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

Josephine Stella^{1*}, Arrya Dianta²

STIKOM Interstudi

Jl. Wijaya II No. 62, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12160, Indonesia

Email: stellajosephinejoo06@gmail.com¹, arryasky@yahoo.com²

ARTICLE INFO

Article history:

Received:

29 July 2025

Revised:

31 July 2025

Accepted:

08 August 2025

Kata Kunci: Cosplay,
Media Baru, Produser,
Peran Produser, Video
Musik

Keywords: Cosplay, New
Media, Producer,
Producer Role, Music
Video

Abstrak

Budaya yang masuk ke Indonesia semakin beragam salah satunya yaitu budaya musik, *cosplay* dan virtual youtuber. Bisa dilihat dengan banyaknya konten animasi dan konten *cosplay* pada platform digital. Topik tersebut juga di dukung dengan berkembangnya media baru. Konten dengan durasi dibawah 5 menit lebih banyak ditonton berulang kali oleh khalayak. Seorang produser memiliki hak untuk menentukan cerita, mengawasi, dan memberikan arahan kepada tim. Oleh karena itu, peneliti sebagai produser membuat karya musik video yang merupakan *cover* dari lagu *Everything Goes On* dari Porter Robinson yang juga di *cover* oleh Kobo Kanaeru virtual youtuber asal Indonesia agensi *Hololive ID*. Kobo membuat *cover* lagu “*Everything Goes On*” dalam bentuk lirik video. Karya yang dibuat oleh peneliti berjudul Music Video “*Everything Goes On*” (Kobo Kanaeru *Remake Version*)” dikemas dengan *cinematic music video*. Penyajian yang akan ditampilkan adalah *live action* dengan menampilkan talent *cosplayer* Kobo dan karekter pendukung lainnya yang akan membuat karakter virtual fiksi menjadi seperti nyata. Itulah yang membedakan dari karya-karya sebelumnya. Tujuan utama dari pembuatan video musik ini adalah sebagai hiburan, motivasi, dan membuat karya yang tidak membosankan. Penelitian semacam ini sebagai seorang produser untuk memahami bagaimana menciptakan video musik yang dapat merangsang pemikiran, emosi, dan interaksi penonton dengan karya. Sebagai produser, peneliti bertanggung jawab penuh atas semua tahap produksi, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi.

Abstract

The cultural landscape entering Indonesia is increasingly diverse, including music, *cosplay*, and virtual YouTube. This is evident in the abundance of animated and *cosplay* content on digital platforms. This topic is also supported by the development of new media. Content with a duration of less than 5 minutes is more frequently watched by the audience. A producer has the right to determine the story, supervise, and provide direction to the team. Therefore, the researcher, as producer, created a music video covering the song “*Everything Goes On*” by Porter Robinson, which was also covered by Kobo Kanaeru, a virtual YouTuber from the Indonesian agency *Hololive ID*. Kobo made a cover of the song “*Everything Goes On*” in the form of a lyric video. The work created by the researcher entitled Music Video “*Everything Goes On*” (Kobo Kanaeru *Remake Version*)” is packaged as a *cinematic music video*. The presentation that will be shown is a *live action* featuring the talent of *cosplayer* Kobo and other supporting characters who will make the fictional virtual character seem real. That is what differentiates it from previous works. The main purpose of making this music video is for entertainment, motivation, and to create a work that is not boring. This kind of research as a producer to understand how to create a music video that can stimulate the thoughts, emotions, and interaction of the audience with the work. As a producer, the researcher is fully responsible for all stages of production, from pre-production to post-production.

PENDAHULUAN

Penyebaran budaya pada era media baru merupakan hasil dari aktivitas khalayak di mana dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, dan penyebaran. Budaya *cosplay*/"*costume play*" Jepang telah menjadi fenomena yang populer sejak tahun 1990-an dan terus berkembang hingga saat ini. Budaya *cosplay* identik dengan *event*, *competition*, *anime*, *game*, dan *Vtuber*. Pada tahun 2022-2023 event *cosplay* mulai naik daun, yang di mana hampir setiap bulan bahkan setiap *weekend* pasti ada *event* atau lomba *cosplay* di Indonesia (Prinando et al., 2022). Oleh sebab itu, peneliti sebagai produser tertarik untuk memilih tema ini sebagai visual sebuah karya musik video.

