belajar. Peneliti membagikan kuesioner kepada 61 responden secara acak yang berusia 15-25 tahun, dan hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas responden belum sepenuhnya mengenal musik *lo-fi*. Banyak yang menjawab mungkin disebabkan nama *lo-fi* yang kurang dikenal, meskipun musiknya sudah sering terdengar.

3. Metodologi

Metode yang diterapkan dalam studi "Perancangan media sosialisasi lagu daerah Indonesia dengan pendekatan musik *lo-fi (low-fidelity)*" termasuk dalam kategori penelitian terapan. Penulis akan menerapkan metode terapan dengan merancang lagu menggunakan metode 4D dan mempublikasikannya di aplikasi *YouTube*. Penelitian terapan adalah suatu metode yang dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan masyarakat. Studi ini bertujuan untuk menemukan solusi bagi metode alternatif dan terkenal dalam memperkenalkan musik tradisional kepada generasi modern melalui pemanfaatan *lo-fi*.

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah *Research and Development*. Metode penelitian dilakukan melalui studi pustaka dan pengembangan memanfaatkan model 4D. Metode ini diterapkan agar penelitian ini disusun sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan [22], Metode *Research and Development* dengan model 4D melibatkan *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Dalam metode *Research and Development* model 4D, tahap pertama adalah *define* (definisi), diikuti oleh tahap *design* (desain), kemudian tahap *development* (pengembangan), dan yang terakhir adalah tahap *disseminate* (penyebaran).

Berikut merupakan gambaran alur penelitian yang dilakukan pada proses perancangan:



Gambar 1. *Research Flow*

Dalam proses perancangan lagu daerah, langkah pertama adalah riset, yang dilakukan melalui kajian pustaka dengan menganalisis temuan peneliti sebelumnya tentang lagu daerah dan tren popularitas lagu *lo-fi*.

Selanjutnya, tahap definisi dilakukan dengan memilih aplikasi dan alat yang akan dipakai. Selanjutnya adalah fase perancangan, yang meliputi proses pembuatan struktur lagu yang akan diciptakan, penentuan *Beat Per Minute*

(BPM), *time signature* atau irama nada, serta panjang lagu. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah pengembangan, yang melibatkan penggabungan pola drum, chord, melodi dari instrumen yang telah ditetapkan, serta efek. Setelah proses penggabungan rampung, langkah selanjutnya adalah rendering, di mana suara yang telah dibuat dicampurkan untuk menghasilkan file audio dalam format *mp3*. Sebelum menuju tahap distribusi, penulis

menyelesaikan tahap finalisasi lagu atau mengecek kualitas lagu untuk memastikan sudah layak atau belum. Apabila belum, maka kembali ke fase pengembangan untuk melakukan perbaikan, jika sudah, penulis melanjutkan ke fase penyebaran, yaitu tahapan untuk mendistribusikan hasil proyek yang dihasilkan melalui platform media *YouTube*.

4. Hasil dan Pembahasan

Dalam tahap proses “Perancangan media sosialisasi lagu daerah Indonesia dengan pendekatan musik *lo-fi* (*low-fidelity*)”, yang mengaplikasikan metode penelitian dan pengembangan model 4D (*define, design, development, disseminate*). Bagian ini menyajikan hasil implementasi dari metode Research and Development menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate) yang telah dijelaskan sebelumnya pada metodologi. Setiap subbagian berikut menunjukkan tahapan konkret dari proses tersebut, mulai dari pengumpulan kebutuhan, perancangan struktur lagu, proses produksi dan editing, hingga penyebaran hasil lagu kepada publik.

