

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK TUMBLER AWOR COFFEE  
MENGUNAKAN TEKNIK 3D ANIMASI DAN MOTION**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**BAYU BINTANG SURYANA**

**18.82.0522**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK TUMBLER AWOR COFFEE  
MENGUNAKAN TEKNIK 3D ANIMASI DAN MOTION**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**BAYU BINTANG SURYANA**

**18.82.0522**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN PRODUK TUMBLER AWOR COFFEE  
MENGUNAKAN TEKNIK 3D ANIMASI DAN MOTION**

yang disusun dan diajukan oleh

**Bayu Bintang Suryana**

**18.82.0522**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Maret 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Berndhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN PRODUK TUMBLER AWOR COFFEE**  
**MENGUNAKAN TEKNIK 3D ANIMASI DAN MOTION**

yang disusun dan diajukan oleh

**Bayu Bintang Suryana**

**18.82.0522**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Maret 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302390**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

**PERNYATAAN**  
**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Bayu Bintang Suryana**  
**NIM : 18.82.0522**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Iklan Produk Tumbler AWOR COFFEE Menggunakan Teknik 3D Animasi Dan Motion**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan **gagasan, rumusan dan penelitian SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat **penyimpangan dan ketidakbenaran** dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, Kamis 2 Maret 2023

Yang Menyatakan,

  
  
Bayu Bintang Suryana

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta pertolongan kepada hamba-Nya dan mengabulkan do'a yang selalu dipanjatkan. Tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik bagi umat islam.

Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Allah SWT karena dengan pertolongan dan izin-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan terselesaikan. Terima kasih atas rasa syukur, nikmat dan karunia yang telah Engkau berikan. Terima kasih Engkau telah memberikan kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberikan orang-orang baik di sekeliling penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.
2. Kedua orang tua saya, yaitu Ibu Masniati dan (alm) Bapak Sanyoto yang telah memberi dukungan sepenuh hati dan selalu memberi semangat. Terima kasih atas semua do'a Ibu yang tidak pernah berhenti terucap. Terima kasih juga untuk Adik-adik ku, Hayu Rimba Aldaka dan Cantika Kartika Dewi.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing saya, terima kasih untuk kerja keras dan pengalaman yang luar biasa, telah dapat membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini dengan penuh kesabaran.
4. Untuk pasangan saya saat ini dan insyaallah sampai akhir, yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat serta meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan saran untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan saya dari kelas 18-S1TI-05 yang telah memberikan semangat.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Iklan Produk Tumbler AWOR COFFEE Menggunakan Teknik 3D Animasi Dan Motion”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Kaprodi Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, saran serta waktunya dengan sepuh hati.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademik Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

