

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LONAK  
RICEBOX**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bayu Rumaksoning Aji**

**19.22.2239**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LONAK  
RICEBOX**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bayu Rumaksoning Aji**

**19.22.2239**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LONAK RICEBOX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Rumaksoning Aji**

**19.22.2239**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

# **PENGESAHAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LONAK RICEBOX**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bayu Rumaksoning Aji**

**19.22.2239**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juli 2021

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
**NIK. 190302163**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juli 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## 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, 29 Juli 2021



Bayu Rumaksoning Aji

19.22.2239

## MOTTO

“Bismillah ada jalan terbaik dari ALLAH, Karena Takdir ALLAH tidak pernah salah, dan pastikan Tidak ada kata terlambat untuk menyelesaikan apa yang sudah kamu mulai, lebih baik terlambat dari pada tidak, dan ingat Pertolongan ALLAH ITU PASTI serta hanya dirimulah yang bisa mengubah nasib kamu sendiri, apapun kondisimu saat ini TETAPLAH SHOLAT dan SELALU BERSYUKUR”

(Bayu Rumaksoning Aji)

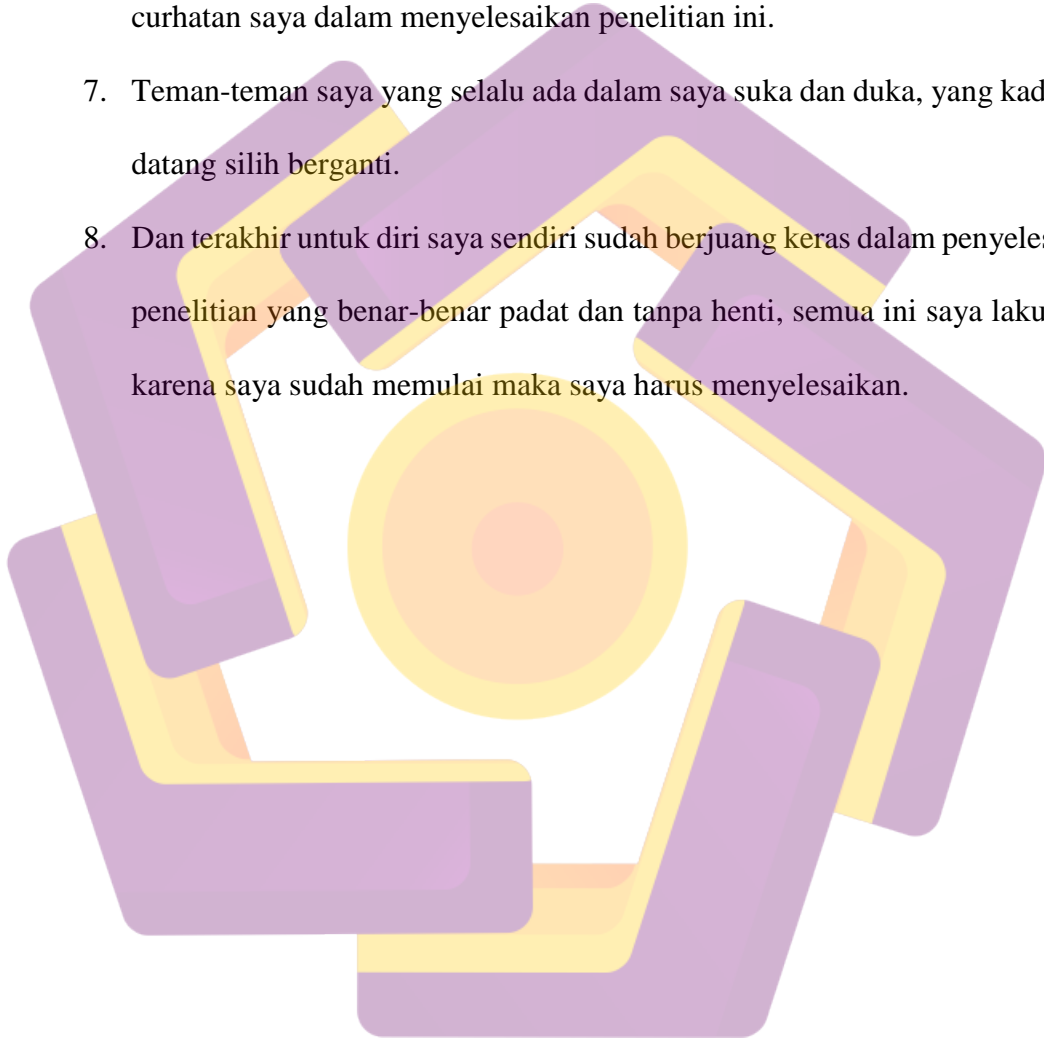
## PERSEMBAHAN

Pertama persembahkan rasa terimakasih dan syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan Kelancaran serta telah melimpahkan rahmat dan karuniaNYA, dalam saya menyelesaikan penelitian ini.

