

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDRONG CATUR
SLEMAN YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Febi Heristianti	13.02.8556
Risang Wicaksono	13.02.8587
Putut Wijanarko	13.02.8591

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR
SLEMAN YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Febi Heristianti	13.02.8556
Risang Wicaksono	13.02.8587
Putut Wijanarko	13.02.8591

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

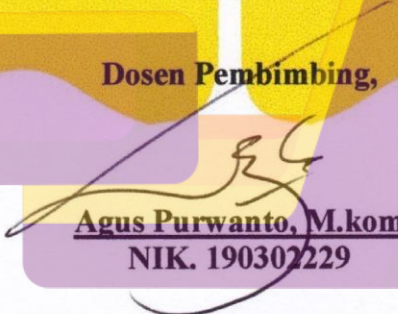
**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Febi Heristianti	13.02.8556
Risang Wicaksono	13.02.8587
Putut Wijanarko	13.02.8591

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 30 September 2015

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Febi Heristianti

13.02.8556

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2016

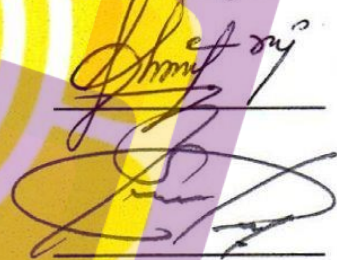
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 30 Mei 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR
SLEMAN YOGYAKARTA

yang disusun oleh

Risang Wicaksono

13.02.8587

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2016

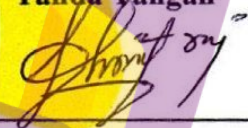
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 30 Mei 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PROMOSI
TRAINIT DI CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL CONDONG CATUR
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Putut Wijanarko

13.02.8591

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 30 Mei 2016

KETUA STMIK ANIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Febi Heristianti

NIM. 13.02.8556

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Risang Wicaksono

NIM. 13.02.8587

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Mei 2016

Putut Wijanarko

NIM. 13.02.8591

MOTTO

“ Jadikan kegagalan hari ini sebagai semangat dihari esok untuk meraih sebuah kesuksesan ”

“ Berani karena benar takut karena salah, musuh jangan dicari jika bertemu jangan lari ”

“ Jangan merasa paling pintar agar tidak salah sarah, jangan sampai berbuat curang agar tidak celaka ”

“ Seberat apapun cobaan jika dijalani dengan lapang dada akan menjadi hikmah yang tidak terkira ”

“ Belajarlah memanusiaikan manusia agar kau dimanusiaikan oleh orang lain ”

“ Nikmati perjuanganmu apapun itu, nikmati prosesmu bagaimanapun itu karena itu artinya kamu masih hidup ”

-Febi Heristianti dan Putut Wijanarko-

“ If I don't have to do it, I won't. If I have to do it, I'll make it quick.”

-Oreki Houtarou-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi ALLAH tuhan semesta alam atas keberkahan rahmat dan karunianya sehingga karya Tugas Akhir ini telah di selesaikan dan mengucapkan banyak terima kasih dan persembahan karya ini kepada:

1. ALLAH SWT yang telah memberi jalan rahmat dan berbagai petunjuknya, dan atas keberkahan kesabaran yang berlimpah dan juga ketenangan jiwa dalam proses Tugas Akhir ini.
2. Shalawat serta salam atas junjungan besar Muhammad SAW yang senantiasa memberi panutan dan motivasi yang sangat inspiratif dalam menjalani hidup dan menjadikan kehidupan ini sukses dunia dan akhirat.
3. Terimakasih kepada ibu, ayah dan adik yang sangat aku cintai (Sartini, Walimin, dan Bagus Aji Kuncoro) yang selalu memberi semangat dan selalu melimpahkan curahan kasih sayangnya dengan sangat tulus dan selalu memberi dukungan, dan karya ini khusus saya persembahkan untuk ibu, ayah dan adik saya tercinta.
4. Terimakasih kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selama ini membimbing saya dengan sangat baik sehingga saya dapat menyelesaikan karya ini dengan sangat baik dan dengan hasil yang sangat memuaskan.

