

**PERANCANGAN IKLAN PRODUK DISTRO SHOCKIN' FIGHTING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



**disusun oleh
Suryo Saputro
12.12.7074**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN IKLAN PRODUK DISTRO SHOCKIN' FIGHTING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



**disusun oleh
Suryo Saputro
12.12.7074**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN PRODUK DISTRO SHOCKIN' FIGHTING SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suryo Saputro

12.12.7074

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Juli 2018

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN PRODUK DISTRO SHOCKIN' FIGHTING SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Suryo Saputro
12.12.7074

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Lukman, M.Kom
NIK. 190302151

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PENYATAAN KEASLIAN

PENYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Juli 2019



Suryo Saputro

NIM. 12.12.7074

HALAMAN MOTTO

Cobalah dulu, baru bercerita.


Pahamilah dulu, baru menjawab.

Pikirkanlah dulu, baru berkata.

Dengarkanlah dulu, baru beri penilaian.

Bekerjalah dulu, baru berharap.

-Socrates-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillahirobbil'aalamin. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan kepada mereka yang saya cintai:

Bapakku Tukimo dan Ibuku Karinem yang saya cintai, tiada hentihentinya mereka memberikan segenap kasih sayang serta segala bentuk dukungan kepada saya. Ucapan terimakasih saya dari hati yang terdalam karena telah menjadi penyemangat hidupku. Besar harapan saya untuk menjadi sebab kebaikan dan keselamatan dunia dan akhirat.

Saya juga tidak akan bisa melewati pertempuran kali ini tanpa mantan-mantan saya karena telah membuat saya semakin dewasa dan membuka mata saya tentang luasnya dunia ini. Dan juga teman teman yang turut membantu dalam pembuatan skripsi ini, teman-teman raffi, renaldy, Kusuma, wahyu, bedjo, agung dan semua teman-teman yang selalu mendukung saya yang mungkin belum tertulis.

Terima kasih banyak telah mendukung saya selama ini. Aku tak dapat melangkah sejauh ini tanpa kalian semua, terima kasih.

Saya siap untuk melanjutkan perjuangan berikutnya!!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan Produk Distro Shokin’ Fighting Sebagai Media Promosi”, masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata 1(S1) jurusan Sistem Informasi pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta;
2. Ibu krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta;
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai;
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalaman;
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Semoga pembuatan skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca.