Produser ialah seseorang yang berperan sepenuhnya dalam seluruh proses pembuatan karya yang tentunya dibantu oleh DoP dan editor. Seorang produser adalah individu yang menginisiasi, mengoordinasikan, mengawasi, dan mengelola aspek manajemen dan administratif dalam produksi film. Keterlibatannya melibatkan seluruh tahapan produksi, dari awal hingga selesai. Sebagian besar tanggung jawab seorang produser yaitu mencakup pengaturan dan kepemimpinan dalam urusan keuangan dalam produksi sebuah karya. Selain itu, produser juga memiliki tanggung jawab dalam melakukan penyaringan bakat dan mengelola logistik produksi. (Ariatama & Mushliisun, 2008).

Saat ini media sosial menjadi media yang sering digunakan oleh khalayak. *Platform* media sosial memungkinkan pengguna untuk menyiarkan informasi, menggambarkan diri, berinteraksi, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Terdapat tiga aspek yang mencerminkan makna terikat pada media sosial, yaitu adalah pengenalan (*cognition*), komunikasi (*communicate*), dan kerjasama (*cooperation*). Ketiga aspek tersebut membentuk ikatan virtual pada media sosial. (Nasrullah, 2015). Memasuki era media baru banyak *influencer*, musisi, bahkan *vtuber* yang membuat karya seperti film pendek, iklan produk, dan video musik lalu diposting pada media sosial sebagai bentuk hiburan dan upaya menarik banyaknya interaksi khalayak (Fuchs, 2008)

Music Video menjadi sebuah karya yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari lirik lagu, baik itu melalui animasi tulisan, *clip*, gambar yang bergerak, atau kombinasi dari ketiganya. Di era saat ini, musik video lebih sering digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau cerita karena memiliki kemampuan untuk membuat khalayak memahami makna dari lagu tersebut.

Music video lagu *Everything Goes On* karya dari Porter Robinson menceritakan tentang *Star Guardian* pada animasi musik videonya. *Star Guardian* merupakan *tribute* *Riot Games* pada tipe anime fiksi, Dimana tokoh utamanya wanita yang kuat dan pantang menyerah (Astriani, 2022). Kobo Kanaeru yang memiliki 2.23juta *subscriber* pada *platform youtube* merupakan *Vtuber* Indonesia *HoloLive*. Kobo membuat *cover* Lirik Video dengan format potongan animasi gambar dari lagu *Everything Goes On* ini saat beredar kabar *doxing* atas identitas dirinya. *Cover* kobo tersebut merupakan tanda semangat baru pada karirnya untuk tetap berkarya.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian karya yang akan dibuat. Pertama, jurnal yang ditulis oleh Nurul Handanti dan Rahmat Edi Irawan (2020) dalam jurnalnya yang berjudul. " Peran Produser Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bergener Drama Delapan Warna Pelangi.". Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori dasar peran produser yang akan peneliti gunakan. Leo Andi Saputra dan Muh Ariffudin Islam (2021) dalam jurnalnya yang berjudul "Perancangan Video Musik "Sorry" Sebagai Media Promosi Band Bannedabsinthxx". Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah bagaimana seorang produser merancang sebuah video musik dai pra produksi, produksi, hingga pasca produksi. Jenis kedua penelitian yang digunakan merupakan deskriptif, menggunakan metode pendekatan kualitatif. Arsi Prinando, Darwadi MS, Septiana Wulandari (2022) dalam jurnalnya yang berjudul "Analisis Identitas Budaya Populer Jepang Terhadap Komunitas Anime". Dalam penelitian ini memperkuat teori bahwa budaya *cosplay* berkembang pesat. Sehingga layak dan unik untuk dijadikan sebuah karya.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti sebagai produser ingin membuat karya musik video yang merupakan *cover* dari lagu *Everything Goes On* dari Porter Robinson. *Music Video* ini berjudul "*Everything Goes On*" (*Kobo Kanaeru Remake Version*)" dikemas dengan *cinematic music video*. Penyajian yang akan ditampilkan adalah *live action* dengan menampilkan talent *cosplayer* Kobo yang dapat menarik perhatian khalayak dari sisi visual. Pada sisi audio pun talent *cosplayer* Kobo akan bernyanyi dengan musik akustik dan melakukan rekaman suara. Perbedaan yang signifikan dari versi asli dan *Remake* ini adalah jika versi asli hanya berbentuk animasi, sedangkan versi *Remake* ini berbentuk nyata (*real in person*), sehingga lebih mudah dipahami oleh khalayak. Karya ini merupakan *Remake*, sehingga tetap menuliskan porter robinson, kobo, dan riot pada *credit title*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses, kendala, serta upaya yang dilakukan terhadap topik penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian berbasis karya/*practice-led research/creation research*. Karya video musik ini digarap dengan durasi sekitar 3,5 menit. Karya video musik ini berjudul "Everything Goes On (Kobo Kanaeru Remake Version)" yang menceritakan karakter utama *cosplayer* Kobo bangkit Kembali setelah ditindas oleh lingkungannya. Selain itu, karakter pendaming *cosplayer* Zeta dan Kaela