Sebagai rasa syukur. Pada kesempatan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan dan mendukung dalam proses skripsi ini, ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu dan bapak, serta adek-adek tercinta untuk support, kasih sayang dan doanya , saya dapat kuat serta semangat dalam menjalani hidup dalam berbagai cobaan, dan tak lupa selalu mengingatkan saya dalam beribadah.
2. Bapak Bernadhed, M. Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing saya dalam mengerjakan dan membantu dalam kemudahan saya dalam menyelesaikan penelitian ini,serta membantu saya dalam proses pendadaran sampai akhirnya saya dinyatakan lulus.
3. Bapak Aditya bermadi selaku pemilik lonak ricebox yang sudah mengijinkan saya melakukan penelitian ini.
4. Untuk sodara ku seperjuangan skripsi Azwar affira yang selalu mendukung dan membantu dalam berbagai hal dan kesempatan, tanpa rasa mengeluh. Serta Membantu dalam proses pembuatan dan pengumpulan penelitian ini.

5. Terimakasih kepada Mas farhan, Bang Agung, Hasna Maulida yang sudah mensupport alat, studio dan voice over audio untuk produksi serta membantu dalam proses pembuatan penelitian ini.
6. Terimakasih kepada Eko teman yang sudah membantu dan mendengarkan curhatan saya dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Teman-teman saya yang selalu ada dalam saya suka dan duka, yang kadang datang silih berganti.
8. Dan terakhir untuk diri saya sendiri sudah berjuang keras dalam penyelesain penelitian yang benar-benar padat dan tanpa henti, semua ini saya lakukan karena saya sudah memulai maka saya harus menyelesaikan.





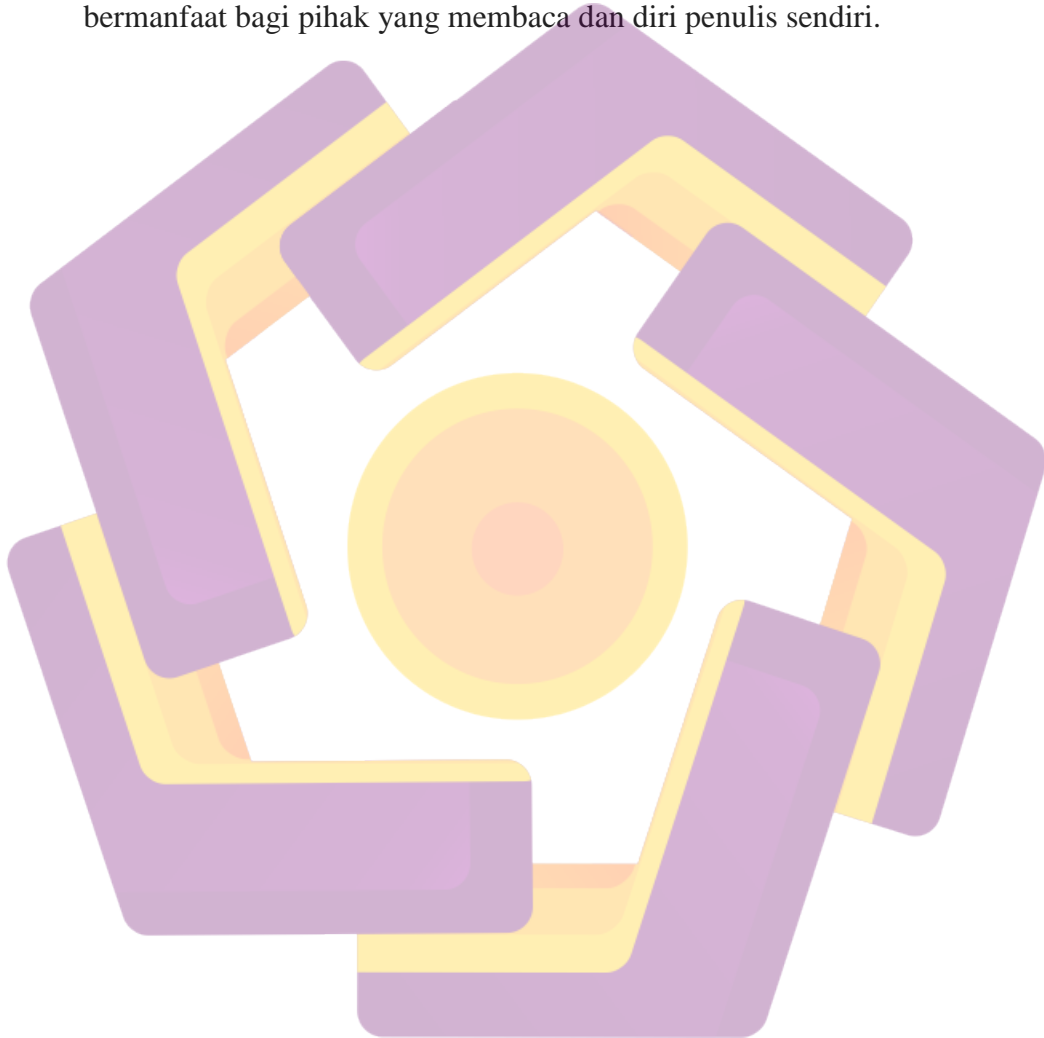
## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji dan puja serta syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah beserta inayah-NYA, sehingga penulis dapat diberi kemudahan dan kesempatan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Sebagai ungkapan rasa syukur atas selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Bapak Aditya bermadi selaku pemilik lonak ricebox.
6. Ibu dan bapak serta adek-adekku yang telah mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu segala proses, dukungan, tenaga, dan pengalaman dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun serta menambah penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap bahwa skripsi ini akan bermanfaat bagi pihak yang membaca dan diri penulis sendiri.