5. Terima kasih untuk TRAINIT selaku objek penelitian saya yang juga sudah membantu proses kelancaran karya ini terutama terima kasih banyak kepada CEOnya Mas Arif Nur Rohman untuk kerjasamanya selama ini.
6. Spesial untuk keluarga besarku di kampus Himpunan Mahasiswa Manajemen Informatika dan Sistem Informasi (HIMMSI) STMIK Amikom Yogyakarta periode 2014-2015 yang telah memberi banyak masukan, dorongan, dan juga bantuan.
7. Tak lupa untuk dua partner hebatku Risang Wicaksono dan Putut Wijanarko yang mau lembur-lembur nggak tidur, nggak pulang berapa bulan buat nyelesein Tugas Akhir ini.
8. Spesial buat Syafiq Ilham Al Ma'aruf yang udah mau ikut ribet nemenin, ndengerin keluhan, kena marah-marahku kalau lagi emosi, udah selalu dukung dan kasih semangat. Juga buat Atika Kurnia Dewi selaku emak, Fathul Huda, Ridwan Adjie Santoso, Dian Nurma Arif, Nur Litha Susilowati, Asri Fajar Utami, Hasna Qanita, Anita Dewi Ratnaningsih, emak Melany dan Amirulita Rahma.
9. Terimakasih juga buat keluarga besar LPENA Dlingo, teman-teman kelas 13 D3 Manajemen Informatika 03, IMADIKOM, dan teman-teman kos Bu Bambang atas dukungannya selama ini.
10. Terimakasih untuk seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran karya ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Febi Heristianti

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur alhamdulillah akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Penyusunan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada program studi D-III Manajemen Informatika Sekolah Tinggi AMIKOM Yogyakarta. Pada kesempatan ini kami mempersembahkan Tugas Akhir serta mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Suyatno, ibu Kanthi Tjatur Prihantari, kakanda Anggit Jati Permana, dan adinda Hayu Swari Allimi, dan Antyasa Rajana Tara yang selalu memberi dukungan, semangat dan kasih sayangnya,
2. Bapak Agus Purwanto M.Kom selaku dosen pembimbing yang selama ini membimbing saya dengan sangat baik sehingga karya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik,
3. Bapak Arif Nur Rohman selaku *Chief Of Officer Trainit* di **CV. Solusi Dunia Digital** yang menjadi objek pelaksanaan Tugas Akhir ini,
4. Anggota tim Tugas Akhir, Febi Heristianti dan Putut Wijanarko yang telah bekerja sama dalam pengerjaan Tugas Akhir ini,

5. Teman-teman saya Faris Husain Setyo Nugroho, Andang Hidayat, Muhammad Jundy Rahman Alfaruqi, yang telah membantu memberi nasehat dan *supportnya*,
6. Teman-teman di FORTUNE Gamenet, GxG dan 13-D3MI-03 atas dukungannya selama penyusunan Tugas Akhir ini,
7. Semua pihak yang sudah mendukung kelancaran karya ini yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu.

Risang Wicaksono

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat, Taufiq , Hidayah dan Inayah-Nya kepada penulis.
2. Kedua Orang Tua yang sangat saya cintai Bapak Supriyadi dan Ibu Sulastri yang tidak pernah lelah untuk selalu menasehati saya, memberikan dukungan, semangat serta doa kepada saya.
3. Seluruh keluarga besar dirumah yang selalu menyemangati dan memberikan doa kepada saya.
4. Saudara-saudara saya di Persaudaraan Setia Hati Terate Yogyakarta dan seluruh Indonesia pada umumnya yang memberi saya semangat, dukungan dan nasehat.
5. Semua Teman-teman 13 D3MI 03 yang telah memberikan saya semangat saat merasa putus asa.
6. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu selama 3 tahun ini.
7. Serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan banyak terimakasih.

Putut Wijanarko

KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat serta salam penulis panjatkan kepada kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi teladan yang sangat mulia dalam menuntut umatnya.

Tugas Akhir dengan Judul “Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Media Promosi TRAINIT di CV.SOLUSI DUNIA DIGITAL Condongcatur Sleman Yogyakarta” ini di susun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Ahli Madya Diploma-3 pada jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan Tugas Akhir ini karena bantuan banyak pihak. Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dan kepada Dosen Penguji yang telah banyak membimbing, memeberikan arahan, memberikan motivasi serta masukan

berupa kritik dan saran yang membangun dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini sampai selesai.