juga tampil dalam karya video musik ini. Karya ini akan menceritakan fase Kobo di masa sekarang yang teringat akan suatu kejadian buruk lalu bangkit dan menjadi semakin sukses bersinar. Karakter Kobo sendiri memiliki sifat yang *friendly and cheerful*. Kobo juga sangat berbakat di bidang musik, *game*, dan entertain. Pada pembuatan karya video musik “*Everything Goes On (Kobo Kanaeru Remake Version)*”, kami mengangkat Kobo Kanaeru sebagai objek utama. Dalam Video Musik ini tim akan menampilkan Kobo sebagai tokoh yang dapat menjadi contoh bagi khalayak yang menonton nantinya. Karena pada karya ini ditampilkan bahwa kobo adalah karakter yang kuat, disukai banyak orang, dan berbakat. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan menggunakan cara penyatuan data seperti survei lokasi, serta observasi.

Langkah awal dalam konsep kreatif diawali dengan pengumpulan ide individu yang kemudian disatukan menjadi visi bersama untuk membuat video musik yang menargetkan pasar *cosplay*. Proses ini dilanjutkan dengan tahap pra-produksi, yang mencakup penyusunan naskah, riset mendalam terhadap karakter, seleksi *cosplayer*, hingga perencanaan teknis seperti penentuan lokasi, *wardrobe*, peralatan, dan penyusunan anggaran. Seorang produser memiliki tugas dan wewenang untuk memimpin seluruh tahapan produksi, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, guna memastikan karya berjalan sesuai rencana. Secara kreatif, produser bertanggung jawab dalam pengembangan konsep, pemilihan skenario, serta penentuan visi artistik. Tanggung jawab ini juga mencakup aspek manajerial seperti menyusun jadwal dan anggaran, memilih lokasi dan pemeran, serta membuat rencana syuting yang rinci. Pada akhirnya, produser memimpin jalannya proses pengambilan gambar, memastikan semua kebutuhan terpenuhi, dan siap mengatasi setiap masalah yang mungkin timbul selama produksi.

