

PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN MUSIC VIDEO “EVERYTHING GOES ON” (KOBO KANAERU REMAKE VERSION)

Lilac Ardelia Salsabila

Abstrak: Kobo Kanaeru merupakan salah satu Virtual Youtuber Indonesia dibawah agensi Hololive ID yang paling banyak ditonton karyanya. Salah satunya yaitu, lirik video cover lagu “Everything Goes On” berbentuk animasi yang dibuat oleh Kobo pada platform YouTube nya. Lagu “Everything Goes On” karya dari Porter Robinson liriknya menceritakan tentang semangat baru. Dalam dunia penyiaran di era media baru sekarang khususnya media visual, memiliki beragam jenis program dan ide yang dapat ditayangkan kepada audiens, salah satunya adalah video musik. Media ini menjadi pilihan dalam menyampaikan pesan visual dengan sentuhan hiburan dan artistik kepada audiens di era digital. Oleh karena itu, penulis membuat video musik “Everything Goes On” (Kobo Kanaeru Remake Version). Format visual yang ditayangkan adalah live action cosplayer dengan sentuhan sinematik, sehingga seolah-olah karakter Kobo yang virtual itu menjadi nyata. Dalam pembuatan karya ini penulis sebagai Editor memegang peranan penting akan keberhasilan visual dan audio editing dalam pasca produksi. Sebagai editor video musik, penulis melakukan editing offline mulai dari pemilihan hasil video, pemotongan kasar dan halus. Penulis juga melakukan editing online mulai dari rekaman suara, mixing & tuning, koreksi warna, gradasi warna, dan menambahkan efek-efek visual yang sesuai agar karya menjadi lebih futuristic juga pesan dan emosi lebih tersampaikan. Editing video music tidak harus menampilkan visual yang sesuai dengan lirik lagu. Namun, visual tetap berkesinambungan dengan audio dan membentuk estetika sinematografi yang menarik. Dengan adanya video musik ini bertujuan untuk membuat karya yang kreatif, menghibur, dan memotivasi bagi para penonton khususnya pecinta musik, penikmat cosplay, dan korban bullying. Karya ini diharapkan dapat memberi pesan, budaya, dan hiburan bagi audiens.

Kata Kunci: Video Musik, Media Baru, Editor, Peran Editor.

Abstract: Kobo Kanaeru is one of the Indonesian Virtual YouTubers under the Hololive ID agency whose work is most watched. One of them is the lyric video cover of the song "Everything Goes On" in the form of an animation made by Kobo on its YouTube platform. The song "Everything Goes On" by Porter Robinson, the lyrics tell us about a new spirit. In the world of broadcasting in the current era of new media, especially visual media, there are various types of programs and ideas that can be broadcast to audiences, one of which is music videos. This media is the choice for delivering visual messages with an entertainment and artistic touch to audiences in the digital era. Therefore, the author made the music video "Everything Goes On" (Kobo Kanaeru Remake Version). The visual format shown is live action cosplayer with a cinematic touch, so it seems as if the virtual Kobo character has become real. In creating this work, the author as editor plays an important role in the success of visual and audio editing in post-production. As a music video editor, the author carries out offline editing starting from selecting video results, rough and fine cutting. The author also does online editing starting from sound recording, mixing & tuning, color correction, color grading, and adding appropriate visual effects so that the work becomes more futuristic and the message and emotions are better delivered. Music video editing doesn't have to display visuals that match the song lyrics. However, the visuals remain continuous with the audio and form an attractive cinematographic aesthetic. With this music video, the aim is to create creative, entertaining and motivating work for the audience, especially music lovers, cosplay fans and victims of bullying. It is hoped that this work can provide messages, culture and entertainment for the audience.

Keyword: Music Video, New Media, Editor, Editor's Role.

