

5. KESIMPULAN

Penulis menggunakan konsep aliran kontemporer berupa kubisme dikarenakan terinspirasi dari salah satu film eksperimental berjudul *Ballet Mecanique*, yang dimana pada semester awal Penulis tertantang untuk membuat film re-make dari *Ballet Mecanique* kedalam bentuk yang lebih modern. Berdasarkan karakter *development* pada music video “*Say That You’re Mine*” serta interpretasi cerita mengenai koneksi dua insan yang kembali terbangun, penulis akhirnya menerapkan Kubisme Sintetis dan Analitis sebagai aspek utama yang ditonjolkan pada dua karakter khususnya dibagian tata artistik.

Alasan penulis menggunakan dua aliran kubisme ini adalah untuk menjadi jembatan untuk membangun kembali sebuah koneksi melalui pattern kubisme, baik sintetis maupun analitik. Tidak hanya itu, dengan penggunaan *split screen* diharapkan mempermudah audiens dalam memperhatikan detail tata artistik mengenai corak kubisme yang diterapkan pada kedua karakter. Baik Andini ataupun Dimas merupakan seniman yang lekat dengan kubisme, talenta mereka sudah terlihat sejak mereka kecil dengan membuat motif *tin can* yang sangat kontras pada *scene flash back*.

Walaupun berbeda watak dan nasib, tetap terlihat benang merah yang terikat kuat pada dua karakter tersebut hingga waktu menyatukan kembali. Hal itu lah yang memperkuat koneksi dari dua karakter tersebut dalam alur cerita *music video Say That You’re Mine*. Sayangnya, satu hal yang disayangkan oleh penulis sebagai Prodes di music video ini adalah ada beberapa kendala serta kesalahan teknis yang mengakibatkan beberapa tata artistik tidak tersampaikan sepenuhnya dalam music video ini. Seperti Shot Kamar Andini yang salah satu temboknya terkesan kosong, atau karakter Dimas yang mungkin didominasi oleh karakter Andini. Dalam kata lain, bisa saja penonton memiliki pandangan lain terhadap makna *music video* ini.