a. Define

Penulis melaksanakan tahapan studi pustaka yang diambil berdasarkan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh para ahli dan penulis menetapkan instrumen dan sampel suara yang diperlukan untuk menghasilkan komposisi yang diinginkan. Ini meliputi pemilihan instrumen utama seperti drum, bass, dan gitar, serta elemen suara tambahan lainnya seperti *ambient*, efek suara, dan suara latar yang mendukung suasana atau tema yang ingin diangkat. Di samping itu, penulis juga

memikirkan tekstur serta lapisan bunyi yang akan diterapkan untuk menghasilkan kedalaman dan dinamika dalam karya musik tersebut. Pemilihan alat dan sampel yang tepat sangat krusial untuk memastikan bahwa setiap elemen saling berkontribusi dan menghasilkan suara yang harmonis serta sesuai dengan konsep yang diharapkan.

b. Design

Pada proses ini, penulis akan menggunakan software *FL Studio 20* untuk membuat struktur lagu dengan 80 BPM, dan struktur lagu dimulai dari *intro*, *yamko rambe yamko*, *build up*, *drop*, *ampar-ampar pisang*, dan *outro*.

c. Development

Proses penyusunan pada lagu yang telah dirancang pada tahap *design*. Berikut ini bentuk *intro* yang telah di susun dengan aplikasi *FL Studio 20*. Dalam *intro* lagu, dua trek disusun, dimulai dengan hanya suara radio yang berlangsung 6 detik lalu akan diikuti *keyboard* selama 23 detik. Dalam *intro* ini, *keyboard* dimainkan menggunakan akor yang disertai dengan sustain untuk membuat suara dari *keyboard* bertahan lebih lama. Kemudian, suara *intro keyboard* digabungkan dengan ketukan *kick*, tepukan tangan, dan hi-hat tertutup selama 23 detik, sehingga *intro* lagu “Yamko Rambe Yamko” berdurasi 52 detik.



Gambar 2. Bagian *intro*

Dalam bagian *verse* lagu, dari *intro* ke *verse*, bagian ini menggunakan, *keyboard* yang memainkan *chorus* dan melodi dari lagu Yamko Rambe Yamko agar pendengar dapat memahami bahwa lagu ini adalah Yamko Rambe Yamko. Lapisan *verse* ini akan berlangsung selama 65 detik. Selain instrumen, bagian *verse* ini menggunakan efek *reverb* untuk membuat suara lebih resonan dengan melodi

yang di mainkan serta dalam lagu tersebut menggunakan efek *soundgoodizer* yang menambahkan kejernihan suara *keyboard*. Saat bagian *verse* diputar dapat dilihat visualisasi suara di bagian *mixer*. Gelombang suara terlihat sebagai grafik bergerak, mencerminkan dinamika audio dan volume *output*.



Gambar 3. Bagian *verse*

Pada bagian transisi lagu, dari *verse* menuju *intro* lagu yang berbeda, bagian ini menerapkan efek *Fade in and fade out* pada melodi piano yang berlangsung selama 13 detik. Selanjutnya, pada bagian masuk ke *intro* lagu, akan terdapat ketukan *kick*, tepukan tangan, dan hi-hat yang baru selama 15 detik sesuai dengan irama lagu 70 BPM. lapisan pengantar ini akan berlangsung selama 29 detik.



Gambar 4. Bagian Transisi *intro*

Pada bagian *verse* lagu, dari *intro* menuju *verse*, elemen ini memanfaatkan *keyboard* yang memainkan *chorus* serta melodi dari lagu ampar-ampar pisang agar pendengar bisa mengerti bahwa lagu ini adalah ampar-ampar pisang. Bagian *verse* ini akan berlangsung selama 68 detik. Pada bagian lagu ini menambahkan *effect soundgoodizer* biar menambahkan suara yang *balance* antara kiri dan kanan