## DAFTAR ISI

|  |       |
|--|-------|
| JUDUL.....                             | I     |
| PERSETUJUAN.....                       | II    |
| PENGESAHAN.....                        | III   |
| PERNYATAAN.....                        | IV    |
| MOTTO .....                            | V     |
| PERSEMBAHAN.....                       | VI    |
| KATA PENGANTAR .....                   | VIII  |
| DAFTAR ISI.....                        | X     |
| DAFTAR TABEL.....                      | XIV   |
| DAFTAR GAMBAR .....                    | XV    |
| INTISARI.....                          | XVIII |
| ABSTRACT.....                          | XIX   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                 | 1     |
| 1.1 LATAR BELAKANG.....                | 1     |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH .....              | 3     |
| 1.3 BATASAN MASALAH.....               | 3     |
| 1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN ..... | 4     |
| 1.5 MANFAAT PENELITIAN.....            | 4     |
| 1.6 METODE PENELITIAN .....            | 5     |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....     | 5     |
| 1.6.2 Metode Analisis .....            | 7     |
| 1.6.3 Metode Perancangan .....         | 8     |
| 1.6.4 Metode Pengujian.....            | 9     |
| 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....        | 9     |
| BAB II LANDASAN TEORI.....             | 11    |

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 2.1     | KAJIAN PUSTAKA.....                            | 11 |
| 2.2     | MULTIMEDIA.....                                | 16 |
| 2.2.1   | Pengertian Multimedia.....                     | 16 |
| 2.2.2   | Elemen Multimedia.....                         | 17 |
| 2.2.3   | Jenis Jenis Multimedia.....                    | 29 |
| 2.3     | VIDEO.....                                     | 31 |
| 2.3.1   | Pengertian Video.....                          | 31 |
| 2.3.2   | Standart Video.....                            | 31 |
| 2.3.3   | Jenis Video.....                               | 35 |
| 2.3.3.1 | Video Analog.....                              | 35 |
| 2.3.3.2 | Video Digital.....                             | 36 |
| 2.4     | IKLAN.....                                     | 36 |
| 2.4.1   | Pengertian Iklan.....                          | 36 |
| 2.4.2   | Tujuan Iklan.....                              | 37 |
| 2.4.3   | Strategi Periklanan.....                       | 37 |
| 2.5     | TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR.....                 | 38 |
| 2.5.1   | Pengertian Live shoot.....                     | 38 |
| 2.5.2   | Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle).....   | 38 |
| 2.5.3   | Ukuran Pengambilan Gambar(Frame Size).....     | 40 |
| 2.6     | TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN MOTION TRACKING..... | 46 |
| 2.6.1   | Motion Graphic.....                            | 46 |
| 2.6.2   | Motion Tracking.....                           | 47 |
| 2.7     | ANALISIS.....                                  | 48 |
| 2.7.1   | Analisis SWOT.....                             | 48 |
| 2.7.2   | Manfaat Analisis SWOT.....                     | 49 |
| 2.7.3   | Analisi Kebutuhan Sistem.....                  | 50 |
| 2.8     | PRA PRODUKSI.....                              | 51 |
| 2.8.1   | Tahapan Pra Produksi.....                      | 51 |
| 2.8.2   | Ide gagasan.....                               | 51 |
| 2.8.3   | Time Schedule/Jadwal.....                      | 51 |
| 2.8.4   | Script.....                                    | 52 |