4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan berbagi ilmu selama penulis melaksanakan proses belajar di STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan dukungan yang telah mengajari saya kehidupan dari saya lahir hingga saat ini saya harus lepas dari tanggung jawab orang tua penulis.
6. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat penulis harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan bangsa. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

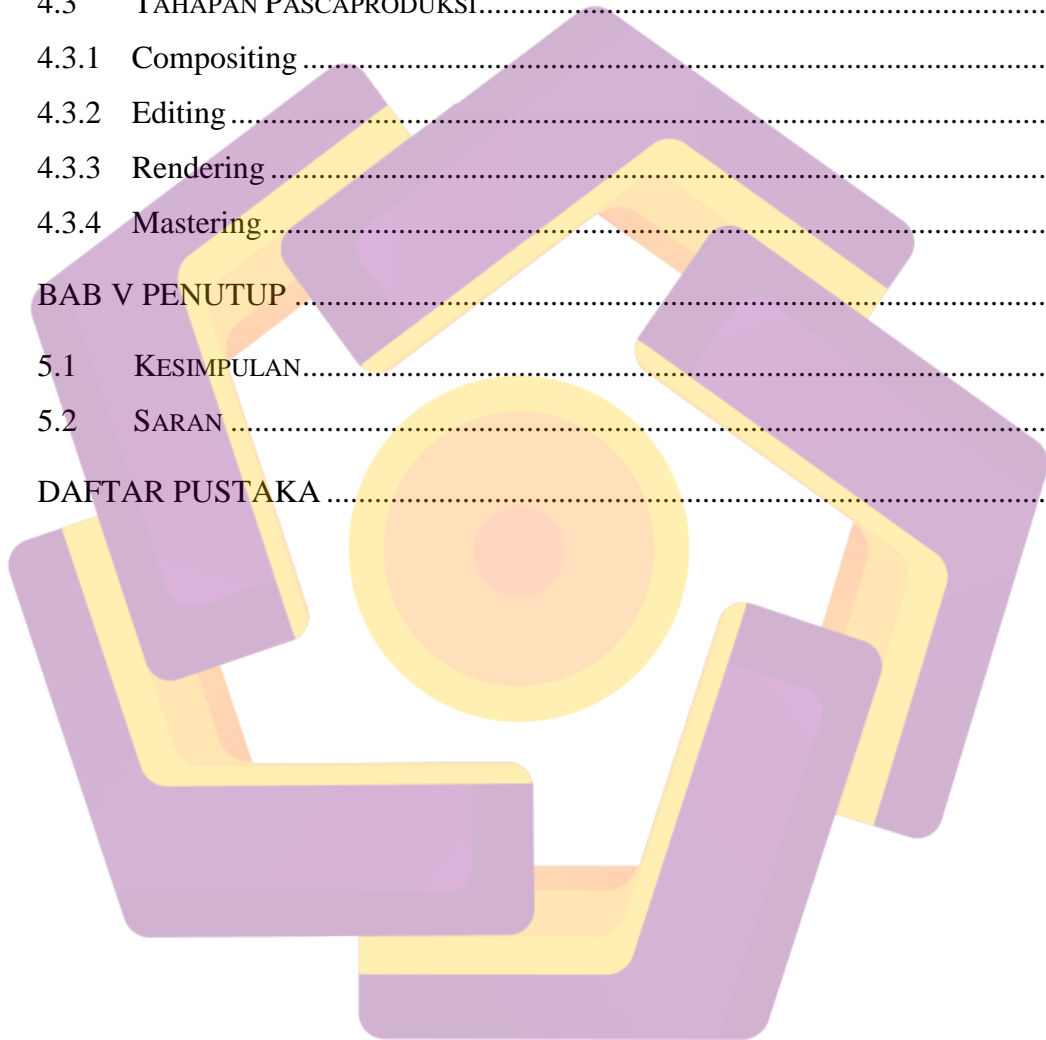
Yogyakarta, 30 Mei 2016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN	IVI
MOTTO	IX
PERSEMBAHAN	X
KATA PENGANTAR	XV
DAFTAR ISI	XXVII
DAFTAR TABEL	XX
DAFTAR GAMBAR	XXI
INTISARI	XXIII
ABSTRACT	XXIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENGUMPULAN DATA	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 MULTIMEDIA	6
2.1.1 Definisi Multimedia	6