PENDAHULUAN

Editor adalah bagian integral dari post-production atau tahap pasca produksi, yang merupakan langkah akhir dalam rangkaian pembuatan karya visual. Pada fase ini, berbagai kegiatan dilakukan, termasuk pengeditan, penambahan suara, pemberian efek musik, hingga penyajian dalam bentuk publikasi di platform sosial media seperti *YouTube* dan *Instagram* (Ramadhan Kusuma & Dianta, 2023). Editing melibatkan proses mengorganisir dan menyusun *video shoot* atau rekaman gambar menjadi rekaman yang baru dan menyenangkan untuk ditonton. Secara umum, pekerjaan ini terkait dengan berbagai aspek pasca produksi, termasuk penambahan judul (*titling*), koreksi warna (*color correction*), dan pencampuran suara (*sound mixing*). (Pratista, 2008).

Komunikasi massa pada media sosial antara individu atau dalam kelompok adalah aspek penting dalam kehidupan manusia. Dalam rutinitas sehari-hari, manusia dapat sadar atau bahkan tidak menyadari bahwa komunikasi merupakan elemen esensial yang membentuk bagian integral pada kehidupan mereka (Suprpto, 2009). Pesan komunikasi dapat melalui cara verbal, yakni menggunakan tulisan atau lisan. Di sisi lain, komunikasi non-verbal melibatkan bahasa tubuh tanpa menggunakan kata-kata secara langsung. Sebagai contoh, media yaitu sebuah karya seperti film pendek, dokumenter, dan *music video*. (Effendy Uchjana, 2010).

Dapat disimpulkan bahwa musik (lagu) dan *music video* menjadi sarana yang efektif untuk melakukan komunikasi antara penyanyi dan pendengarnya. Kehadiran *music video* yang selalu menyertai lagu melengkapi fasilitas media komunikasi dengan menyajikan komunikasi audio dan visual secara bersamaan. *Music video* dianggap sebagai media komunikasi massa yang berkembang pesat dan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat akan hiburan. Lirik lagu juga memiliki makna pesan yang ingin disampaikan oleh penciptanya kepada audiens atau penggemar musik, bahkan seringkali lirik juga dapat memengaruhi perasaan audiens yang mendengarkan sebuah lagu (Carlsson E, 1999). Editing *video clip* atau *music video* tidak harus menampilkan visual yang sesuai dengan lirik lagu. Namun, visual tetap berkesinambungan dengan audio dan membentuk estetika sinematografi yang menarik (Khairi et al., 2023)

Everything Goes On karya dari Porter Robinson merupakan sebuah *music video* yang liriknya menceritakan tentang dua *Star Guardian* pada game *League of Legends* yang berjuang untuk mengatasi perasaan rasa sakit mereka (Kinnena, 2023). Vtuber terkenal Indonesia yaitu Kobo Kanaeru yang berasal dari agensi Hololive ID memiliki perkembangan YouTube yang cepat. Saat ini sudah mencapai 2.23juta subscriber. Lirik video cover lagu *Everything Goes On* berbentuk animasi yang dibuat oleh Kobo pada platform *YouTube* nya banyak mendapatkan respon positif. Audiens menganggap karya Kobo ini sebagai bentuk semangat Kobo untuk tetap berkarya dan terus maju apapun rintangan nya. (Parasocial, 2023)

Karya yang akan digarap oleh penulis ialah *music video* yang berjudul "*Everyting Goes On*" (*Kobo Kanaeru Remake Version*)" cover dari lagu *Everything Goes On* karya dari Porter Robinson. Format visual yang akan ditayangkan adalah *live action cosplayer* Kobo dalam bentuk *cinematic music video*. Sedangkan format audio yang akan digunakan adalah akustik dan rekaman suara cosplayer Kobo menyanyikan lagu *Everyting Goes On*. Pesan dari isi lagu akan lebih mudah dimengerti oleh audiens yang meluas. Karena menampilkan situasi seseorang yang nyata, itulah yang membedakan versi *remake* ini dengan versi asli yang berbentuk animasi.