|   |                                     |           |
|---|-------------------------------------|-----------|
| 2.8.5   | Story Board .....                   | 52        |
| 2.9   | PRODUKSI .....                      | 54        |
| 2.10  | PASCA PRODUKSI.....                 | 54        |
| 2.11  | EVALUASI .....                      | 55        |
| 2.11.1  | Kuisisioner .....                   | 55        |
| 2.11.2  | Skala Likert .....                  | 56        |
| 2.11.3  | Rumus Presentase Skala likert ..... | 57        |
| <b>BAB III ANALISIS PERANCANGAN .....</b>       |                                     | <b>58</b> |
| 3.1   | TINJUAN UMUM .....                  | 58        |
| 3.1.1   | Profil Obyek Penelitian.....        | 58        |
| 3.1.2   | Visi dan Misi.....                  | 58        |
| 3.1.3   | Struktur Organisasi .....           | 59        |
| 3.2   | PENGUMPULAN DATA .....              | 59        |
| 3.2.1   | Wawancara.....                      | 59        |
| 3.2.2   | Observasi.....                      | 59        |
| 3.3   | ANALISIS.....                       | 60        |
| 3.3.1   | SWOT .....                          | 60        |
| <b>TABEL 3.1 ANALISIS SWOT .....</b>            |                                     | <b>61</b> |
| 3.3.2   | Kelemahan Dari Media Lama .....     | 62        |
| 3.3.3   | Solusi yang ditawarkan .....        | 62        |
| 3.3.4   | Kebutuhan Fungsional .....          | 62        |
| 3.3.5   | Kebutuhan Non Fungsional.....       | 63        |
| 3.4   | TAHAP PRA PRODUKSI .....            | 67        |
| 3.4.1   | Ide dan Konsep.....                 | 67        |
| 3.4.2   | Naskah.....                         | 67        |
| 3.4.3   | StoryBoard .....                    | 74        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                     | <b>87</b> |
| 4.1   | TAHAP PRODUKSI.....                 | 87        |
| 4.1.1   | Pengambilan Gambar .....            | 87        |
| 4.1.2   | Pembuatan Asset grafis .....        | 89        |

|          |  |     |
|----------|--|-----|
| 4.1.3    | Perekaman/pengambilan suara.....                       | 90  |
| 4.2      | PASCA PRODUKSI.....                                    | 91  |
| 4.2.1    | Editing.....   | 91  |
| 4.2.1.1  | Import Video.....                                      | 91  |
| 4.2.1.2  | Import Audio.....                                      | 92  |
| 4.2.1.3  | Editing Trim Footage dan Penggabungan antar scene..... | 93  |
| 4.2.1.4  | Editing dan Mastering audio dipremiere pro 2017.....   | 95  |
| 4.2.1.5  | Video Text.....  | 98  |
| 4.2.2    | Composition Motion graphic & Motion tracking.....      | 99  |
| 4.2.2.1  | Adobe Dynamic link.....                                | 99  |
| 4.2.2.2  | Import Asset grafis pada after effect.....             | 100 |
| 4.2.2.3  | Motion tracking & motion graphic.....                  | 102 |
| 4.2.3    | Color Grading.....                                     | 106 |
| 4.2.4    | Rendering.....   | 108 |
| 4.3      | EVALUASI.....  | 109 |
| 4.3.1    | Alpha Testing.....                                     | 109 |
| 4.3.2    | Betha Testing.....                                     | 110 |
| 4.3.3    | Hasil Kuisisioner dengan perhitungan Skala Likert..... | 112 |
| 4.4      | IMPLEMENTASI.....                                      | 114 |
| 4.4.1    | Publish Instagram.....                                 | 114 |
| 4.4.2    | Penyerahan.....  | 115 |
| BAB V    | PENUTUP.....   | 116 |
| 5.1      | KESIMPULAN.....  | 116 |
| 5.2      | SARAN.....   | 117 |
| DAFTAR   | PUSTAKA.....   | 118 |
| LAMPIRAN | .....  | 121 |