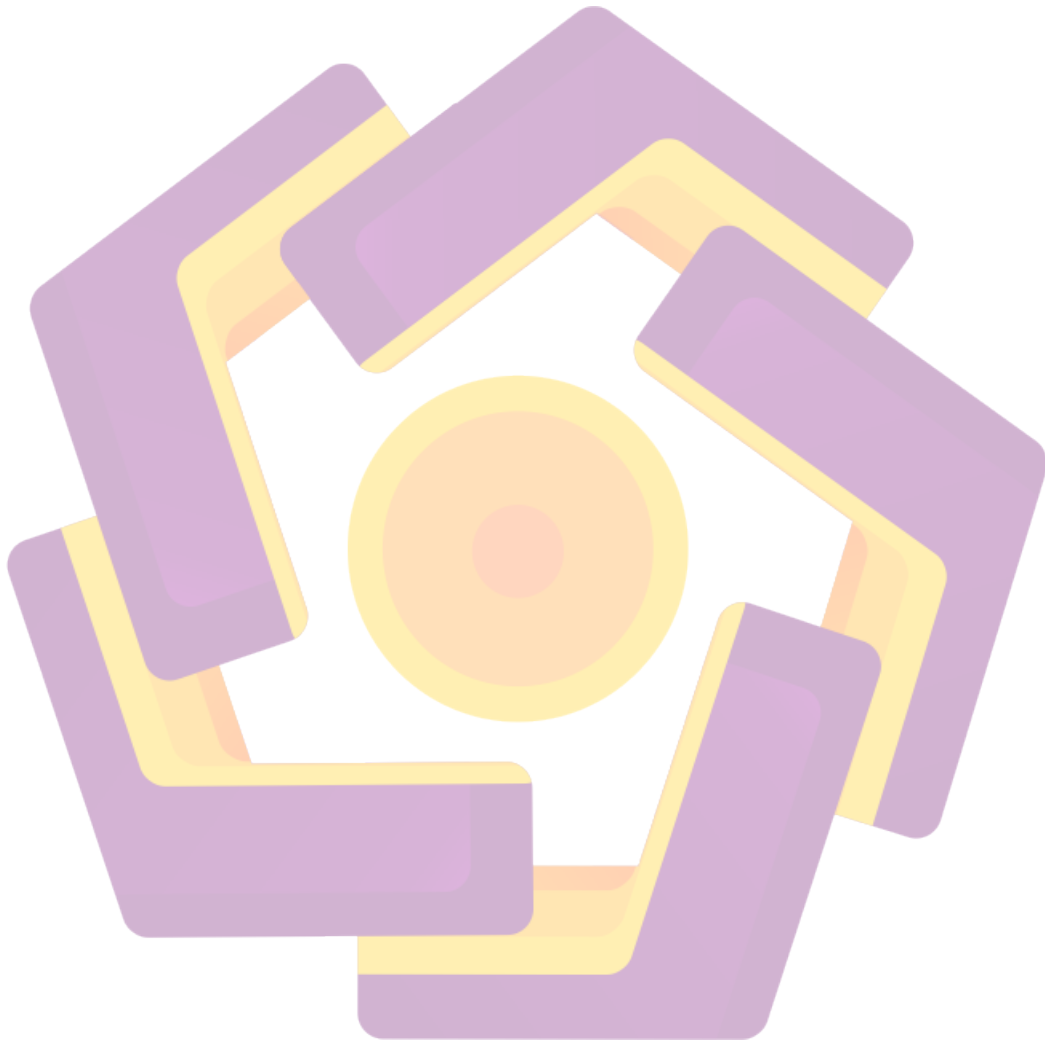
2.1.2	Sejarah Multimedia	6
2.1.3	Unsur-Unsur Multimedia	7
2.2	ANIMASI	8
2.2.1	Pengertian Animasi	8
2.2.2	Animasi 2D	8
2.2.3	Tehnik Dasar Animasi.....	9
2.2.4	Prinsip Animasi.....	10
2.2.5	Pengertian Motion Graphic	18
2.3	TAHAPAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D	19
2.3.1	TAHAPAN PRAPRODUKSI.....	19
2.3.2	Tahapan Produksi.....	21
2.3.1	Tahapan Pascaproduksi.....	22
2.4	SOFTWARE DAN HARDWARE YANG DIGUNAKAN	23
2.4.1	Jenis Perangkat Lunak.....	23
2.4.2	Hardware Yang Digunakan.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	GAMBARAN UMUM	28
3.1.1	Gambaran Umum TRAINIT	28
3.1.2	Sejarah Singkat.....	28
3.1.3	Visi dan Misi	29
3.1.4	Struktur Organisasi Perusahaan	29
3.1.5	Logo Perusahaan	30
3.2	Sistem Kerja	30
3.3	JASA PEMROGRAMAN WEB.....	31
3.3.1	Kelas Kursus Pemrograman Web	31
BAB IV PEMBAHASAN.....		33
4.1	PRA PRODUKSI.....	33
4.1.1	Ide Cerita.....	33
4.1.2	Rancangan Naskah Video Animasi.....	34
4.1.3	Rancangan Storyboard	37