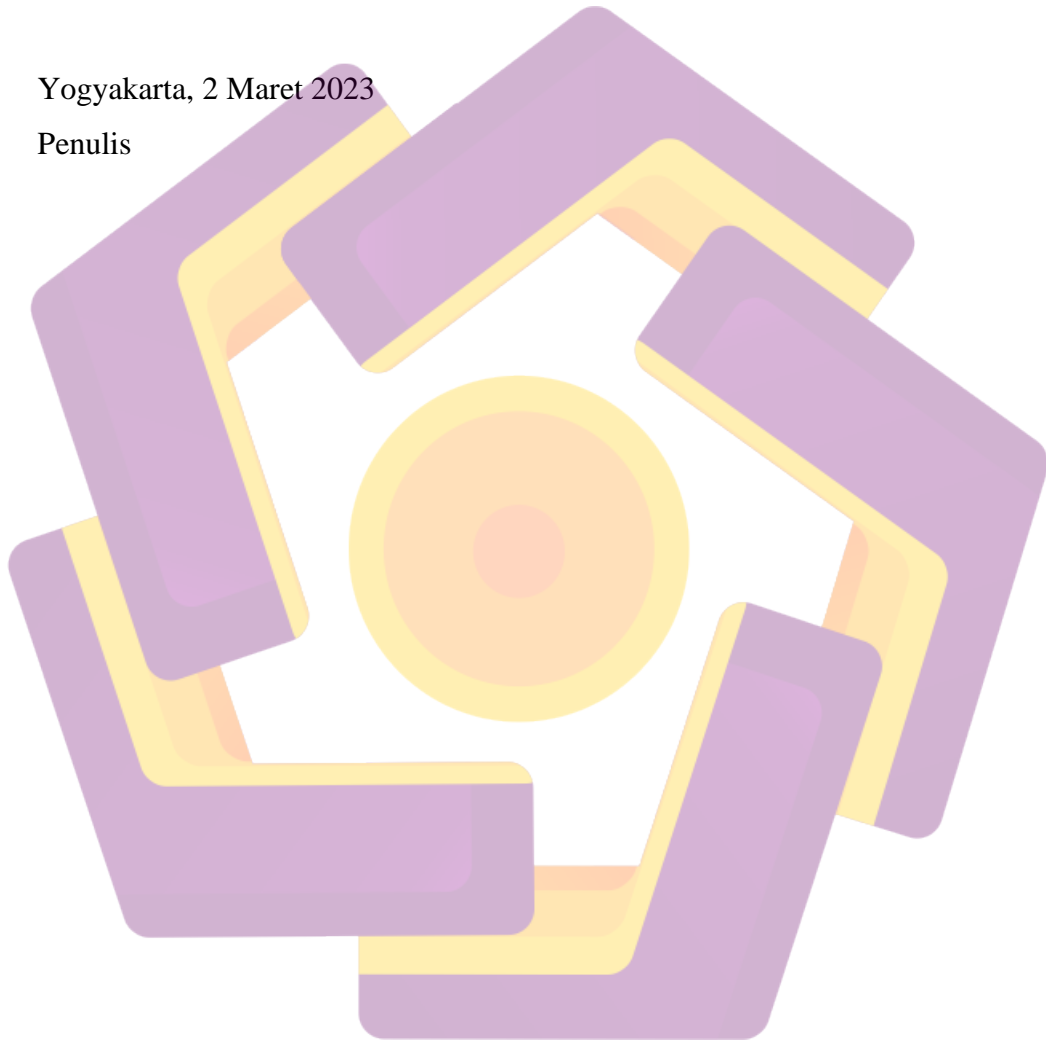
Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik maupun saran yang membangun selalu penulis harapkan untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Dan penulis berharap

semoga skripsi ini akan bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 2 Maret 2023