METODE PENELITIAN

Deskripsi Karya

Video musik ini berdurasi selama 3,5 menit. Pada awal video akan menampilkan *cosplayer* Kobo menggunakan kostum default. Dilanjutkan dengan munculnya *cosplayer* Zeta dan Kaela sebagai sahabat Kobo. Akan ada adegan *flashback* Kobo dibully oleh dua orang. Pada fase akhir video, menampilkan Kobo menggunakan kostum Star Guardian yang akan menarik perhatian. Tidak menutup kemungkinan menambahkan *footage-footage* pada lokasi syuting. Sehingga menghasilkan visual yang cinematic.

Obyek Karya dan Analisa Obyek

Dalam Video Musik ini, karakter Kobo Kanaeru sebagai tokoh utama yang dapat menjadi obyek bagi audiens atau penonton. Visual yang diperlihatkan pada karya ini ialah Kobo sebagai sosok yang pantang menyerah dan memiliki banyak potensi dalam dirinya. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian karya adalah kualitatif, karena melibatkan penyatuan data dari aspek survei *wardrobe*, lokasi, dan observasi cerita.

Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis.

Konsep Kreatif

Pada tahap awal konsep kreatif ini seluruh tim mengajukan inspirasi ide cerita masing-masing. Lalu, menjadikan ide-ide cerita yang inspiratif dengan satu suara yaitu membuat Video Musik ini melihat peluang pasar hiburan *cosplay* yang sedang melonjak. Oleh karena itu, terbentuk juga konsep music video yang akan dibuat oleh tim. Setelah itu, tim melakukan riset karakter Kobo, Zeta, dan Kaela dan casting *cosplayer* sesuai dengan arahan produser. Terakhir tim juga membicarakan tentang lokasi, *wardrobe*, alat, dan tim mendiskusikan perihal anggaran biaya. Sebagai editor penulis menyiapkan software yang akan digunakan untuk proses editing dan juga membuat *color palette (mood board)*.

Color Palette

Terdapat 3 *stage of mood* dalam editing yang akan digunakan

1. Menggambarkan *personality* Karakter Utama



2. Menggambarkan Flashback



3. Menggambarkan "Daylight" (Harapan dan Semangat baru)



Konsep Teknis

Sebagai editor secara teknis menyiapkan peralatan apa saja yang akan digunakan untuk proses editing music video nantinya. Beberapa alat yang digunakan adalah; Laptop Victus Gaming, dan hard disk. Untuk penyuntingan *music video* penulis menggunakan software Adobe Premiere Pro, karena perangkat lunak ini menawarkan berbagai fitur pengeditan yang dapat meningkatkan kualitas video dan sudah banyak digunakan video editor berpengalaman. Perangkat penyimpanan, seperti hard disk, berperan dalam menyimpan *footage*, audio, dan berbagai elemen lain sebelum dimasukkan ke dalam

perangkat lunak pengeditan. Sedangkan untuk audio mixing penulis menggunakan FL 20 Studio dan Melodyne.

Tabel 1. Peralatan yang digunakan

No.	Item	Qty	Type	Biaya	Total	Ket
1.	Laptop	1	Victus Gaming	Rp	Rp 1.500.000	Sewa 2 minggu All package
2.	Adobe Premier	1	Adobe Premier CC 2023	750.000/ minggu		
3.	FL Studio 20			Rp 250.000	Rp 250.000	Sewa
4.	Melodyne			Rp 150.000	Rp 150.000	Sewa
5.	Harddisk			Rp 160.000/ bulan	Rp 160.000	Sewa
6	Mic	1	Kivee Mic	Rp 150.000	Rp. 150.000	Beli
TOTAL KESELURUHAN					RP 2.210.000	