4.2	PRODUKSI	44
4.2.1	Menggambar Icon Untuk Motion Graphic.....	44
4.2.2	Mewarnai Objek.....	45
4.2.3	Memberi Background.....	46
4.2.4	Perekaman Narasi dan Backsound	46
4.3	TAHAPAN PASCAPRODUKSI.....	50
4.3.1	Compositing	50
4.3.2	Editing	53
4.3.3	Rendering	57
4.3.4	Mastering.....	58
BAB V PENUTUP		60
5.1	KESIMPULAN.....	60
5.2	SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA		62



DAFTAR TABEL

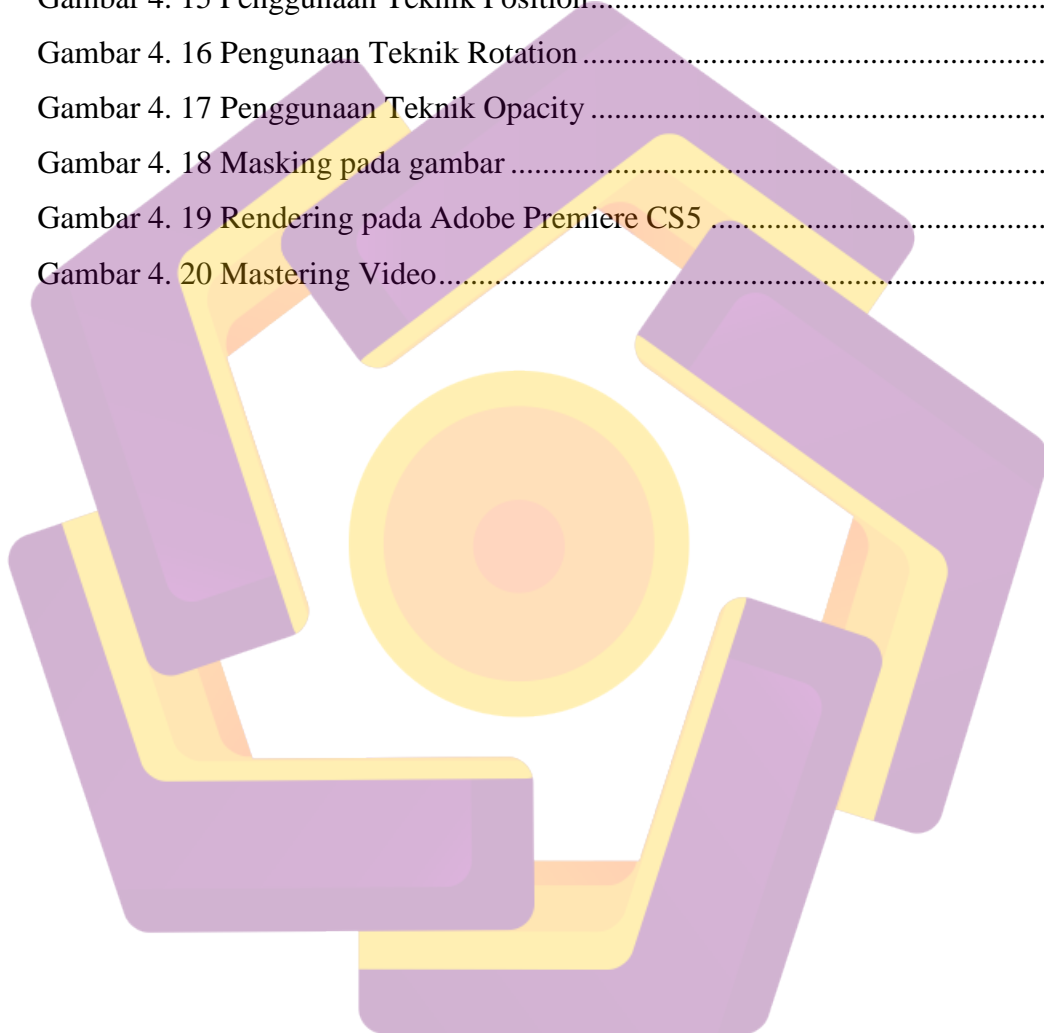
Tabel 4.1	Naskah Video Animasi	34
Tabel 4.2	Storyboard Video Animasi	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	11
Gambar 2. 2 Anticipation.....	11
Gambar 2. 3 Staging	12
Gambar 2. 4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	12
Gambar 2. 5 Follow-Through And Overlapping Action.....	13
Gambar 2. 6 Slow In – Slow Out.....	14
Gambar 2. 7 Arcs	14
Gambar 2. 8 Secondary Action.....	15
Gambar 2. 9 Timing.....	16
Gambar 2. 10 Exaggeration	16
Gambar 2. 11 Solid Drawing	17
Gambar 2. 12 Appeal	18
Gambar 2. 13 Storyboard.....	20
Gambar 2. 14 Tampilan Adobe After Effect.....	24
Gambar 2. 15 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator.....	25
Gambar 2. 16 Tampilan Adobe Audition.....	25
Gambar 2. 17 Tampilan Adobe Premiere	26
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi TRAINIT.....	29
Gambar 3. 2 Logo TRAINIT	30
Gambar 3. 3 Sistem Kerja TRAINIT	30
Gambar 4. 1 Menggambar objek dengan Pen Tool	45
Gambar 4. 2 Mewarnai Objek dengan Color Picker.....	45
Gambar 4. 3 Memilih Warna Background dengan Gradient Slider.....	46
Gambar 4. 4 Membuat Dokumen Baru Adobe Audition CS6.....	47
Gambar 4. 5 Merekam Suara atau Narasi	48
Gambar 4. 6 Pengeditan Narasi.....	49
Gambar 4. 7 Penyimpanan File.....	49
Gambar 4. 8 Pengabungan Narasi dan Backsound	50
Gambar 4. 9 Composition Setting.....	51