Tabel 1. Storyboard Music Video “*Everything Goes On*” (Kobo Kanaeru Remake Version)

STORYBOARD		
FASE 1 (MASA SEKARANG)		
		
Scene: Kobo Berdiri di Rooftop, Melihat pemandangan, Location: Senayan Park Lyrics: You were staring at the window	Scene: Kobo Berdiri di Pantai, Melihat laut saat sunset. Location: Ancol Lyrics: as we pass the setting sun?	Scene: Kobo Melihat foto bertiga, Latar sunset. Location: Ancol Lyrics: So let's pretend a little longer
FASE 2 (MASA LAMPAU)		
		
Scene: Kobo menangis saat dibully Location: Rumah Pondok Indah Lyrics: But you won't have to cry	Scene: Kobo dibully 2 orang Location: Rumah Pondok Indah Lyrics: Then I felt you on my shoulder,	Scene: Kobo berusaha kuat saat dibully Location: Rumah Pondok Indah Lyrics: and you weren't suffering anymore

FASE 3 (SETELAH BANGKIT)		
		
Scene: Kobo menggunakan kostum Star Guardian Location: Rumah Pondok Indah Lyrics: Don't look for me, I'm just a story you've been told	Scene: Memperlihatkan detail kostum. Location: Rumah Pondok Indah Lyrics: So let's pretend a little longer	Scene: Menampilkan senyum dimata Kobo saat Kembali bangkit. Location: Rumah Pondok Indah Lyrics: Cause when we're gone, everything goes on

Dalam aspek teknis, seorang produser harus memiliki pemahaman mendalam tentang peralatan, teknologi audiovisual terkini, manajemen produksi, format distribusi, serta keamanan dan hak cipta. Penguasaan ini memungkinkan produser untuk membuat keputusan yang tepat terkait anggaran, efisiensi produksi, dan penanganan risiko teknis. Secara praktis, tugas ini diwujudkan melalui kegiatan seperti menemukan lokasi syuting yang sesuai, memilih pemeran, serta menyusun rencana syuting yang rinci yang mencakup urutan pengambilan gambar, penataan pencahayaan, dan efek khusus.

Tabel 2. Perencanaan Budget

No	Item Pengerjaan	Jumlah	Biaya Item	Biaya Total
1	Pra Produksi			
	Talent	2	Rp 250.000/orang	Rp 500.000
	Kostum	2	Rp 150.000/orang	Rp 300.000
2	Produksi			
	Sewa kamera Nikon D5300	1	Rp 80.000/hari	Rp 240.000
	Lensa kit nikon 18-55mm	1	Rp 50.000/hari	Rp 150.000
	Drone MJX Bugs Eis 20	1	Rp 150.000/hari	Rp 150.000
	Tripod	1	Rp 25.000/hari	Rp 75.000
	Lighting	1	Rp 25.000/hari	Rp 25.000
	Mic	1	Rp 25.000/hari	Rp 25.000
	Tiket masuk ancol	3	Rp 25.000/orang	Rp 75.000
	Bensin	1	-	Rp 200.000
	Konsumsi	6	Rp 30.000/orang	Rp 180.000
3	Pasca Produksi			
	Laptop hp victus	1	Rp 750.000/minggu	Rp 1.500.000
	Software Premier Pro	1		
	FL Studio 20	1	Rp 250.000/bulan	Rp 250.000
	Melodyne	1	Rp 150.000/bulan	Rp 250.000
	Hardisk	1	Rp 160.000/bulan	Rp 250.000
Total				Rp 4.170.000

Dalam tahap pra-produksi, tugas produser melibatkan pengembangan konsep, pemilihan tim produksi, perencanaan anggaran, pemilihan lokasi, perizinan dan persiapan hukum, penyusunan jadwal produksi, negosiasi kontrak, pengadaan peralatan, pemilihan pemeran, pembuatan rencana asuransi, pembuatan naskah dan storyboard, pemilihan musik dan suara, serta berkomunikasi dengan pihak terkait (Handanti & Irawan, 2020). Produser sering kali dianggap sebagai individu yang memiliki peran sebagai pemilik modal dalam pembuatan sebuah film. Meskipun penyandang dana dalam produksi video musik ini dapat berperan sebagai produser, namun produser tidak selalu bertanggung jawab atas seluruh biaya produksi video musik (Arifin, 2010). Setelah ide dan tema dirancang, langkah selanjutnya adalah membuat storyboard. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa video clip tetap mempertahankan visual yang berkualitas juga dengan konsep sinematik (Andi Saputra & Ariffudin Islam, 2021).

Tabel 3. *Timeline*

November						
Snn	Sls	Rb	Kms	Jmt	Sbt	Mng
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			
December						
Snn	Sls	Rb	Kms	Jmt	Sbt	Mng
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
Januari						
Snn	Sls	Rb	Kms	Jmt	Sbt	Mng
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Membuat shooting plan dan persiapan alat
Casting talent
Survey tempat
Dealing talent
Bimbingan
Shooting
Rekaman
Mixing
Editing
Posting
Promosi

Sebagai seorang produser juga bertanggung jawab untuk mencari *crew* sesuai dengan *job desc* yang dibutuhkan. Lalu peneliti mengadakan meeting untuk membahas kelanjutan produksi. Produser bersama tim melakukan proses *survey* lokasi. Peran krusial seorang produser mencakup pengawasan menyeluruh selama dan sesudah proses produksi. Pada tahap produksi, produser bertugas mengelola tim, anggaran, dan jadwal, sambil mengatasi masalah yang muncul, memantau kualitas, dan memastikan keselamatan kerja. Setelah produksi selesai, tanggung jawabnya beralih ke tahap pasca-produksi, di mana ia mengawasi proses editing, memastikan karya memenuhi standar kualitas, dan mempersiapkannya untuk distribusi, termasuk merancang strategi pemasaran dan promosi. Melalui penentuan elemen teknis dan kreatif yang tepat seperti lokasi, efek, dan busana, produser memastikan hasil akhir karya tidak hanya luar biasa, tetapi juga mampu meningkatkan popularitas kreator dan menjamin kesuksesan proyek secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti sebagai produser dalam penciptaan karya memiliki kewajiban untuk menyusun perencanaan produksi dari awal hingga akhir. Produser juga berperan dalam mengontrol seluruh kegiatan produksi karya. Tahapan produksi video musik terdapat 3 tahap pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam tahapan-tahapan tersebut berikut uraian laporan:

Pra Produksi

Ide merupakan tahap paling awal di diskusikan Bersama tim inti Tugas Akhir Bersama pembimbing. Peneliti mengajukan 3 judul dengan jenis karya yang berbeda. Mulai dari video musik, dokumenter, dan film pendek. Pembimbing setuju dengan ide pertama yaitu video musik dengan judul “*Everyting Goes On*” (Kobo Kanaeru *Remake Version*). Dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti kreativitas, keunikan, dan menonjolkan budaya yang berbeda yaitu virtual *youtuber* dan *cosplay*. Peneliti bersama tim produksi me-riset ide berdasarkan hasil brainstorming dengan referensi video musik Kobo Kaneru pada akun youtube nya sebagai karakter utama. Peneliti juga melakukan riset beberapa karakter pendukung yang akan muncul dalam video musik ini. Tim juga mendiskusikan dengan dosen pembimbing untuk menyusun jadwal dan menyiapkan seluruh keperluan produksi. Peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan karya video musik “*Everyting Goes On*” (Kobo Kanaeru *Remake Version*) yaitu kamera nikon D5300, lensa kit nikon 18-55mm, *drone MJX bugs eis 20*, *mic*, *tripod*, *lighting*, dan laptop *hp victus gaming* untuk editing. Sesuai dengan tema yaitu dari referensi animasi menjadi *live action*, tim memanfaatkan kreativitas dengan menggunakan peralatan yang sesuai budget dan tidak memaksakan biaya sesuai yang tercantum pada Tabel 2.