Proses Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi

Pra-Produksi

Tahap awal pra-produksi, sebagai Editor, penulis memeriksa dan memahami isi lagu, membedah karya referensi terdahulu, dan memahami konsep yang telah disepakati oleh tim. Dalam tahap pra-produksi, Editor diharapkan berperan dalam memberikan masukan kepada produser terkait konsep pengemasan gaya audio dan visual yang sedang dibuat. Editor juga perlu memperhatikan *storyboard* yang sudah dibuat oleh produser. Meskipun dalam tahap produksi ini Editor belum memiliki peran yang dominan, editor tetap membantu rekan tim lainnya dengan saran secara teknis ataupun ide yang berharga untuk pengambilan gambar tambahan (*stock shot*) dan membuat *color palette*. Selain itu, Editor dapat berkontribusi dalam membantu tim dalam menentukan penempatan lokasi. (Fachruddin, 2018)

Produksi

Tahap kedua produksi, Editor memang berperan tidak terlalu banyak. Oleh karena itu, produser menjadikan penulis untuk ikut *in-frame* sebagai Kobo untuk efektivitas, kesesuaian karakter pada cerita, dan penguasaan peran sebagai *cosplayer*. Penulis juga melakukan rekaman suara audio.

Pasca Produksi

Pada tahap ketiga, yaitu pasca produksi, kunci final karya sepenuhnya pada editor yang memegang kendali atas editing video agar karya video musik ini dapat menampilkan cerita yang dapat dipahami audiens dan sesuai dengan tema yang telah direncanakan sebelumnya. Setelah produksi selesai, proses *editing* umumnya terbagi menjadi dua tahap, yaitu online dan offline. Pada tahap online, editor bertanggung jawab untuk melakukan *mixing* dan *tuning* audio lagu, sementara pada tahap *offline*, editor merangkai berbagai elemen tersebut menjadi satu tampilan audio-visual yang utuh. Selain itu, perlu dilakukan *color grading* sesuai dengan palet warna yang telah ditetapkan. (Rasel & Irawan, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN



Dalam proses editing video untuk karya berjudul "*Music Video Everything Goes On (Kobo Kanaeru Remake Version)*", peran seorang Editor sangatlah vital untuk menciptakan sebuah karya

yang menarik dan menghibur. Berikut adalah beberapa langkah dan aspek yang penulis lakukan dalam proses editing *music video*:

1. Pemilihan Materi Visual
2. *Audio Mixing*
3. Pengumpulan dan Pengurutan Materi
4. Penggabungan *Cut to Cut*
5. Sinkronisasi Suara dan Gambar (Beat Lagu)
6. *Color Grading*
7. Penggunaan Efek Visual (Opsional)
8. Pemeriksaan Keseluruhan
9. Export dan Distribusi
10. Umpan Balik

Analisis Hasil Karya

No	Scene/Snap Shot/Bagian Karya	Analisis
1.		Opening (Intro) Dalam opening Editor mengemas video dengan menggunakan <i>footage drone sunrise</i> agar menggambarkan suatu permulaan.
2.		Opening Song Menampilkan cuplikan video tokoh utama sedang bermain gitar menggambarkan bahwa music yang dibawakan adalah akustik. Editor juga menampilkan siapa saja tokoh pada <i>music video</i> ini dibalut dengan dengan visual comic.
3.		Verse 1 dan Verse 2 Dalam verse 1 dan 2 Editor menerapkan Teknik editing diskontinuiti digunakan untuk mengatur peralihan antar ruang dengan melibatkan lompatan waktu Teknik kilas-balik (<i>flashback</i>) dan kilas-depan (<i>fastforward</i>) termasuk dalam kategori editing diskontinuiti, bersama dengan alat-alat dasar seperti <i>wipe</i> , <i>cut</i> , <i>dissolve</i> , dan <i>fade</i> . (Pratista, 2008).
4.		Reff 1 Fokus pada scene tokoh utama bermain di taman mengikuti alur sesuai dengan dengan judul lagunya " <i>Everything Goes On</i> " yang dinyanyikan pada bagian reff.