Yogyakarta, 22 Juli 2019

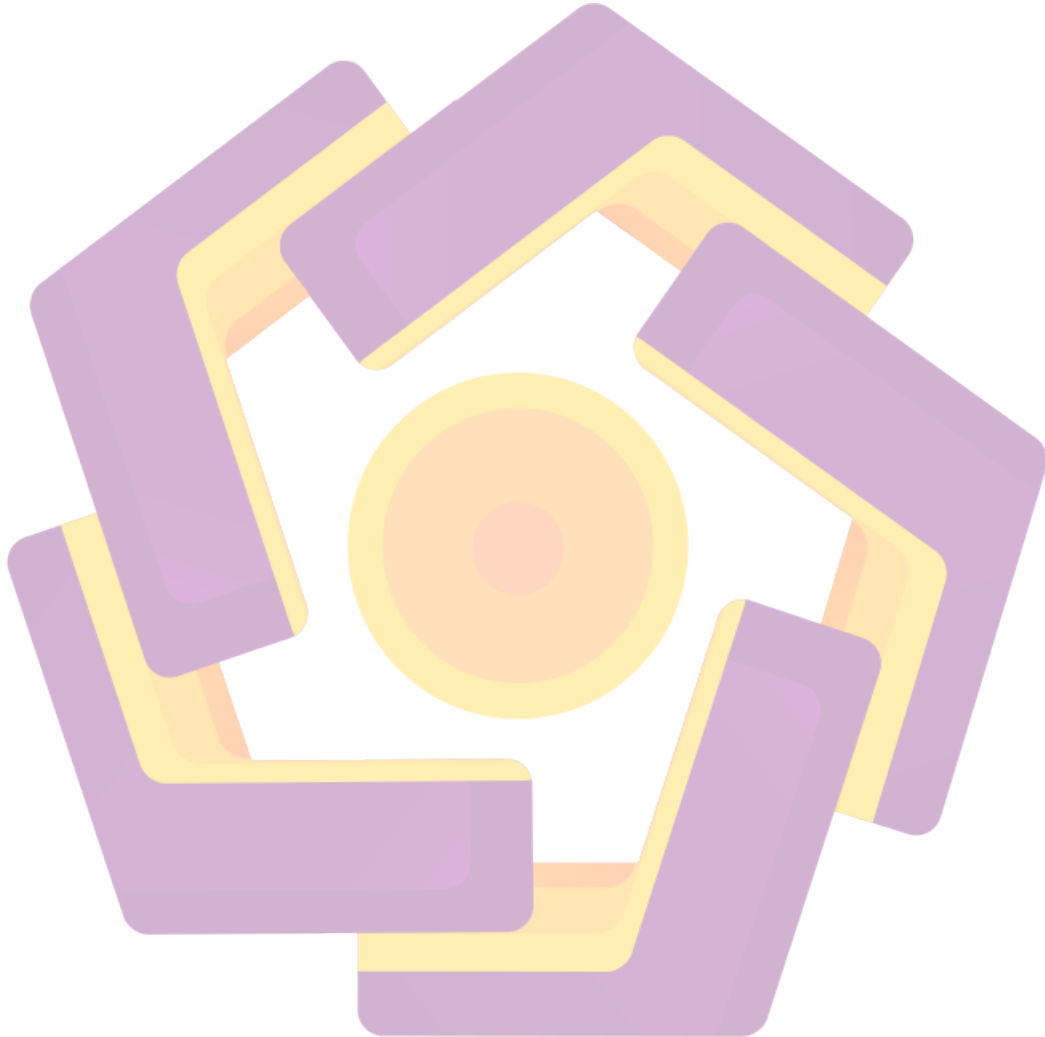
DAFTAR ISI

COVER	viii
<u>PERSETUJUAN</u>	viii
<u>PENGESAHAN</u>	viii
<u>PERNYATAAN KEASLIAN</u>	iviii
<u>HALAMAN MOTO</u>	viii
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	viii
<u>KATA PENGANTAR</u>	viii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I Latar Belakang Masalah	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.3.1 Objek penelitian Distro Shockin’ Fighting	3
1.3.2 Video iklan motion graphic akan menampilkan :	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan Iklan.....	6
1.6.4 Metode implementasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II Landasan Teori.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Definisi Multimedia.....	10
2.3 Sejarah Muktimedia.....	11
2.4 Objek / Elemen Multimedia	12

2.4.1	Teks.....	12
2.4.2	Gambar.....	12
2.4.3	Suara.....	13
2.4.4	Video.....	13
2.4.5	Animasi.....	14
2.4.6	Virtual Reality.....	14
2.5	Animasi.....	15
2.5.1	Pengertian Animasi.....	15
2.5.2	Teknik Animasi.....	15
2.5.3	Prinsip-prinsip Animasi.....	19
2.6	Motion Graphic.....	28
2.6.1	Definisi Motion Graphic.....	28
2.6.2	Sejarah Motion Graphic.....	29
2.6.3	Konsep Dasar Perancangan Teknik Motion Graphic.....	29
2.6.4	Prinsip Dasar Motion Graphic.....	31
2.6.5	Karakteristik Motion Graphic.....	32
2.7	Tahap Produksi Multimedia.....	33
2.7.1	Tahap Pra Produksi.....	33
2.7.2	Tahap Produksi.....	36
2.7.3	Tahap Pasca Produksi.....	38
2.8	Iklan.....	40
2.8.1.	Definisi Iklan.....	40
2.8.2.	Jenis Iklan.....	40
2.8.3.	Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan.....	45
2.9	Analisis SWOT.....	46
2.9.1.	Tabel Matriks SWOT.....	46
2.10	Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
2.10.1	Kebutuhan Fungsional.....	49
2.10.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	50
2.11	Metode Kuesioner.....	51
2.11.1	Skala Likert.....	51
2.11.2	Skor Perhitungan Skala Likert.....	52