Tabel 4. Tim Produksi

Producer	Josephine Stella
DOP	Muhamad Rachmat Nugraha
Kameraman	Nicholas Andrew Hermanto
Editor	Lilac Ardelia Salsabila
Instrument & Music	Alexzmsc

Peneliti sebagai produser memiliki tanggung jawab dalam melakukan *casting* dan memilih *talent* yang tepat untuk karakter pada video musik yang akan dibuat. *Casting* dilaksanakan secara *online* melalui *google meet*. Pemilihan talent berdasarkan:

1. Dapat mengikuti jadwal sesuai timeline yang tim berikan
2. Kesesuaian karakter dan talenta
3. Kesesuaian budget yang ada (*deal*)

Sebagai produser sangat penting melakukan *survey* lokasi terlebih dahulu sebelum melakukan *syuting*. Tujuannya agar mengetahui perizinan dan kesesuaian dengan *storyboard*. Peneliti melakukan *survey* lokasi pada tanggal 4-6 November 2023. Perizinan atau *deal* dengan lokasi mengingat akan membuat *live action cosplay*, peneliti menggunakan waktu *syuting* pada saat *event cosplay* berlangsung agar *ambience* lebih natural dan penentuan tanggal dengan perizinan lebih mudah. Peneliti juga memilih tempat yang sudah menggunakan tiket dan diperbolehkan membawa kamera. *Briefing* Koordinasi dengan tim sangat dibutuhkan demi kelancaran *syuting*. Memastikan kesiapan teknis dan talent merupakan hal utama. Peneliti melakukan *briefing* secara *online* melalui *google meet*. Setelah koordinasi dengan tim, peneliti melakukan *briefing* dengan *talent* secara *online* dengan tujuan memberikan gambaran shot dan story nantinya.

Produksi

Selaku produser peneliti menyiapkan seluruh keperluan produksi, dari mulai *wardrobe*, konsumsi, dan segala sesuatu yang dibutuhkan oleh talent sesuai dengan anggaran pada Tabel 2. Mengawasi jadwal dan *syuting* untuk menghindari keterlambatan dalam penjadwalan, peneliti karya memastikan tim dan talent datang ke lokasi tepat waktu. Lokasi 1 (Rumah Pondok Indah) Pukul 10.00. Agar mendapatkan banyak shot. Lokasi 2 (Senayan Park) Pukul 14.00. Pada saat event berlangsung sesuai perizinan. Lokasi 3 (Ancol) Pukul 17.00. Mengambil detik-detik sunset sesuai *storyboard*. Meskipun memiliki waktu 3 hari *syuting*, pengawasan jadwal tetap harus dipantau. Transportasi demi kelancaran produksi, transportasi *full* menggunakan kendaraan pribadi milik tim dengan perhitungan biaya bensin 3 hari sesuai yang tercantum pada Tabel 2. Sehingga dapat lebih mudah berpindah tempat dibandingkan menggunakan transportasi umum.

Pasca produksi kontrol *editing* Pada tahap akhir ini, peneliti melakukan evaluasi atas semua kegiatan yang telah dilaksanakan. Peneliti dengan arahan dosen pembimbing memberikan saran kepada editor mengenai konsep dan penambahan efek-efek visual dan mengingatkan *timeline editing* hingga siding akhir. Pemilihan efek dominan berdasarkan arahan dosen pembimbing agar menghasilkan karya yang kreatif dan futuristik. Peneliti juga menyiapkan apa saja yang dibutuhkan oleh editor, termasuk peralatan dan juga konsumsi untuk tim inti. Peneliti juga memantau dan menyiapkan strategi promosi karya nantinya jika sudah di posting. Teaser karya *Music Video Everything Goes On (Kobo Kanaeru Remake Version)* dari 3 konten pada reels dan tiktok *talent* utama sudah mendapai 2000 – 4000an *views*, tandanya antusias khalayak sudah terlihat. Jika nantinya karya utama di posting pada ketiga akun talent menggunakan fitur *collab Instagram*, perhitungan *insight* akan lebih tinggi.