<p>5.</p>		<p>Bridge Editor menampilkan kilas balik yang klimaks dengan visual <i>color grading</i> hitam putih. Lirik yang dinyanyikan pada bagian ini ialah “<i>Then I felt you on my shoulder, and you weren't suffering anymore</i>” dengan tujuan pesan dan emosi dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.</p>
<p>6.</p>		<p>Closing (Reff 2) Perubahan warna visual yang drastis menggambarkan tokoh utama yang sudah memiliki semangat baru dengan latar <i>sunset</i> yang menggambarkan <i>ending</i>.</p>

Pra Produksi

Pada tahap pra produksi seluruh tim menentukan ide pada tanggal 27 Oktober 2023, *music video* ini lah yang disetujui atas pilihan dosen pembimbing. Penulis sebagai Editor berdiskusi dengan tim hingga mengumpulkan ide konsep untuk membuat karya *music video*. Atas kesepakatan seluruh tim produksi, kami memilih tema hiburan cosplay dan memberi judul program "Music Video Everything Goes On (Kobo Kanaeru Remake Version)". Pada Pra Produksi Editor berperan untuk membantu proses shooting yang akan berlangsung seperti pembuatan *color palette* untuk bahan list *editing*. Selanjutnya, Editor mempersiapkan kebutuhan teknis saat produksi mengenai *editing* dengan produser untuk menyesuaikan budget saat produksi maupun proses *editing*. Editor mengambil konsep cinematic *editing*.

Produksi

Pada tahap produksi, penulis bersama tim membutuhkan waktu syuting selama 3 hari. Editor tidak berperan banyak secara teknis, namun menjadi tokoh Kobo pada *music video* ini agar lebih efektif juga melakukan rekaman suara. Selain itu, peran Editor dilapangan yaitu membantu dan mengingatkan DOP jika ada *footage* yang kurang.

Pasca Produksi

Pada tahap Pasca Produksi akhir ini, penulis berperan sebagai editor memiliki tanggung jawab besar. Editor memulai tahap *editing* offline ditemani oleh produser dan DOP, dengan menggunakan laptop dan software *editing* berupa adobe premiere pro. Saat proses *editing* seorang Editor diberikan saran oleh produser dan DOP untuk memilih shot terlebih dahulu dan menggabungkannya. Potongan clip video disusun agar menjadi visual yang harmonis dengan lagu. Lalu setelah *editing* offline Editor melanjutkan yaitu *editing* online. Tahap *editing* online Editor melakukan mixing audio terlebih dahulu, agar audio yang digunakan sudah final. Selanjutnya editor menggabungkan visual dengan beat audio. Setelah itu, menambahkan serta memberikan *color grading*, *color correction*, transisi dan visual effect. *Color grading* yang digunakan Editor sesuai dengan *color palette* yang telah dibuat sehingga dapat membangun emosi pada visual. Setelah itu, memasuki tahap *color correction*, di mana Editor secara teliti meningkatkan kualitas warna video, mengatasi *ISO noise*, menyesuaikan kontras, *exposure*, dan *white balance*. Proses pengeditan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas gambar, baik dari segi warna maupun pencahayaan. Editor menggunakan transisi Fade-in, Fade-out, Blur, Zoom-in dan beberapa

transisi lain juga menggunakan teknik *editing* diskontinuiti. Setelah mendapatkan umpan balik dari tim dan revisi final, editor menambahkan *credit title* dan melakukan *rendering*.

Evaluasi Produksi

Evaluasi produksi pembuatan karya ini ialah dimana penulis sebagai seorang Editor, mengalami kendala tidak terduga seperti, error pada aplikasi *editing* (not responding), namun hal tersebut teratasi dengan baik. Kendala saat produksi di lapangan seperti cuaca juga dapat teratasi dengan melihat ramalan cuaca terlebih dahulu dan menyesuaikan tempat.