Gambar 4. 10 Import file ke dalam After Effect.....	52
Gambar 4. 11 Proses Pemilihan Gambar dalam Proses Import	52
Gambar 4. 12 Pemberian Sound Effect dengan Adobe Premiere	53
Gambar 4. 13 Penggunaan Puppet Pin.....	54
Gambar 4. 14 Penggunaan Teknik Scale	55
Gambar 4. 15 Penggunaan Teknik Position.....	55
Gambar 4. 16 Penggunaan Teknik Rotation	56
Gambar 4. 17 Penggunaan Teknik Opacity	56
Gambar 4. 18 Masking pada gambar	57
Gambar 4. 19 Rendering pada Adobe Premiere CS5	58
Gambar 4. 20 Mastering Video.....	59



INTISARI

Dunia animasi sekarang sudah sangat berkembang, salah satu perkembangan animasi yang cukup revolusioner yakni digunakannya animasi sebagai media promosi yang dipandang lebih menarik baik itu promosi produk maupun jasa.

TRAINIT yang bergerak dibidang pendidikan menghadapi kekurangan dalam promosi tentang jasa yang ditawarkan. Terutama ketika team TRAINIT dipanggil sebagai pemateri disuatu tempat, mereka hanya membagikan gambar atau brosur sebagai media promosi. Oleh karena itu berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat video animasi sebagai media promosi TRAINIT.

Permasalahan yang akan dibahas dalam hal ini adalah bagaimana cara membuat video animasi yang bertujuan untuk meningkatkan minat calon siswa agar memilih TRAINIT sebagai tempat belajar yang berkualitas. Proses pembuatan video animasi ini menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator CC, Adobe Premiere CC, Adobe Audition CC, Adobe After Effect CC, Adobe Photoshop CC. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut diharap dapat menghasilkan video animasi yang baik sebagai media promosi TRAINIT.

Kata Kunci: Promosi, Animasi, Video, Adobe CC

ABSTRACT

The world has come to a time when animation is so well executed. One of the most cutting edge animation technology is: the usage of animation, which is more interesting and entertaining , as a marketing media.

An education institution, TRAINIT, is now facing a lack of ways to market its product. It was proven right when TRAINIT was invited as a guest in an event. They only published brochures as a form of marketing their product. Thus, we feel interested to make an animation video regarding the issue above, as a mean of helping TRAINIT with their marketing issues.

The issue that will be mentioned here is: how to make animation videos as something that will attract students to choose TRAINIT as an education instructor. The making of animation videos is executed with several softwares, they are: Adobe Illustrator CC, Adobe After Effect CC, Adobe Premiere CC, Adobe Audition CC, and Adobe Photoshop CC. With these softwares, we hope that we can produce high quality animation videos as a marketing media for TRAINIT.

Keyword: Promotion, Animation, Video, Adobe CC