## DAFTAR TABEL

|           |   |     |
|-----------|---|-----|
| Tabel 2.1 | Matrik Perbandingan .....                   | 13  |
| Tabel 2.2 | Contoh Matriks SWOT .....                   | 51  |
| Tabel 2.3 | Tabel Evaluasi Skala Likert .....           | 57  |
| Tabel 2.4 | Tabel Presentasi Nilai .....                | 58  |
| Tabel 3.1 | Analisis SWOT .....                         | 62  |
| Tabel 3.2 | Kebutuhan Perlengkapan Produksi .....       | 65  |
| Tabel 3.3 | Kebutuhan Perlengkapan Pasca Produksi ..... | 65  |
| Tabel 3.4 | Kebutuhan Perlengkapan Perangkat lunak..... | 66  |
| Tabel 3.5 | Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....         | 67  |
| Tabel 3.6 | Penulisan Naskah .....                      | 68  |
| Tabel 3.7 | Storyboard .....                            | 75  |
| Tabel 4.1 | Tabel Alpha testing .....                   | 110 |
| Tabel 4.2 | Tabel betha testing .....                   | 111 |
| Tabel 4.3 | Tabel Evaluasi Skala Likert .....           | 112 |
| Tabel 4.4 | Tabel Presentasi Nilai .....                | 112 |
| Tabel 4.5 | Tabel Hasil Perhitungan Nilai.....          | 114 |