KESIMPULAN

Karya *music video* yang berjudul "Music Video Everything Goes On (Kobo Kanaeru Remake Version)" dengan format visual yang ditayangkan adalah *live action* cosplayer, sehingga seolah-olah karakter Kobo yang virtual itu menjadi nyata. Penulis sebagai Editor bertugas untuk bertanggung jawab penuh atas proses *editing* pada tahap pasca produksi dan juga membantu tim saat proses produksi. Karya *music video* ini merupakan *remake* yang bertujuan sebagai hiburan, motivasi, dan inspirasi bagi audiens. Keberhasilan suatu karya dibutuhkan komunikasi yang baik antar tim dan seluruh tim menyelesaikan job desknya masing - masing dengan maksimal. Penulis berharap karya ini dapat melengkapi persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi dan dapat memberikan hiburan, motivasi, dan inspirasi untuk terus berkarya dan pantang menyerah meskipun pernah mengalami fase yang menyulitkan. *Editing* dalam *music video* sangat penting sebagai sarana penyampaian pesan dan emosi sehingga *music video* yang ditampilkan bisa lebih menarik untuk ditonton bahkan diputar berulang kali.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, H. (2012). *My Live as Video Music Director*. Bentang Pustaka.
- Burhan, B. (2013). *Metode penelitian sosial & ekonomi: format-format kuantitatif dan kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan, publik, komunikasi, manajemen, dan pemasara*. kencana prenada media goup.
- Carlsson E, S. (1999). *Audiovisual Poetry or Commercial Salad of Images? Perspective on Music Video Analysis*.
- Edison, E., & Tambes, R. P. (2021). Peran Editor Video Dalam Produksi Program Sembang Malam di Ceria TV Pekanbaru. *An-Nida'*, 43(1), 15. <https://doi.org/10.24014/an-nida.v43i1.9378>
- Effendy Uchjana, O. (2010). *Ilmu Komunikasi: Theory dan Praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Fachruddin, A. (2018). *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. CV ANDI OFFSET.
- Khairi, A. S., Amri, H., Bancin, H., Ikhwan, A., Informasi, S., Sains, F., & Teknologi, D. (2023). Analisis Penggunaan Teknik Editing Pada Music Video Stray Kids Thunders. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.445>
- Kinnena. (2023, October 21). *Makna Lagu "Everything Goes On" Porter Robinson* <https://pashalovarian.net/makna-lagu-everything-goes-on-porter-robinson/>.
- Leo Andhika, Y., Rahman Dosen Televisi dan Film ISI Padangpanjang Jl Bahder Johan, A., Malintang, G., Padang Panjang, K., Barat Adi Krishna Dosen Televisi dan Film ISI Padangpanjang Jl Bahder Johan, S., & Barat, S. (n.d.). *TEKNIK EDITING DISKONTINUITI PADA DRAMA TELEVISI 44V*.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2008). *New Media*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203884829>
- Parasocial. (2023, July). *Identitas asli Kobo Kanaeru*. Medium.Com.
- Pratista.2008. *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka
- Ramadhan Kusuma, D., & Dianta, A. (2023). PERANAN EDITOR DALAM PEMBUATAN FILM DOKUMENTER PROFESI "TUKANG DO'A" YANG BERJUDUL "MENCARI SESUAP NASI DENGAN MENJADI TUKANG DO'A." *Inter Community Journal of Communication Empowerment*, 1, 64–73.
- Rasel, M. J., & Irawan, R. E. (2023). PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN KARYA FEATURE

PERJALANAN BERJUDUL "PESONA ADAT DAN TRADISI DESA SADE." *Inter Community Journal of Communication Empowerment*, 1, 52-63.
Suprpto, T. (2009). *Pengantar teori & manajemen komunikasi*. Medpress.