BAB III Analisi dan Perancangan.....	55
3.1 Tinjauan Umum.....	55
3.1.1 Ditro Shockin' Fighting	55
3.1.2 Visi dan Misi	55
3.1.3 Produk	56
3.1.4 Logo dan Maskot Perusahaan	56
3.2 Pengumpulan Data.....	57
3.2.1 Wawancara.....	57
3.2.2 Observasi.....	58
3.3 Analisis Sistem	58
3.3.1 SWOT	59
3.3.2 Analisa Kebutuhan Sistem	64
3.4 Rancangan Pra-Produksi	66
3.4.1 Ide Cerita.....	66
3.4.2 Tema Cerita.....	67
3.4.3 Naskah.....	67
3.4.4 <i>Storyboard</i>	69
BAB IV Implementasi dan Pembahasan.....	73
4.1 Tahap Produksi.....	73
4.1.1 Pembuatan Grafis	73
4.1.2 Perekaman.....	88
4.1.3 Editing Suara.....	90
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	93
4.2.1 <i>Compositing</i>	94
4.2.2 <i>Final Cut</i>	124
4.2.3 <i>Rendering</i>	142
4.3 Tahap Pengujian	145
4.3.1 Menentukan Interval	145
4.3.2 Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden.....	146
4.3.3 Menentukan Frekuensi dan Presentase Pertanyaan.....	146
4.4 Penyerahan Video dan Publishing Media Sosial.....	156
4.4.1 Upload Instagram	157

4.4.2	Menambahkan Instagram ads.....	159
BAB V	Kesimpulan dan Saran	164
5.1	Kesimpulan.....	164
5.2	Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN HASIL WAWANCARA	1



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2. 2 Matriks SWOT	47
Tabel 2. 3 Presentase Nilai	54
Tabel 3. 1 Matrik SWOT	61
Tabel 4. 1 Kategori Skor Jawaban	145
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1	147
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2	148
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3	149
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4	149
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5	150
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6	151
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7	151
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8	152
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 9	153
Tabel 4. 11 Hasil Kuesioner Pertanyaan 10	153
Tabel 4. 12 Hasil Nilai Rata-rata Kuesioner Desain dan animasi	154
Tabel 4. 13 Hasil Nilai Rata-rata Kuesioner Informatif	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 animasi shaun the sheep yang menggunakan teknik stop motion....	16
Gambar 2. 2 Anime one piece proses inking tradisional	17
Gambar 2. 3 Anime one piece proses coloring digital	17
Gambar 2. 4 Multi-Sketching.....	18
Gambar 2. 5 Cel-shaded Animation.....	18
Gambar 2. 6 Pose to pose.....	20
Gambar 2. 7 Timing	20
Gambar 2. 8 Stretch and Squash.....	21
Gambar 2. 9 Anticipation.....	22
Gambar 2. 10 Secondary Action	22
Gambar 2. 11 Follow through dan overlapping action	23
Gambar 2. 12 Slow in and slow out	24
Gambar 2. 13 Arcs	25
Gambar 2. 14 Exaggeration.....	26
Gambar 2. 15 Staging.....	27
Gambar 2. 16 Appeal	27
Gambar 2. 17 Solid Drawing	28
Gambar 2. 18 Pipeline 3d movie.....	33
Gambar 2. 19 user interface celtx	35
Gambar 2. 20 contoh storyboard.....	36
Gambar 2. 21 Adobe Photoshop CC.....	36
Gambar 2. 22 Adobe Illustrator CC	37
Gambar 2. 23 Adobe Audition CC.....	38
Gambar 2. 24 Adobe After Effects CC	39
Gambar 2. 25 Adobe Media Encoder CC	40
Gambar 2. 26 statistik media sosial teraktif di Indonesia	42
Gambar 3. 1 Logo Shockin' Fighting	57