Gambar 5. Bagian *verse*

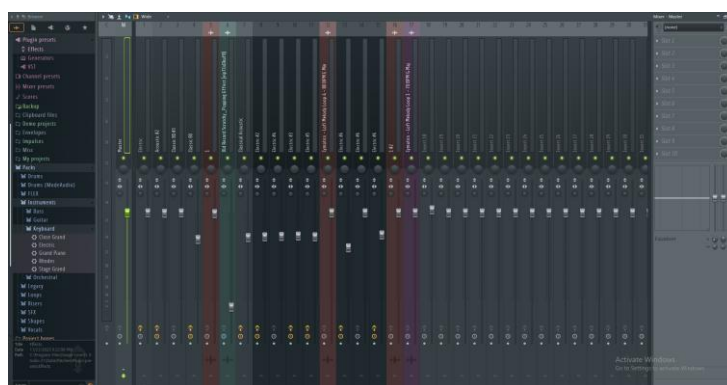
Pada bagian *outro*, terdapat bagian yang menggabungkan lagu Yamko rambe yamko dan Ampar-ampar pisang. Pada bagian ini menggunakan *keyboard* yang memainkan melodi dan *chorus* dari lagu Yamko Rambe Yamko serta ampar-ampar pisang agar pendengar dapat memahami bahwa lagu ini mencakup kedua lagu tersebut melodi ini berlangsung selama 40 detik. Pada bagian akhir lagu penulis tidak menambahkan efek dalam lagu tersebut cuman memainkan melodi dan suara radio saja berlangsung selama 14 detik. Jadi lapisan *outro* ini berlangsung selama 54 detik.



Gambar 6. Bagian *outro*

Pada bagian akhir lagu, penulis mulai mengelompokkan setiap instrumen, seperti *keyboard*, *kick* drum, suara bass, suara radio, dan *FL Keys*, ke dalam mixer *FL Studio 20*. Tujuan dari pengelompokan ini adalah agar suara dapat lebih mudah dipisahkan untuk dikendalikan oleh kita. Selanjutnya, master dari mixer ini diberikan *soundgoodizer* agar suara dari setiap instrumen seimbang dari frekuensi yang diinginkan. Selain itu, ketukan lagu, seperti *kick*, *clap*, dan *hit-hat* tertutup,

diberikan modul efek *FX*, yang diatur ke efek *lo-fi* sehingga suara ketukan lagu terdengar seperti genre *lo-fi*. Kemudian, suara *FL Keys* diberikan efek *Fruity Parametric EQ2* untuk menyesuaikan equalizer agar sesuai dengan suara *FL Keys*. Selain itu, suara *FL Keys* diturunkan agar tidak bertabrakan dengan instrumen utama, yaitu *keyboard*. Setelah mixer suara diatur, penulis akan merendernya untuk menghasilkan file *MP3*.

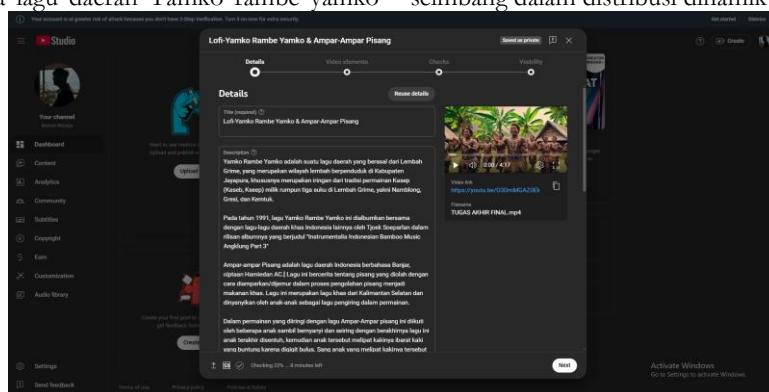


Gambar 7. Bagian Mixer

d. Disseminate

Penulis akan mengabungkan lagu bentuk *mp3* menjadi *mp4* dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro*. Kemudian mendistribusikan hasil lagu ke aplikasi *YouTube*. Di gambar di atas, Anda dapat melihat studio *YouTube* yang berfungsi sebagai tempat untuk mengatur video yang akan didistribusikan di *YouTube*. Di sini, penulis menetapkan judul video yang dibuatnya dan membuat *thumbnail*, deskripsi video, dan lainnya. Dari proses pengembangan lagu daerah dengan metode *lo-fi* (*low-fidelity*), Tercipta lagu daerah Yamko rambe yamko