Mengingat karya yang dibuat adalah *Remake*. Oleh karena itu, hak cipta lagu tetap milik penyanyi asli, namun Kobo dan Riot sendiri memang terbuka siapapun untuk *cosplay* dan *cover* karya mereka. Visual pada karya ini pun akan tetap milik peneliti dan tim. Karya ini tetap dapat bebas di *posting* pada media sosial peneliti ataupun *talent*. Penilaian atas produksi pembuatan karya ini melibatkan peneliti sebagai seorang produser, yang menghadapi tantangan tak terduga seperti kesulitan menemukan talenta yang sesuai dengan anggaran yang tersedia. Namun, tantangan ini berhasil diatasi dengan efektif. Selama proses produksi di lapangan, kendala seperti cuaca juga berhasil diatasi dengan merencanakan melalui perkiraan cuaca sebelumnya dan menyesuaikan lokasi produksi.

KESIMPULAN

Karya music video berjudul “*Music Video Everything Goes On (Kobo Kanaeru Remake Version)*” memiliki format visual *live action cosplayer*, yang membuat karakter virtual Kobo terlihat nyata. Peneliti, yang berperan sebagai produser, mengawasi dan bertanggung jawab penuh atas semua tahap produksi, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi. Tujuan dari *Remake* ini adalah untuk menyajikan hiburan, motivasi, dan inspirasi kepada audiens. Keberhasilan karya ini sangat bergantung pada komunikasi yang efektif di antara tim serta penyelesaian tugas masing-masing anggota tim dengan baik. Peneliti berharap karya ini tidak hanya memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi, tetapi juga memberikan hiburan, motivasi, dan inspirasi kepada penonton untuk terus berkarya dan tidak menyerah, bahkan ketika menghadapi tantangan yang sulit. Proses

editing dalam *music video* sangatlah penting karena merupakan cara untuk menyampaikan pesan dan emosi, sehingga membuat *music video* tersebut menarik untuk ditonton berulang kali.

REFERENSI

- Andi Saputra, L., & Ariffudin Islam, M. (2021). Perancangan Video Musik “Sorry” Sebagai Media Promosi Band Bannedabsinthxx. *Jurnal Barik*, 2(3), 111–122. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Ariatama, A., & Mushlisiun, A. (2008). *Job Description Pekerja Film*. Job Description Pekerja Film.
- Arifin, E. (2010). *Broadcasting: To Be Broadcaster*. Graha Ilmu.
- Astriani, D. (2022). Porter Robinson Rilis “Everything Goes On” untuk *Star Guardian*. Merahutih.Com.
- Dzyak, B. (2010). *What I Really Want to Do on Set in Hollywood*. Clarkson Potter/Ten Speed.
- Fadhillah, A. R., & Tahapari, H. (2023). Peran Sutradara Dalam Pembuatan Film Pendek “Salah Kabar Bikin Bubar.” *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*, 5.
- Fuchs, C. (2008). *Internet and Society Social Theory in the Information Age*. Roudledge.
- Handanti, N., & Irawan, R. E. (2020). Peran Produser Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bergenre Drama Delapan Warna Pelangi. In *Inter Community: Journal of Communication Empowerment*. 2(2).
- Holly, C. (2002). *Backstage at a Music Video*.
- Lamerichs, N. (2011). *Stranger than fiction: Fan identity in cosplay*. Transformativeworks, 7.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositeknologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Prinando, A., Suwarno, D. M., Wulandari, S., Ki Ratu Penghulu No, J., Sari Baturaja OKU, K., Baturaja JI Ki Ratu Penghulu No, U., tgl, D., Direvisi tgl, F., & Disetujui tgl, M. (2022). Analysis Japan Populer Culture to Palembang Anime Community. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 03, 1. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/JKB>
- Rufaidah, A., Saad, S., & Kadir, K. (2018). Evaluasi Program Televisi Pendidikan “Kartun Anak”. *Jurnal Sekretari Universitas Pamulang*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.32493/skr.v5i2.1577>
- Stewart, C., & Kowaltzke, A. (2007). *Media: New Ways and Meanings*. Hohn Wiley & Sons.z.
- Wibowo, F. (2009). *Teknik Produksi Program TV*. Pinus Book Publisher.