Penulis





## DAFTAR ISI

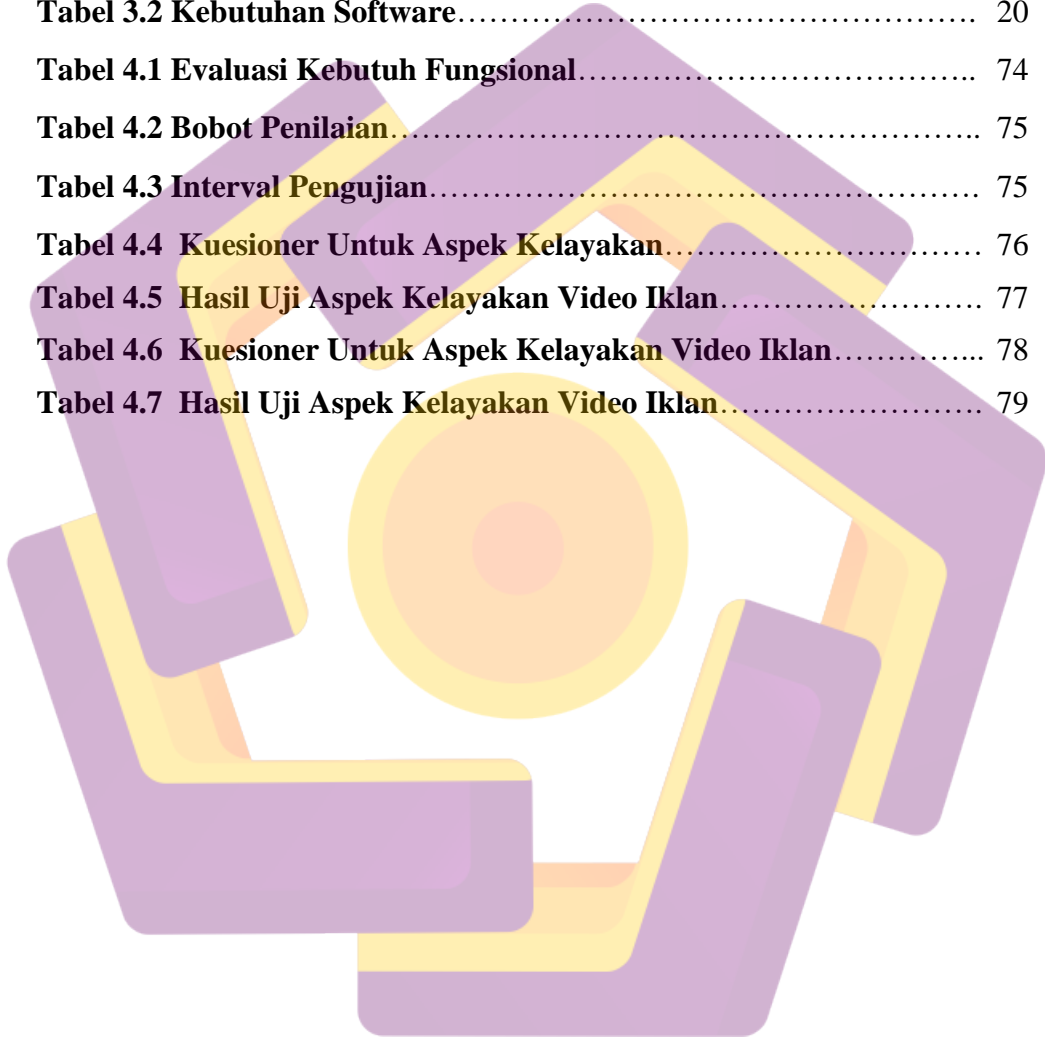
|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                     | <b>i</b>    |
| <b>PERSETUJUAN</b> .....                       | <b>ii</b>   |
| <b>PENGESAHAN</b> .....                        | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN</b> .....                        | <b>iv</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....                       | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                    | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                        | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                      | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                     | <b>xii</b>  |
| <b>INTISARI</b> .....                          | <b>xv</b>   |
| <b>ABSTRACT</b> .....                          | <b>xvi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                 | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....                       | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                       | 2           |
| 1.3 Batasan Masalah .....                      | 3           |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                    | 3           |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                   | 3           |
| 1.6 Metode Penelitian .....                    | 4           |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....             | 4           |
| 1.6.2 Metode Analisis .....                    | 4           |
| 1.6.3 Metode Produksi .....                    | 4           |
| 1.6.4 Metode Testing .....                     | 5           |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....                | 5           |
| 1.7.1 BAB I PENDAHULUAN.....                   | 5           |
| 1.7.2 BAB II LANDASAN TEORI.....               | 6           |
| 1.7.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....   | 6           |
| 1.7.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... | 6           |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 1.7.5   | BAB V PENUTUP .....                     | 6         |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>            |   | <b>7</b>  |
| 2.1   | Kajian Pustaka .....                    | 7         |
| 2.2   | Iklan .....                             | 11        |
| 2.2.1   | Pengertian Iklan .....                  | 11        |
| 2.3   | Animasi .....                           | 12        |
| 2.3.1   | Pengertian Animasi .....                | 12        |
| 2.3.2   | Animasi 3D .....                        | 12        |
| 2.4   | Motion Grafik .....                     | 14        |
| 2.5   | Perangkat Pengembangan .....            | 15        |
| 2.5.1   | Blender .....                           | 15        |
| 2.5.2   | Adobe After Effect CC .....             | 16        |
| 2.5.3   | Adobe Premier Pro CC .....              | 16        |
| 2.5.4   | Adobe Media Encoder .....               | 17        |
| 2.6   | Kuesioner .....                         | 17        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b> |   | <b>19</b> |
| 3.1   | Gambaran Umum .....                     | 19        |
| 3.2   | Analisis Kebutuhan .....                | 19        |
| 3.2.1   | Analisis Kebutuhan Fungsional .....     | 19        |
| 3.2.2   | Analisis Kebutuhan Non-Fungsional ..... | 20        |
| 3.3   | Metode Pengumpulan Data .....           | 21        |
| 3.3.1   | Observasi .....                         | 21        |
| 3.3.2   | Wawancara .....                         | 23        |
| 3.4   | Alur Penelitian .....                   | 24        |
| 3.5   | Proses Produksi .....                   | 25        |
| 3.5.1   | Pra-Produksi .....                      | 26        |
| 3.5.2   | Produksi .....                          | 26        |
| 3.5.3   | Pasca Produksi .....                    | 27        |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.6 Konsep Cerita .....                         | 27        |