dan Ampar-ampar pisang yang disatukan menjadi satu karya berjudul, "*Lo-fi – Yamko Rambe Yamko & Ampar-ampar pisang*" dengan durasi 4 menit dan 17 detik. Lagu ini sudah didengar oleh 30 orang. Dari pengumpulan data melalui wawancara dengan pendengar, disimpulkan bahwa lagu daerah jenis *lo-fi* dapat menghasilkan suasana baru pada lagu daerah, sehingga banyak pendengar menikmati. Namun, terdapat kekurangan dalam lagu ini, yaitu minimnya pengaturan pada proses pencampuran melodi yang menyebabkan beberapa bagian lagu tidak seimbang dalam distribusi dinamik suara.



Gambar 8. Hasil dari Distribusi Youtube

5. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan beserta saran untuk penelitian "Perancangan Media Sosialisasi Lagu Daerah Indonesia Menggunakan Pendekatan *Lo-fi* (*Low-Fidelity*)" yaitu *Pertama*, Studi ini bertujuan untuk menjaga keberlangsungan lagu daerah Indonesia dengan memanfaatkan pendekatan musik *lo-fi* yang digemari oleh generasi muda. Strategi ini dapat membangkitkan kembali ketertarikan pada musik tradisional dengan mengintegrasikan elemen modern seperti suara retro dan efek statis yang identik dengan *lo-fi*. *Kedua*, Dengan memanfaatkan metode *Research and Development* (R&D) melalui model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), penelitian ini menciptakan aransemen lagu daerah yang sesuai dengan selera musik generasi muda. *Ketiga*, Lagu daerah "Yamko Rambe Yamko" dan "Ampar-Ampar Pisang" diaransemen kembali dengan gaya *lo-fi* dan disebarluaskan melalui *YouTube*. Lagu yang memiliki durasi 4 menit 17 detik ini mendapatkan tanggapan baik dari

pendengar. *Keempat*, Pendekatan *lo-fi* terbukti mampu mengenalkan kembali lagu daerah kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan relevan, meskipun memerlukan perbaikan di aspek teknis seperti mixing dan mastering. *Kelima*, Studi ini berkontribusi pada pelestarian budaya Indonesia dengan menyajikan inovasi yang menghubungkan musik tradisional dan kontemporer. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengolahan mixing dan mastering dilakukan secara lebih optimal dengan memperhatikan keseimbangan dinamika antar elemen musik. Selain itu, visualisasi distribusi lagu juga dapat dilengkapi dengan grafik atau statistik pemutaran yang lebih detail. Disarankan pula untuk melibatkan lebih banyak responden dalam uji coba agar hasil penyebaran lebih representatif. Terakhir, untuk mendukung pemahaman pengguna terhadap komposisi lagu, tampilan gambar dari proses produksi seperti pada FL Studio sebaiknya ditampilkan dengan resolusi lebih tinggi dan bagian penting diperjelas, sesuai masukan dari reviewer