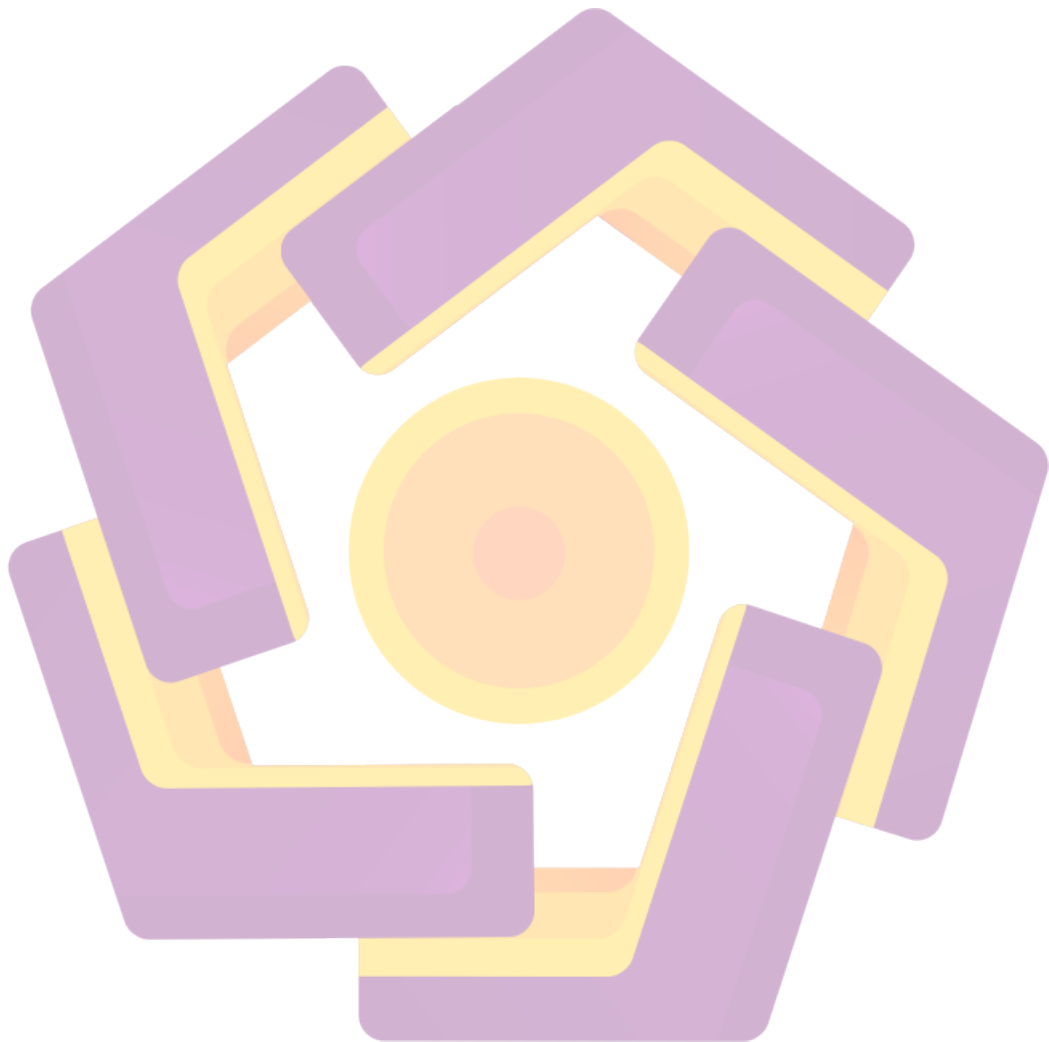
Gambar 4. 1 Tampilan loading adobe illustrator	74
Gambar 4. 2 Tampilan adobe illutrator pertama	74
Gambar 4. 3Pilihan art board	75
Gambar 4. 4 Type tool	75
Gambar 4. 5 rectangel tool	76
Gambar 4. 6 bagian awal vector laptop.....	76
Gambar 4. 7 Direct selection tool	76
Gambar 4. 8 Hasil penggunaan direct selection tool.....	77
Gambar 4. 9 Menghapus outline dan mengganti warna.....	77
Gambar 4. 10 Merubah sudut dan hasil akhir vektor.....	78
Gambar 4. 11 pen tool.....	78
Gambar 4. 12 Tampilan awal kabel headset	78
Gambar 4. 13 Expand appearance.....	79
Gambar 4. 14 Hasil headset	79
Gambar 4. 15 Tahap awal headset	80
Gambar 4. 16 Shape builder tool.....	80
Gambar 4. 17 Hasil akhir headset	80
Gambar 4. 18 Hasil akhir keseluruhan headset.....	81
Gambar 4. 19 Hasil akhir scene pertama	81
Gambar 4. 20 Hasil scene 2.....	82
Gambar 4. 21 Hasil scene 3.....	83
Gambar 4. 22 Hasil akhir scene 4	84
Gambar 4. 23 Hasil scene 5.....	84
Gambar 4. 24 Tampilan grafis scene 6.....	85
Gambar 4. 25 Tampilan ahir scene 7	85
Gambar 4. 26 Hasil akhir scene 8	86
Gambar 4. 27 Hasil akhir scene 9	87
Gambar 4. 28 Hasil scene 10.....	87
Gambar 4. 29 Membuka file dubbing	91
Gambar 4. 30 Setelah inport file	91
Gambar 4. 31 Noise reduction.	92