| 3.7 Storyboard.....                             | 29        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>39</b> |
| 4.1 Produksi .....                              | 39        |
| 4.1.1 Modeling .....                            | 39        |
| 4.1.2 Texturing.....                            | 52        |
| 4.1.3 Setting Camera.....                       | 59        |
| 4.1.4 Setting Lighting .....                    | 60        |
| 4.1.5 Animasi 3D .....                          | 62        |
| 4.2 Pasca Produksi .....                        | 73        |
| 4.2.1 Rendering Cycless .....                   | 73        |
| 4.2.2 Compositing .....                         | 75        |
| 4.2.3 Motion Grafik .....                       | 76        |
| 4.2.4 Rendering Clip .....                      | 76        |
| 4.2.5 Editing.....                              | 77        |
| 4.2.6 Final Rendering.....                      | 78        |
| 4.3 Evaluasi.....                               | 78        |
| 4.3.1 Alpha Testing .....                       | 79        |
| 4.3.2 Beta Testing .....                        | 80        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                       | <b>87</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                            | 87        |
| 5.2 Saran .....                                 | 91        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                     | <b>92</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian.....</b>                        | <b>9</b>  |
| <b>Tabel 2.2 Bobot Penilaian.....</b>                             | <b>18</b> |
| <b>Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware.....</b>                          | <b>20</b> |
| <b>Tabel 3.2 Kebutuhan Software.....</b>                          | <b>20</b> |
| <b>Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuh Fungsional.....</b>                 | <b>74</b> |
| <b>Tabel 4.2 Bobot Penilaian.....</b>                             | <b>75</b> |
| <b>Tabel 4.3 Interval Pengujian.....</b>                          | <b>75</b> |
| <b>Tabel 4.4 Kuesioner Untuk Aspek Kelayakan.....</b>             | <b>76</b> |
| <b>Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Kelayakan Video Iklan.....</b>       | <b>77</b> |
| <b>Tabel 4.6 Kuesioner Untuk Aspek Kelayakan Video Iklan.....</b> | <b>78</b> |
| <b>Tabel 4.7 Hasil Uji Aspek Kelayakan Video Iklan.....</b>       | <b>79</b> |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 3D Animasi.....                           | 13 |
| Gambar 2.2 Contoh Motion Grafik.....                 | 15 |
| Gambar 2.3 Logo Blender.....                         | 15 |
| Gambar 2.4 Logo Adobe After Effect CC.....           | 16 |
| Gambar 2.5 Logo Adobe Premier Pro CC.....            | 16 |
| Gambar 2.6 Logo Adobe After Effect CC.....           | 17 |
| Gambar 3.1 Produk Tumbler 1.....                     | 21 |
| Gambar 3.2 Produk Tumbler 2.....                     | 21 |
| Gambar 3.3 Produk Tumbler.....                       | 22 |
| Gambar 3.4 Tutup Tumbler.....                        | 22 |
| Gambar 3.5 Tutup Tumbler.....                        | 23 |
| Gambar 3.6 Leher Tumbler.....                        | 23 |
| Gambar 3.7 Alur Penelitian.....                      | 24 |
| Gambar 4.1 File View.....                            | 36 |
| Gambar 4.2 Menghapus Objek.....                      | 37 |
| Gambar 4.3 Pembuatan Circle.....                     | 38 |
| Gambar 4.4 Import Foto Referensi.....                | 38 |
| Gambar 4.5 Import Foto Referensi Pada File View..... | 39 |
| Gambar 4.6 Setting Opacity Dan Ukuran Circle.....    | 39 |
| Gambar 4.7 Select Vertex Dan Extrude.....            | 40 |
| Gambar 4.7 Fungsi Bevel Dan Loop Cut.....            | 40 |
| Gambar 4.8 Duplikat Objek Dan Rename.....            | 41 |
| Gambar 4.9 Add Modifier Solidify.....                | 42 |
| Gambar 4.10 Shade Smooth.....                        | 42 |