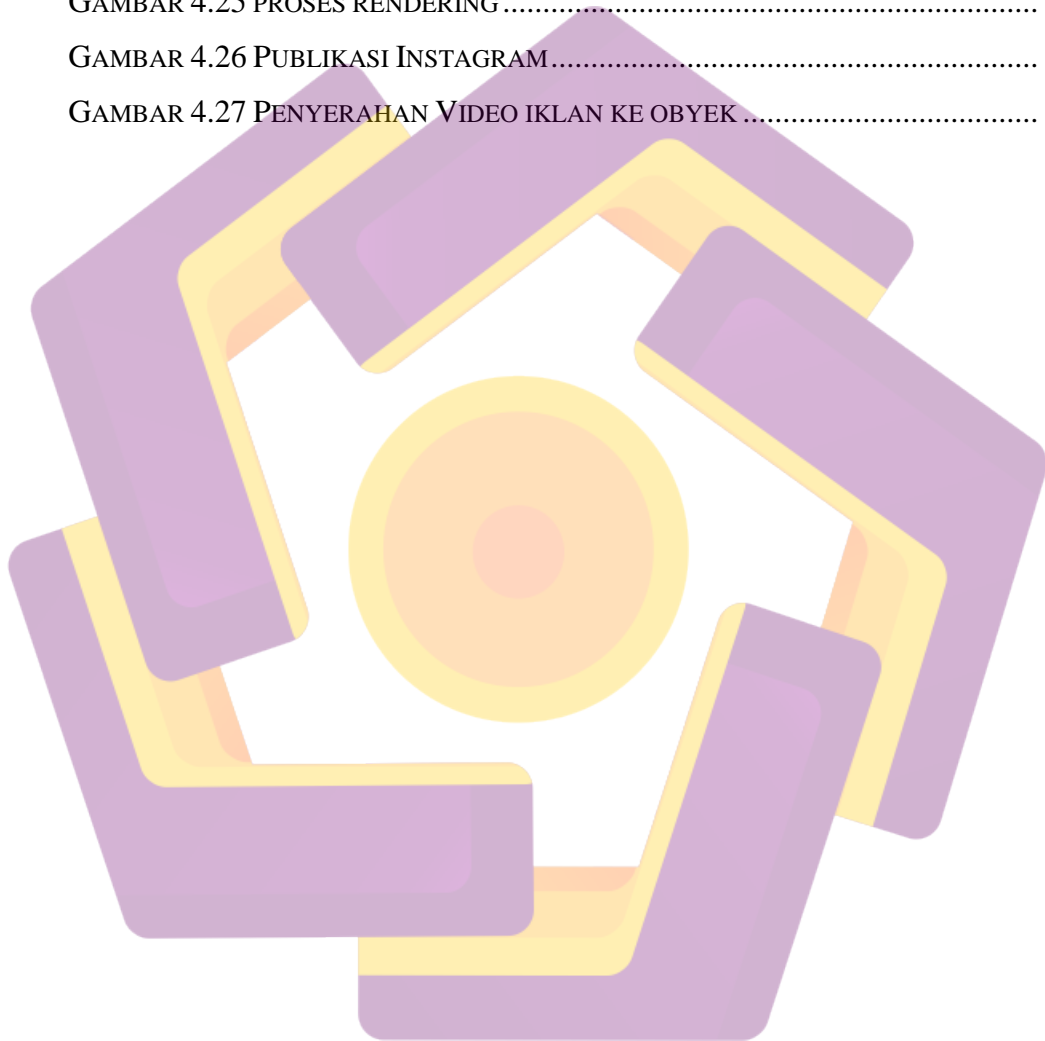
## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| GAMBAR 1.1 AKUN INSTAGRAM LONAK RICEBOX SEBAGAI SARANA IKLAN ..... | 2  |
| GAMBAR 2.1 CONTOH ELEMEN MULTIMEDIA .....                          | 17 |
| GAMBAR 2.2 CONTOH TEKS PADA MULTIMEDIA .....                       | 17 |
| GAMBAR 2.3 CONTOH FONT SERIF DAN SANS SERIF .....                  | 18 |
| GAMBAR 2.4 CONTOH GAMBAR BITMAP DI SISI SEBELAH KIRI.....          | 19 |
| GAMBAR 2.5 CONTOH GAMBAR CLIPART .....                             | 20 |
| GAMBAR 2.6 CONTOH GAMBAR DIGITAL.....                              | 21 |
| GAMBAR 2.7 CONTOH GAMBAR HYPERPICTURE .....                        | 21 |
| GAMBAR 2.8 CONTOH GAMBAR BITMAP DI SISI SEBELAH KANAN.....         | 22 |
| GAMBAR 2.9 CONTOH WAVEFORM AUDIO.....                              | 24 |
| GAMBAR 2.10 CONTOH LIVE STREAMING DI MOLA TV .....                 | 25 |
| GAMBAR 2.11 CONTOH VIDEOTAPE VHS .....                             | 26 |
| GAMBAR 2.12 CONTOH VIDEO DISC CAV DAN CLV .....                    | 27 |
| GAMBAR 2.13 CONTOH MINI DV .....                                   | 28 |
| GAMBAR 2.14 MEDIA INTERAKTIF.....                                  | 29 |
| GAMBAR 2.15 CONTOH MULTIMEDIA HIPERAKTIF.....                      | 30 |
| GAMBAR 2.16 CONTOH MULTIMEDIA LINIER .....                         | 30 |
| GAMBAR 2.17 STANDART NTSC .....                                    | 32 |
| GAMBAR 2.18 STANDART PAL.....                                      | 33 |
| GAMBAR 2.19 STANDART SECAM.....                                    | 34 |
| GAMBAR 2.20 STANDART HD.....                                       | 35 |
| GAMBAR 2.21 HIGH ANGLE .....                                       | 39 |
| GAMBAR 2.22 NORMAL ANGLE.....                                      | 39 |
| GAMBAR 2.23 LOW ANGLE.....   | 40 |
| GAMBAR 2.24 EXTREME CLOSE UP.....                                  | 41 |
| GAMBAR 2.25 CLOSE UP .....   | 41 |
| GAMBAR 2.26 MEDIUM CLOSE UP .....                                  | 42 |