Gambar 4. 32 Adaptive noise reduction.....	92
Gambar 4. 33 Menggunakan hard limiter untuk membatasi suara berlebih	92
Gambar 4. 34 Settingan hard limiter	93
Gambar 4. 35 Sound wave sesudah diterapkan hard limiter	93
Gambar 4. 36 Loading adobe after effects	95
Gambar 4. 37 Membuat file baru	95
Gambar 4. 38 Tampilan jendela project adobe after effects	95
Gambar 4. 39 Import file asset.....	96
Gambar 4. 40 Memilih aset untuk di import.....	97
Gambar 4. 41 aset yang telah di import	98
Gambar 4. 42 Tekan stopwatch.....	98
Gambar 4. 43 Setelah ditekan.....	99
Gambar 4. 44 Frame slider.....	99
Gambar 4. 45 Geser objek.....	99
Gambar 4. 46 Geser frame slide.....	100
Gambar 4. 47 Hasil setelah ditambah key animation.....	100
Gambar 4. 48 Geser key animation dan rubah menjadi easy ease.....	100
Gambar 4. 49 Hasil key animation posisi laptop	100
Gambar 4. 50 Anchor point tool	101
Gambar 4. 51 Perpindahan anchor point.....	101
Gambar 4. 52 Icon stopwatch.....	102
Gambar 4. 53 Frame slider value 0%	102
Gambar 4. 54 Gambar Frame slider value 120%.....	102
Gambar 4. 55 Hasil akhir teknik scale pada headset.....	103
Gambar 4. 56 Rotation tool.....	103
Gambar 4. 57 Frame slider rotation.	104
Gambar 4. 58 Hasil akhir rotation tool.....	104
Gambar 4. 59 Membuat animation position.....	105
Gambar 4. 60 Null object.....	105
Gambar 4. 61 hasil copy paste dengan null object	105
Gambar 4. 62 parent handphone dibagian null object.....	106