| Gambar 4.11 Modeling Bagian Dalam.....               | 43 |
| Gambar 4.12 Modeling Bagian Dalam.....               | 43 |
| Gambar 4.13 Import Foto Cap 1.....                   | 44 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Gambar 4.14 Modeling Cap 1.....</b>                    | <b>44</b> |
| <b>Gambar 4.15 Modeling Cap 2 Produk 2.....</b>           | <b>45</b> |
| <b>Gambar 4.16 Duplikat Cap 2.....</b>                    | <b>45</b> |
| <b>Gambar 4.17 Modeling Cap 2 Produk 1.....</b>           | <b>46</b> |
| <b>Gambar 4.18 Add Modifier Mirror.....</b>               | <b>46</b> |
| <b>Gambar 4.19 Duplikasi Objek Modeling Produk 1.....</b> | <b>47</b> |
| <b>Gambar 4.20 Modeling Background.....</b>               | <b>47</b> |
| <b>Gambar 4.21 Add Shader.....</b>                        | <b>48</b> |
| <b>Gambar 4.22 Setting Nodes.....</b>                     | <b>49</b> |
| <b>Gambar 4.23 Copy Material.....</b>                     | <b>50</b> |
| <b>Gambar 4.24 Material Stainless Steel.....</b>          | <b>51</b> |
| <b>Gambar 4.25 Material Shield.....</b>                   | <b>51</b> |
| <b>Gambar 4.26 Material Logo.....</b>                     | <b>52</b> |
| <b>Gambar 4.27 Add BezierCircle.....</b>                  | <b>53</b> |
| <b>Gambar 4.28 Add Modifier Curve.....</b>                | <b>54</b> |
| <b>Gambar 4.29 Setting Camera.....</b>                    | <b>55</b> |
| <b>Gambar 4.30 Setting Posisi Lighting.....</b>           | <b>56</b> |
| <b>Gambar 4.31 Setting Object Data Properties.....</b>    | <b>56</b> |
| <b>Gambar 4.32 Menambahkan Controller Empty.....</b>      | <b>57</b> |
| <b>Gambar 4.33 Insert Keyframe.....</b>                   | <b>58</b> |
| <b>Gambar 4.34 Tilt Up Pada Camera.....</b>               | <b>58</b> |
| <b>Gambar 4.35 Animasi Produk 1.....</b>                  | <b>59</b> |
| <b>Gambar 4.36 Mengatur Posisi Produk 1.....</b>          | <b>60</b> |
| <b>Gambar 4.37 Menambahkan Empty Pada Camera.....</b>     | <b>61</b> |
| <b>Gambar 4.38 Membuat Roller.....</b>                    | <b>62</b> |
| <b>Gambar 4.39 Camera Movement.....</b>                   | <b>62</b> |
| <b>Gambar 4.40 Fokus Camera.....</b>                      | <b>63</b> |
| <b>Gambar 4.41 Fokus Camera.....</b>                      | <b>64</b> |
| <b>Gambar 4.42 Animasi CAP 1 &amp; 2.....</b>             | <b>65</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Gambar 4.43 Setting Posisi Produk 1.....</b>          | <b>66</b> |
| <b>Gambar 4.44 Animasi Camera Movement.....</b>          | <b>66</b> |
| <b>Gambar 4.45 Animasi Body Luar.....</b>                | <b>67</b> |
| <b>Gambar 4.46 Animasi CAP 2.....</b>                    | <b>67</b> |
| <b>Gambar 4.47 Setting Resolusi dan File Format.....</b> | <b>68</b> |
| <b>Gambar 4.48 Proses Render Cycles.....</b>             | <b>69</b> |
| <b>Gambar 4.49 Hasil Image Sequence.....</b>             | <b>69</b> |
| <b>Gambar 4.50 Compositing Image Sequence.....</b>       | <b>70</b> |
| <b>Gambar 4.51 Hasil Motion Grafik.....</b>              | <b>70</b> |
| <b>Gambar 4.52 Render Adobe Media Encoder.....</b>       | <b>71</b> |
| <b>Gambar 4.53 Proses Editing.....</b>                   | <b>72</b> |
| <b>Gambar 4.54 Final Render.....</b>                     | <b>72</b> |
| <b>Gambar 5.1 Grafik Pertanyaan No. 1.....</b>           | <b>81</b> |
| <b>Gambar 5.2 Grafik Pertanyaan No. 2.....</b>           | <b>82</b> |
| <b>Gambar 5.3 Grafik Pertanyaan No. 3.....</b>           | <b>82</b> |
| <b>Gambar 5.4 Grafik Pertanyaan No. 4.....</b>           | <b>82</b> |
| <b>Gambar 5.5 Grafik Pertanyaan No. 5.....</b>           | <b>83</b> |
| <b>Gambar 5.6 Grafik Pertanyaan No. 1.....</b>           | <b>83</b> |
| <b>Gambar 5.7 Grafik Pertanyaan No. 2.....</b>           | <b>84</b> |
| <b>Gambar 5.8 Grafik Pertanyaan No. 3.....</b>           | <b>84</b> |
| <b>Gambar 5.9 Grafik Pertanyaan No. 4.....</b>           | <b>84</b> |
| <b>Gambar 5.10 Grafik Pertanyaan No. 5.....</b>          | <b>85</b> |