|  |     |
|--|-----|
| GAMBAR 2.27 MEDIUM LONG SHOT .....   | 43  |
| GAMBAR 2.28 FULL SHOT .....  | 43  |
| GAMBAR 2.29 LONG SHOT .....  | 44  |
| GAMBAR 2.30 EXTREME FULL SHOT .....  | 45  |
| GAMBAR 2.31 CONTOH MOTION GRAPHIC .....  | 46  |
| GAMBAR 2.32 CONTOH MOTION TRACKING .....   | 47  |
| GAMBAR 2.33 CONTOH TIME SCHEDULE PRODUKSI PERIKLANAN .....                             | 51  |
| GAMBAR 2.34 CONTOH STORY BOARD .....   | 53  |
| GAMBAR 2.35 PROSES EDITING PASCA PRODUKSI .....  | 55  |
| GAMBAR 3.1 AKUN INSTAGRAM LONAK RICEBOX SEBAGAI SARANA IKLAN ....                      | 60  |
| GAMBAR 4.1 PENGAMBILAN GAMBAR.....   | 88  |
| GAMBAR 4.2 CONTOH PENGAMBILAN GAMBAR .....   | 88  |
| GAMBAR 4.3 LEMBAR KERJA PEMBUATAN ASSET DI ILLUSTRATOR CC 2017.....                    | 89  |
| GAMBAR 4.4 CUTTING VOICE OVER AUDIO PREMIERE PRO 2017.....                             | 90  |
| GAMBAR 4.5 IMPORT FILE VIDEO/FOOTAGE .....   | 92  |
| GAMBAR 4.6 IMPORT FILE BACKSOUND.....  | 92  |
| GAMBAR 4.7 PEMBUATAN NEW SQUENCE.....  | 93  |
| GAMBAR 4.8 PEMOTONGAN VIDEO(TRIM) DAN PENYUSUNAN PADA TIMELINE ...                     | 94  |
| GAMBAR 4.9 EFFECT CONTROL .....  | 95  |
| GAMBAR 4.10 MULTIBAND COMPRESSOR .....   | 96  |
| GAMBAR 4.11 PARAMETRIC EQUALIZER.....  | 97  |
| GAMBAR 4.12 ADAPTIVE REDUCTION.....  | 97  |
| GAMBAR 4.13 PEMBERIAN TEKS PADA BAGIAN CLOSING VIDEO .....                             | 98  |
| GAMBAR 4.14 PILIH REPLACE AFTER EFFECT COMPOSITION .....                               | 99  |
| GAMBAR 4.15 SAVE FILE PROJECT .....  | 100 |
| GAMBAR 4.16 LEMBAR KERJA ADOBE AFTER EFFECT SERTA IMPORT ASSET KE<br>AFTER EFACT ..... | 101 |
| GAMBAR 4.17 IMPORT ASSET KE AFTER EFACT .....  | 101 |
| GAMBAR 4.18 TRACKER UNTUK MOTION TRACKING.....   | 102 |
| GAMBAR 4.19 TRACK POINT 1 .....  | 103 |
| GAMBAR 4.20 EDIT TARGET.....   | 103 |

|  |     |
|--|-----|
| GAMBAR 4.21 TIMELINE AFTER EFFECT 2017 SAAT MEMBUAT MOTION TACKING ..... | 104 |
| GAMBAR 4.22 MASKING DAN ATUR KEYFRAME UNTUK MOTION GRAPHIC.....          | 105 |
| GAMBAR 4.23 MEMASUKAN ADJUMENT LAYER PADA TIMELINE .....                 | 106 |
| GAMBAR 4.24 EFFECT CONTROL .....   | 107 |
| GAMBAR 4.25 PROSES RENDERING .....                                       | 108 |
| GAMBAR 4.26 PUBLIKASI INSTAGRAM.....                                     | 114 |
| GAMBAR 4.27 PENYERAHAN VIDEO IKLAN KE OBYEK .....                        | 115 |