<i>Gambar 4. 63 puppet pin tool dan penerapan pada animasi.</i>	106
<i>Gambar 4. 64 Penerapan animasi puppet pin tool.</i>	107
<i>Gambar 4. 65 Hasil setelah penerapan puppet pin tool.</i>	107
<i>Gambar 4. 66 Fitur 3d layer.</i>	108
<i>Gambar 4. 67 Menentukan key animasi bagian akhir scene.</i>	108
<i>Gambar 4. 68 menentukan posisi akhir animasi</i>	109
<i>Gambar 4. 69 Menggeser frame slider.</i>	109
<i>Gambar 4. 70 Posisi awal animasi.</i>	110
<i>Gambar 4. 71 Tambah key animation.</i>	110
<i>Gambar 4. 72 tahapan akhir scene</i>	110
<i>Gambar 4. 73 Menggunakan time stretch.</i>	111
<i>Gambar 4. 74 time stretch.</i>	112
<i>Gambar 4. 75 Penyesuaian gerakan.</i>	112
<i>Gambar 4. 76 pen tool</i>	113
<i>Gambar 4. 77 Garis yang dibuat dengan pen tool</i>	114
<i>Gambar 4. 78 effect stroke</i>	114
<i>Gambar 4. 79 merubah brush size dan paint style</i>	115
<i>Gambar 4. 80 Menambahkan key animation</i>	115
<i>Gambar 4. 81 membuat animasi.</i>	115
<i>Gambar 4. 82 parent objek baju</i>	116
<i>Gambar 4. 83 pre-compose</i>	116
<i>Gambar 4. 84 Jendela pre-compose</i>	117
<i>Gambar 4. 85 Pre-compose baju kecil</i>	117
<i>Gambar 4. 86 rectangle tool</i>	117
<i>Gambar 4. 87 masking</i>	118
<i>Gambar 4. 88 Hasil masking rectangle tool</i>	118
<i>Gambar 4. 89 masking yang telah dibuat</i>	119
<i>Gambar 4. 90 key animation</i>	119
<i>Gambar 4. 91 Geser garis masking</i>	119
<i>Gambar 4. 92 Hasli akhir.</i>	119
<i>Gambar 4. 93 Key animation text</i>	120

Gambar 4. 94 Tampilan objek sebelum dan sesudah dimasking	121
Gambar 4. 95 Key animation scene 8	122
Gambar 4. 96 Key animation scene 9	123
Gambar 4. 97 Hasil akhir scene 10	124
Gambar 4. 98 new composition	125
Gambar 4. 99 Rename composition	125
Gambar 4. 100 composition Shockin' Fighting	126
Gambar 4. 101 File yang sudah di import	126
Gambar 4. 102 new solid	127
Gambar 4. 103 solid settings.	127
Gambar 4. 104 linier wipe	127
Gambar 4. 105 key animation	128
Gambar 4. 106 Geser key animation	128
Gambar 4. 107 Merubah key animation	128
Gambar 4. 108 copy solid layer	129
Gambar 4. 109 Solid settings dan ganti warna	129
Gambar 4. 110 Hasil rubah warna	130
Gambar 4. 111 copy paste effect linier wipe	130
Gambar 4. 112 Hasil akhir effect animasi	130
Gambar 4. 113 Membuat solid layer	131
Gambar 4. 114 Effect radial wipe	131
Gambar 4. 115 menu effect radial wipe	132
Gambar 4. 116 Membuat key animation	132
Gambar 4. 117 Menggeser dan merubah value 100%	132
Gambar 4. 118 Copy paste solid layer	133
Gambar 4. 119 copy paste effect radial wipe	133
Gambar 4. 120 Hasil akhir effect radial wipe	134
Gambar 4. 121 Solid layer	134
Gambar 4. 122 Pilih effect venetian blind	135
Gambar 4. 123 Jendela venetian blinds	135
Gambar 4. 124 Klik icon pada effect venetian blinds	136