6. Daftar Pustaka

- [1] M. Syah, H. Fikra, W. Hernawan, and Y. Huriani, "Perbawa Musik Low-Fidelity (Lo-fi) dalam Proses Belajar: Studi Takhrij dan Syarah Hadis," *Conf. UINSGD*, vol. 8, pp. 639–648, 2022.
- [2] G. Yue and W. Shu Han, "Digital Technologies in Mastering Musical Styles of European Culture by Chinese Students," 2020.
- [3] S. Haminah Sabiah Vitry, "Analisis Peranan Pemuda Dalam Melestarikan Budaya Lokal Di Era Globalisasi," *Trivikrama J. Multidisiplin Ilmu Sos.*, 2024.
- [4] S. Suryati, "Planning arrangement of medley regional songs on choir for the preservation of local culture," *Linguist. Cult. Rev.*, vol. 5, no. S3, pp. 977–991, Nov. 2021, doi: 10.21744/lingure.v5ns3.1696.
- [5] A. D. CEYLAN and İ. ÖZAL GÖNCÜ, "Descriptive analysis of dyscalculia articles published in Türkiye and a music-supported model proposal for dyscalculia education," *J. Educ. Gift. Young Sci.*, vol. 11, no. 1, pp. 45–53, Mar. 2023, doi: 10.17478/jegys.1225122.
- [6] J. Pendidikan Transformatif *et al.*, "Peran Media Massa dalam Membentuk Opini Publik dalam Konteks Kewarganegaraan," 2022.
- [7] H. Budiawan and N. U. Aulia, "Violin Teaching in Sanggar Merah Putih: Case Study of Budi Yuntano's Teaching Style," *Gondang J. Seni dan Budaya*, vol. 6, no. 2, p. 272, Dec. 2022, doi: 10.24114/gondang.v6i2.35692.
- [8] V. D. Lim *et al.*, "Perancangan Media Sosialisasi Lagu Daerah Indonesia Menggunakan Pendekatan Electronic Dance Music," 2020.
- [9] B. Syahputra and B. Tandian, "Designing Indonesian tribal Song Content with a Lo-fi Music Approach Through the YouTube Application," vol. 4, no. 1, 2024.
- [10] A. G. Azis and I. M. Rusmana, "Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player Untuk Kelas Vi Sd/Sederajat," vol. 1, no. 3, p. 2020, 2020, doi: 10.46306/lb.v1i3.
- [11] I. B. Tarigan, P. Studi, S.-1 Pendidikan, M. Fakultas, and S. Pertunjukan, "Perancangan Aransemen Lagu Desaku Yang Kucinta Sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Ansambel Recorder Di Sekolah Dasar Bantul Warung Skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Musik Disusun oleh," 2020.
- [12] U. D. C. Ningrum and T. B. P. and F. Tyasrinestu, "Perancangan Konten Lagu Anak Pada Aplikasi Tiktok Sebagai Media Edukasi," 2021.
- [13] P. Thomas and A. Nurkhin, "The Development Of Learning Sets And Research Methodology Module Using Problem Based Learning For Accounting Education Students," *J. Account. Bus. Educ.*, vol. 1, no. 1, p. 77, Sep. 2016, doi: 10.26675/jabe.v1i1.6731.
- [14] F. F. Dewi and S. L. Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2530–2540, Aug. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1229.
- [15] S. Nabila, I. Adha, and R. Febriandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3928–3939, Sep. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1475.
- [16] I. Gede, N. Suta Waisnawa, I. Ayu, A. Arsani, and N. Sutarna, "Pengembangan Jobsheet Berbasis Teaching Factory Dengan Model 4D sebagai Media Pembelajaran Praktek Bubut," 2022.
- [17] N. Rai Vivien Pitriani, I. Gusti Ayu Desy Wahyuni, I. Ketut Bali Sastrawan, and S. Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, "Pengembangan Media Poster Berbasis Pictorial Riddle Model 4D



- Sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Pendidikan Agama Program Studi Pendidikan Agama Hindu,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 1, 2023.
- [18] N. I. HL, N. Nasruddin, A. E. Sejati, and A. Sugiarto, “Developing Teaching Material of Research Methodology and Learning with 4D Model in Facilitating Learning During the Covid-19 Pandemic to Improve Critical Thinking Skill,” *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, p. 541, May 2023, doi: 10.33394/jk.v9i2.7110.
- [19] A. PUJARA, “Decoding the Rise of Lo-fi Music,” 2022.
- [20] M. P. Dsouza *et al.*, “‘I would want to listen to it as a medicine’—Lo-fi music and state anxiety, a mixed-methods pilot study on young adults,” *Int. J. Adolesc. Youth*, vol. 29, no. 1, 2024, doi: 10.1080/02673843.2024.2388787.
- [21] P. T. Fredrik pridatirta, “Manfaat Musik Lo-Fi Untuk Membantu Relaksasi Belajar,” 2020.
- [22] Z. Arifin, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online Di Kelas X Pemasaran Smk Negeri 1 Surabaya,” *J. Pendidik. Tata Niaga*, vol. 6, no. 2, pp. 130–137, 2018.