## INTISARI

Iklan merupakan suatu komunikasi yang bertujuan untuk menawarkan sebuah produk atau jasa ke masyarakat luas dengan melalui suatu media. 3D Animasi dan Motion Graphic mampu membuat iklan terlihat lebih menarik dan atraktif. 3D Animasi dan Motion Graphic juga dapat menggambarkan sesuatu yang sulit serta tidak dapat dicapai dengan proses Live Shoot.

Kombinasi antara 3D Animasi dan Motion Graphic menjadikan produksi periklanan menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan teknik 3D Animasi dan Motion Graphic diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas periklanan produk Tumbler Awor Coffee,serta dapat memvisualkan sebuah produk secara detail menggunakan teknik 3D Animasi dan Motion Graphic. Serta diharapkan hasilnya mampu meningkatkan kualitas iklan dan memberikan respon yang positif dari para penontonnya.

Untuk proses pembuatan iklan tumbler Awor Coffee menggunakan teknik 3D Animasi dan Motion Graphic meliputi beberapa tahapan seperti, Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Dengan adanya implementasi 3D Animasi dan Motion Graphic ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan promosi tumbler Awor Coffee, terutama dalam hal memenuhi informasi tentang produk tumbler kepada customer.

**Kata Kunci :** 3D Animasi, Motion Grafik, Iklan



## **ABSTRACT**

*Advertising is a communication that aims to offer a product or service to the wider community through a medium. 3D Animation and Motion Graphics can make advertisements look more attractive and attractive. 3D Animation and Motion Graphics can also depict something that is difficult and cannot be achieved with the Live Shoot process.*

*The combination of 3D Animation and Motion Graphic makes advertising production more effective and efficient. By using 3D Animation and Motion Graphic techniques, it is hoped that it will be able to improve the quality of advertising for Tumbler Awor Coffee products, and be able to visualize a product in detail using 3D Animation and Motion Graphic techniques. It is also hoped that the results will be able to improve the quality of advertisements and provide a positive response from the audience.*

*The process of making Awor Coffee tumbler advertisements uses 3D Animation and Motion Graphic techniques including several stages such as Pre-Production, Production and Post-Production. With the implementation of 3D Animation and Motion Graphics, it is hoped that it will be able to meet the needs of the Awor Coffee tumbler promotion, especially in terms of providing information about tumbler products to customers.*

**Keywords :** 3D Animation, Motion Graphics, Advertising