Gambar 4. 125 Merubah value menjadi 100%.....	136
Gambar 4. 126 Membuat solid layer kedua	136
Gambar 4. 127 Copy paste effect pada scene 4.	137
Gambar 4. 128 Hasil akhir transisi scene 4.....	137
Gambar 4. 129 solid layer pertama	138
Gambar 4. 130 Memilih effect cc grid wipe.....	138
Gambar 4. 131 menu effect cc grid wipe.....	139
Gambar 4. 132 Membuat key animation.....	139
Gambar 4. 133 Merubah completion menjadi 0%	140
Gambar 4. 134 Merubah completion menjadi 100%	140
Gambar 4. 135 Membuat solid layer 2.....	140
Gambar 4. 136 Hasil akhir transisi pada scene 5	141
Gambar 4. 137 Penyesuaian animasi dan dubbing.....	141
Gambar 4. 138 Meambah file rendering ke adobe media encoder	142
Gambar 4. 139 Loading adobe media encoder.....	143
Gambar 4. 140 Tampilan adobe media encoder.....	143
Gambar 4. 141 Setting format di adobe media encoder.....	144
Gambar 4. 142 Setting lebih lanjut di media encoder.....	144
Gambar 4. 143 Memulai proses rendering.....	144
Gambar 4. 144 Proses rendering	145
Gambar 4. 145 Memilih file.....	157
Gambar 4. 146 Opsi filter Instagram.....	158
Gambar 4. 147 Menambah Caption dan Tagar	159
Gambar 4. 148 Postingan Instagram	159
Gambar 4. 149 Merubah Tujuan Website	160
Gambar 4. 150 Menargetkan Calon Klien	161
Gambar 4. 151 Membuat Anggaran.....	162
Gambar 4. 152 Video yang sudah ditamabh instagram Ads	162



INTISARI

Shockin' Fighting adalah outlet yang berada di jalan r.a kartini, lebih tepatnya di belakang kodim wonogiri. Distro Shockin' Fighting menyediakan produk unggulan setiap kali memproduksi pakaian. Keunggulan itu antara lain adalah dari segi bahan yang nyaman saat dipakai, mudah menyerap keringat dan tentunya dengan harga yang terjangkau.

Video adalah salah satu media iklan yang telah digunakan untuk menampilkan dan menjelaskan suatu perusahaan atau produk. Dengan perkembangan teknologi, sekarang iklan video dapat digunakan sebagai media pendukung selama presentasi atau pertemuan dengan perusahaan lain.

Ada beberapa teknik untuk membuat iklan video, salah satunya adalah teknik grafis gerak. Teknik grafik gerak adalah salah satu cara untuk memindahkan gambar diam menjadi bergerak. Dalam video akan ada beberapa efek seperti pin sudut, layer 3D dan teknik masking.

Kata kunci : Outlet, Teknik Grafis, Video Iklan

ABSTRACT

Shockin 'Fighting is an outlet located on Jalan Kartini, more precisely behind Kodim Wonogiri. Shockin 'Fighting distributions provide superior products every time they produce clothing. The advantages include the material that is comfortable when worn, rapidly absorbing sweat and of course at an affordable price. Shockin 'Fighting is currently still use images advertising media. To support its progress, Shockin Fighting outlet need more interesting advertising media like advertising video.

Video is one of advertising media which has been used to display and explain a company or product. With the development of technology, now video advertising can be use as supporting media during presentation or meeting with the other company.

There are several techniques for making video advertising, one of them is motion graphic technique. Motion graphic technique is one of the ways to move images into a motion. In the video there will be several effects such as corner pins, 3D layer and masking techniques.

Keyword : Outlet, Techniquec Graphic, Advertising Video