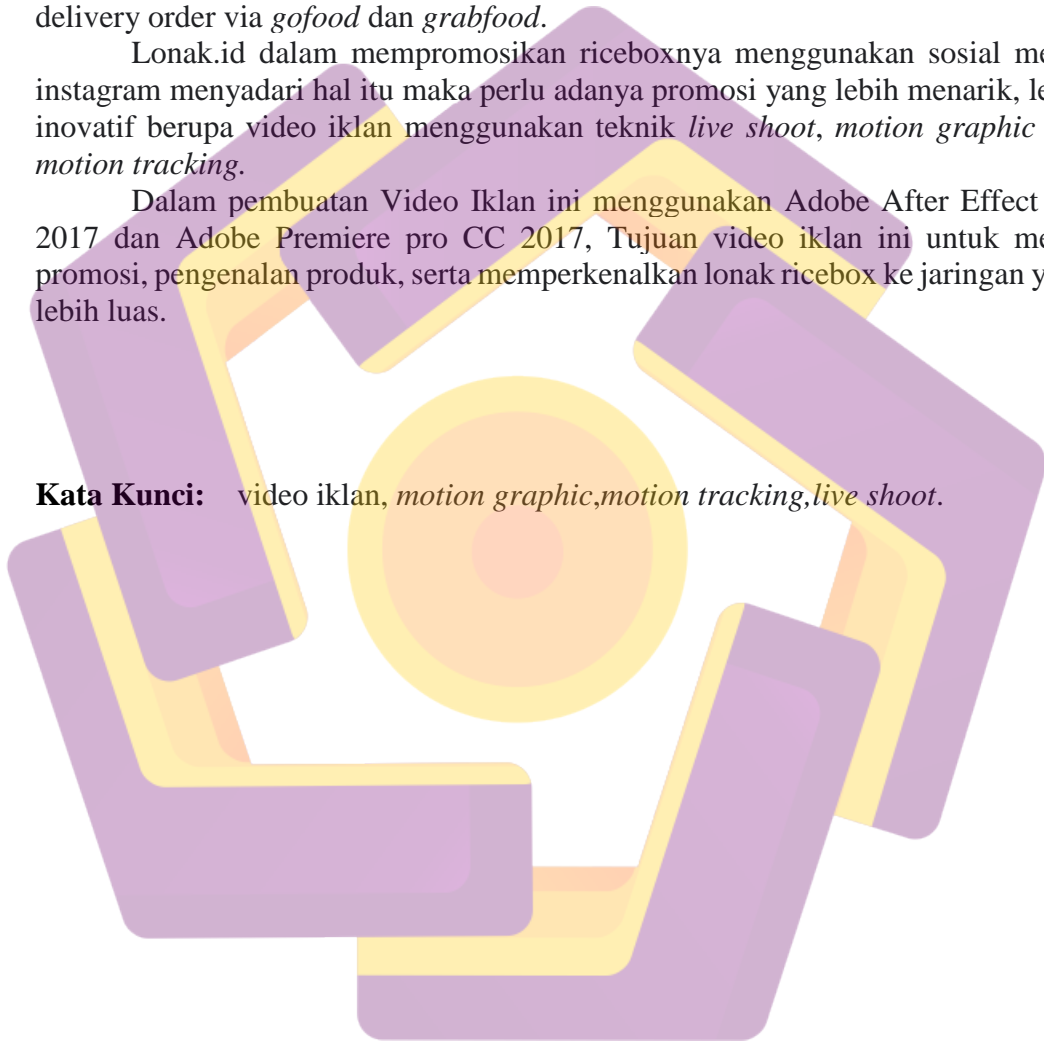
## INTISARI

Lonak ricebox adalah usaha kuliner berupa nasi kotak yang menyediakan berbagai macam varian menu, lonak yang berlokasi Gg. Puntadewa Jakal km.10 Baransari, Ngalangan, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta hanya melayani delivery order via *gofood* dan *grabfood*.

Lonak.id dalam mempromosikan riceboxnya menggunakan sosial media instagram menyadari hal itu maka perlu adanya promosi yang lebih menarik, lebih inovatif berupa video iklan menggunakan teknik *live shoot*, *motion graphic* dan *motion tracking*.

Dalam pembuatan Video Iklan ini menggunakan Adobe After Effect CC 2017 dan Adobe Premiere pro CC 2017, Tujuan video iklan ini untuk media promosi, pengenalan produk, serta memperkenalkan lonak ricebox ke jaringan yang lebih luas.

**Kata Kunci:** video iklan, *motion graphic*, *motion tracking*, *live shoot*.



## **ABSTRACT**

*Lonak Ricebox is a ricebox culinary business that provides various menus, Lonak located at Jakal km.10 Gang Puntadewa, Baransari, Ngalangan, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta only serving delivery orders via online food applications.*

*Lonak.id Ricebox's promotion is using Instagram and they need to have a more attractive and innovative promotion of video ads using live shoot, motion graphics and motion tracking techniques.*

*For making this video ads using Adobe After Effects CC 2017 and Adobe Premiere pro CC 2017, The purposes of this video ads are for media promotion, product introduction, and introducing lonak ricebox to many people.*

**Keyword:** *advertising video, motion graphic, motion tracking, live shoot.*

