

5. KESIMPULAN

Spatial relation adalah hubungan antar *shot* berfungsi untuk membangun ruang film. *Spatial relation* juga memecah satu adegan menjadi beberapa perspektif yang berbeda. Melalui penyuntingan, *filmmaker* dapat membangun ruang sintetik dari beberapa *scene* atau membedah *scene* menjadi tampilan parsial.

Digicash Fair 2.0 merupakan gabungan dari *live action* dengan *2D animation*, yang memberikan keterangan tempat, tanggal, dan acara yang akan dilaksanakan. *2D animation* yang digunakan adalah *supers logo*, *supers text*, dan *motion graphic* dari *element* dan *effects*. Penulis menggunakan teknik *spatial relation*, *motion graphic*, dan penerapan *mood* dalam karya *Digicash Fair 2.0*.

Pada video komersial *Digicash Fair 2.0*, *spatial relation* berlaku pada banyak *scene*, seperti *scene* pertama menggunakan *proximity* saat Isyana menyambut peserta *Digi Arena Championship*, dan pada *scene* kedua menggunakan *overlap* saat Isyana bergabung dengan peserta *Digicash Annyeong K-Fest* Kemudian pada *scene* ketiga menggunakan *alterity* saat Isyana ikut bermain instrumen keyboard mengikuti kegiatan peserta *Digicash Pensi Fest*, dan diakhiri dengan *scene* keempat menggunakan *alterity* dan *overlap* saat Isyana tertarik pada usaha yang dimiliki peserta *Young Entrepreneur Success Zone*. *Mood* juga menjadi salah satu aspek pendukung pada video komersial *Digicash Fair 2.0*. Secara keseluruhan, *Digicash Fair 2.0* merangkap tema pertandingan melalui game mobile, dansa, instrumen, dan bisnis. Dengan tema pertandingan, penulis menghubungkan *mood* kompetisi dengan teknik *spatial relation* pada setiap *scene* yang diterapkan pada video komersial *Digicash Fair 2.0*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA