

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA
STUDIO UNIKKK BANDUNG JAWA BARAT**

SKRIPSI



disusun oleh :

Ganang yoga Kusuma

18.21.1276

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA
STUDIO UNIKKK BANDUNG JAWA BARAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh :

Ganang yoga Kusuma

18.21.1276

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA
STUDIO UNIKKK BANDUNG JAWA BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ganang Yoga Kusuma

18.21.1276

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2019

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA
STUDIO UNIKKK BANDUNG JAWA BARAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ganang Yoga Kusuma
18.21.1276

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Februari 2019



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

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 Februari 2019



Ganang Yoga Kusuma

NIM. 18.21.1276

HALAMAN MOTTO

*He wanted to change the world, to make it all worthwhile
So he put his pen to paper and poured out everything inside*

He's rarely seen and in fact

The man that he became

Slowly but surely on the fast track

To falling into his grave

-Asking Alexandria – Moving On-

Dalam duniaku aku adalah raja

Tentu saja tidak akan ada raja jika tidak ada kerajaan.

Aku akan membawa duniaku itu kedunia nyata

Itu pertarunganku selanjutnya

Itu AMBISIKU

-Kusuma Gy-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Jalan dari ambisi memang tak mudah melalui banyak medan pertempuran, tugas akhir ini salah satu medan pertempuran yang telah saya lewati dalam perjalanan ambisi saya. Saya bukan seorang yang terlahir menjadi tangguh untuk menghadapi medan pertempuran dan menggapai ambisi besar saya, karena itu Allah menghadirkan saya di tengah-tengah keluarga yang terus membuat saya semakin kuat hari demi hari. Pahlawan dalam hidup saya, Bapak Slamet yang selalu memberi kebebasan dan dukungan kepada ambisi saya. Malaikat tercinta saya, Ibu Ekaristy Surani yang selalu mendoakan dan memberi restu kepada saya. Ke empat kakak tercinta saya Mas Wendi, Mbak Pipin, Mbak Irul, dan Mas Piping yang selalu siap menolong saya. Dan seluruh keluarga besar saya yang selalu ada untuk saya.

Saya juga tidak akan bisa melewati pertempuran kali ini tanpa teman teman yang turut membantu dalam pembuatan skripsi ini, teman teman grup Kaum piyambakan yang sekarang sudah ganti nama menjadi Urban Wacana (entah nanti ganti apa lagi), teman-teman kos, wahyu, ando, fajah, ihsan, dan semua teman-teman yang selalu mendukung saya yang mungkin belum tertulis.

Matur nuwun, thank you, Arigatō, terima kasih banyak telah mendukung saya selama ini. Aku tak dapat melangkah sejauh ini tanpa kalian semua, terima kasih.

Aku akan menuju medan pertempuran selanjutnya, do'akan aku.

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 Dan Pembuatan Iklan Pada Studio Unikkk Bandung Jawa Barat”, 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 Teknik Informatika 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. Bapak Sudarmawan, M.Kom selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika 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 Februari 2019

Ganang Yoga Kusuma

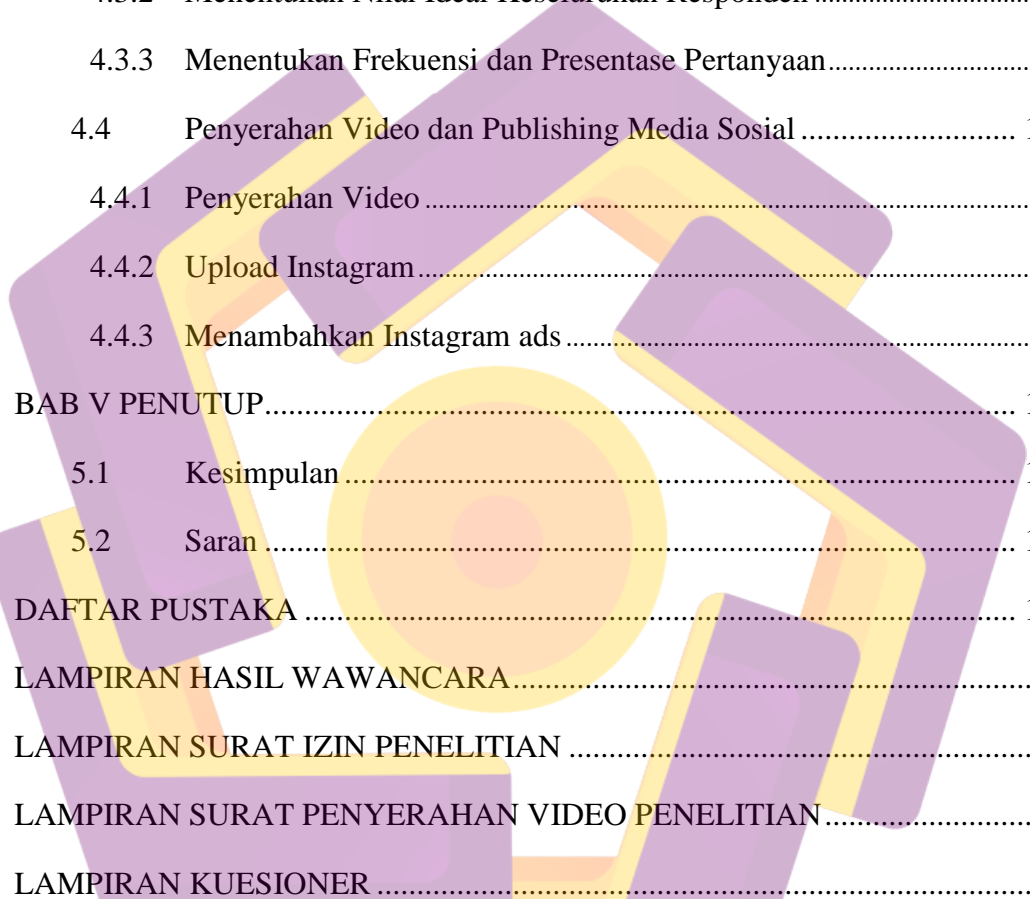
DAFTAR ISI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA.....	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iii
PENYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.3.1 Objek penelitian PT MOMETRI ARTA INDONESIA (Studio Unikkk)	2
1.3.2 Video iklan motion graphic akan menampilkan :.....	2
1.3.3 Video menggunakan teknik motion graphic secara keseluruhan	3
1.3.4 Target video iklan adalah sosial media Instagram.....	3
1.3.5 Video hanya akan menampilkan animasi 2D.....	3
1.3.6 Durasi video 36 detik	3

1.4	Tujuan Penelitian	3
1.5	Manfaat Penelitian	3
1.5.1	Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta	3
1.5.2	Manfaat penelitian bagi PT MOMETRI ARTA INDONESIA (Studio Unikkk)	3
1.5.3	Manfaat penelitian bagi Konsumen	4
1.5.4	Manfaat bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta	4
1.6	Metode Penelitian	4
1.6.1	Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2	Metode Analisis	5
1.6.3	Metode Perancangan	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Definisi Multimedia	8
2.3	Sejarah Muktimedia	9
2.4	Objek / Elemen Multimedia	10
2.4.1	Teks	10
2.4.2	Gambar	10
2.4.3	Suara	10
2.4.4	Video	11
2.4.5	Animasi	11
2.4.6	<i>Virtual Reality</i>	11
2.5	Animasi	12

2.5.1	Pengertian Animasi	12
2.5.2	Teknik Animasi	12
2.5.3	Prinsip-prinsip Animasi.....	15
2.6	<i>Motion Graphic</i>	22
2.6.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	22
2.6.2	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	22
2.6.3	Konsep Dasar Perancangan Teknik <i>Motion Graphic</i>	23
2.6.4	Prinsip Dasar <i>Motion Graphic</i>	24
2.6.5	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	25
2.7	Tahap Produksi Multimedia.....	26
2.7.1	Tahap Pra Produksi.....	26
2.7.2	Tahap Produksi	28
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	30
2.8	Iklan	32
2.8.1	Definisi Iklan.....	32
2.8.2	Jenis Iklan.....	32
2.8.3	Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan	35
2.9	Analisis SWOT	35
2.9.1	Tabel Matriks SWOT.....	36
2.10	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
2.10.1	Kebutuhan Fungsional.....	38
2.10.2	Kebutuhan Non-Fungsional	38
2.11	Metode Kuesioner.....	39
2.11.1	Skala Likert.....	39
2.11.2	Skor Perhitungan Skala Likert	40

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	42
3.1 Tinjauan Umum	42
3.1.1 PT Mometri Arta Indonesia (Unikkk).....	42
3.1.2 Visi dan Misi	42
3.1.3 Produk	43
3.1.4 Logo dan Maskot Perusahaan.....	43
3.2 Pengumpulan Data.....	44
3.2.1 Wawancara.....	44
3.2.2 Observasi	45
3.3 Analisis Sistem	45
3.3.1 SWOT.....	46
3.3.2 Analisa Kebutuhan Sistem	50
3.4 Rancangan Pra-Produksi.....	52
3.4.1 Ide Cerita.....	53
3.4.2 Tema Cerita.....	53
3.4.3 Naskah.....	53
3.4.4 <i>Storyboard</i>	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Tahap Produksi	61
4.1.1 Pembuatan Grafis.....	61
4.1.2 Perekaman	74
4.1.3 Editing Suara.....	76
4.1.4 Management File.....	79
4.2 Tahap Pasca Produksi	81
4.2.1 <i>Compositing</i>	81



4.2.2	<i>Final Cut</i>	106
4.2.3	<i>Rendering</i>	114
4.3	Tahap Pengujian	117
4.3.1	Menentukan Interval	117
4.3.2	Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden	118
4.3.3	Menentukan Frekuensi dan Presentase Pertanyaan.....	118
4.4	Penyerahan Video dan Publishing Media Sosial	126
4.4.1	Penyerahan Video	126
4.4.2	Upload Instagram.....	127
4.4.3	Menambahkan Instagram ads.....	129
BAB V PENUTUP.....		132
5.1	Kesimpulan	132
5.2	Saran	132
DAFTAR PUSTAKA		134
LAMPIRAN HASIL WAWANCARA.....		1
LAMPIRAN SURAT IZIN PENELITIAN		3
LAMPIRAN SURAT PENYERAHAN VIDEO PENELITIAN.....		4
LAMPIRAN KUESIONER		5

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks SWOT.....	36
Tabel 2. 2 Presentase Nilai.....	41
Tabel 3. 1 Matrik SWOT	47
Tabel 3. 2 Storyboard.....	56
Tabel 4. 1 Kategori Skor Jawaban	118
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1	119
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2	120
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3	120
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4	121
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5	121
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6	122
Tabel 4. 8 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7	122
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8	123
Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Pertanyaan 9	123
Tabel 4. 11 Hasil Kuesioner Pertanyaan 10.....	124
Tabel 4. 12 Hasil Nilai Rata-rata Kuesioner Desain dan animasi.....	124
Tabel 4. 13 Hasil Nilai Rata-rata Kuesioner Informatif.....	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 flm kubo yang menggunakan teknik stop motion	13
Gambar 2. 2 Anime naruto proses inking tradisional	13
Gambar 2. 3 Anime narto proses coloring digital	13
Gambar 2. 4 Multi-Sketching.....	14
Gambar 2. 5 Cel-shaded Animation.....	14
Gambar 2. 6 Pose to pose.....	15
Gambar 2. 7 Timing	16
Gambar 2. 8 Stretch and Squash	16
Gambar 2. 9 Anticipation.....	17
Gambar 2. 10 Secondary Action	17
Gambar 2. 11 Follow through dan overlapping action	18
Gambar 2. 12 Slow in and slow out.....	19
Gambar 2. 13 Arcs	19
Gambar 2. 14 Exaggeration.....	20
Gambar 2. 15 Staging.....	21
Gambar 2. 16 Appeal	21
Gambar 2. 17 Solid Drawing	22
Gambar 2. 18 Pipeline 3d movie.....	26
Gambar 2. 19 user interface celtx	27
Gambar 2. 20 contoh storyboard.....	28
Gambar 2. 21 Adobe Photoshop CC.....	28
Gambar 2. 22 Adobe Illustrator CC	29
Gambar 2. 23 Adobe Audition CC.....	30
Gambar 2. 24 Adobe After Effects CC	31
Gambar 2. 25 Adobe Media Encoder CC	31
Gambar 3. 1 Logo Unikkk	43
Gambar 3. 2 Maskot tampak depan.....	44

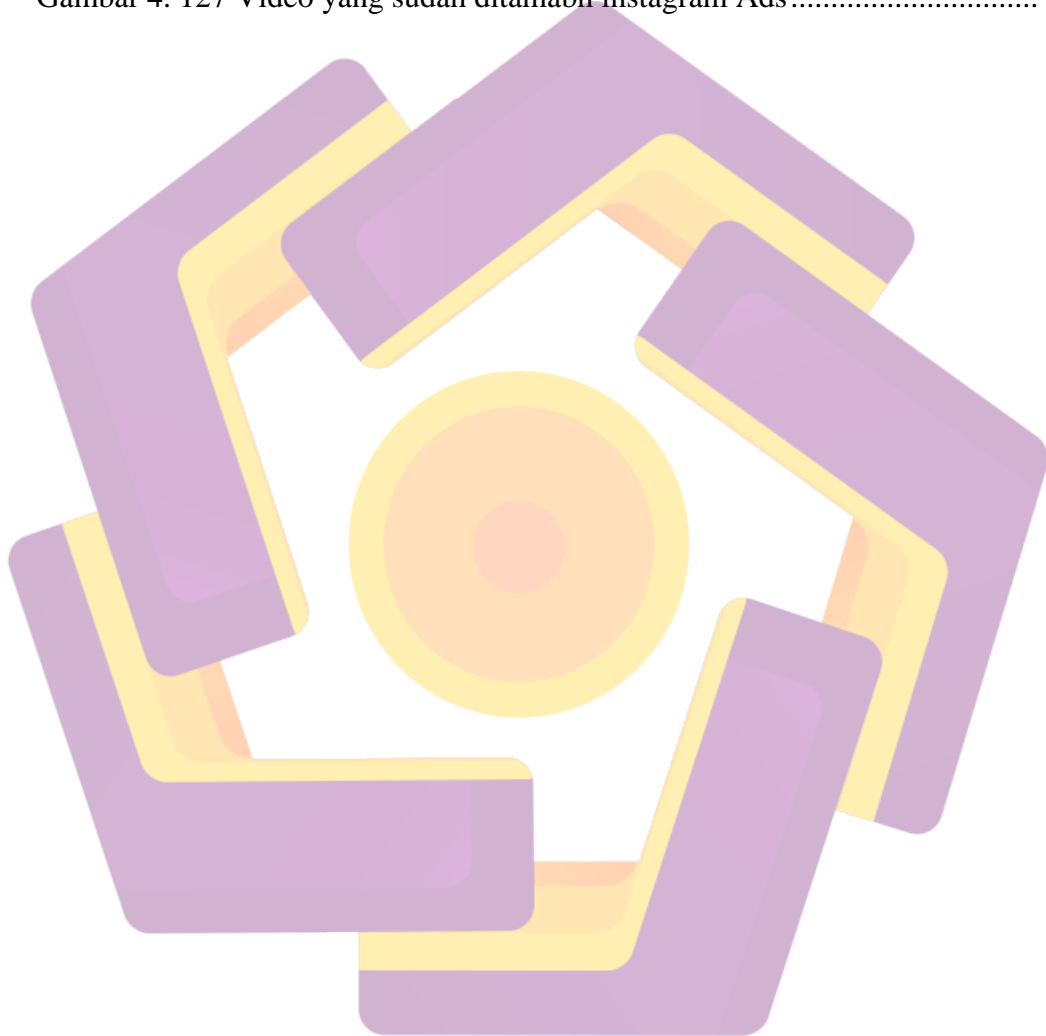
Gambar 3. 3 Maskot tampak samping.....	44
Gambar 4. 1 Tampilan loading adobe illustrator	62
Gambar 4. 2 Tampilan adobe illutrator pertama	62
Gambar 4. 3 Pilihan art board	63
Gambar 4. 4 Type tool	63
Gambar 4. 5 Hasil type tool	63
Gambar 4. 6 Hasil akhir dan management layer.....	64
Gambar 4. 7 File logo dari Studio Unikkk.....	64
Gambar 4. 8 Selection tool.....	65
Gambar 4. 9 Penambahan align tool	65
Gambar 4. 10 Setting align to art board	66
Gambar 4. 11 Hasil setelah align dengan art board	66
Gambar 4. 12 Ungroup.....	66
Gambar 4. 13 New layer	67
Gambar 4. 14 Menu place	67
Gambar 4. 15 Tampilan gambar yang sudah disesuaikan dengan art board.....	68
Gambar 4. 16 Pen tool.....	68
Gambar 4. 17 Objek yang dibuat dengan pen tool.....	68
Gambar 4. 18 Gradient tool.....	69
Gambar 4. 19 Hasil seting gradien tool.....	69
Gambar 4. 20 Tampilan dari pengaturan gradient tool pada masing-masing warna	69
Gambar 4. 21 Hasil akhir scene 3	70
Gambar 4. 22 Pembuatan text	71
Gambar 4. 23 Penambahan ilustrasi.....	71
Gambar 4. 24 Hasil akhir scene 4	71
Gambar 4. 25 Tampilan grafis scene 6.....	72
Gambar 4. 26 Tampilan ahir scene 7	72
Gambar 4. 27 Hasil akhir scene 8	73
Gambar 4. 28 Hasil akhir scene 9	74

Gambar 4. 29 Membuka file dubbing	76
Gambar 4. 30 Capture noise wave	77
Gambar 4. 31 Penghilangan noise.....	77
Gambar 4. 32 Menggunakan hard limiter untuk memangkas suara berlebih	78
Gambar 4. 33 Settingan hard limiter	78
Gambar 4. 34 Sound wave sebelum dan sesudah diterapkan hard limiter.....	78
Gambar 4. 35 File management untuk semua file.....	79
Gambar 4. 36 File management untuk folder asset.....	79
Gambar 4. 37 Management layer adobe illustrator	80
Gambar 4. 38 Management project folder dalam adobe after effects	80
Gambar 4. 39 Loading adobe after effects	81
Gambar 4. 40 Membuat file baru	82
Gambar 4. 41 Tampilan jendela project adobe after effects	82
Gambar 4. 42 Import file asset.....	82
Gambar 4. 43 Memilih aset untuk di import.....	84
Gambar 4. 44 aset yang telah di import	84
Gambar 4. 45 Key animation opacity	85
Gambar 4. 46 Anchor point tool	85
Gambar 4. 47 Perpindahan anchor point.....	86
Gambar 4. 48 Icon stopwatch	86
Gambar 4. 49 Pen tool.....	87
Gambar 4. 50 Garis yang dibuat dengan pen tool.....	87
Gambar 4. 51 Efek stroke.....	87
Gambar 4. 52 Merubah paint style.....	88
Gambar 4. 53 Memberi animasi pada menu end.....	88
Gambar 4. 54 Hasil animasi stroke	89
Gambar 4. 55 Animasi pada salah satu huruf	89
Gambar 4. 56 Key animation pada scene 2.....	90
Gambar 4. 57 Animasi pada scene 2.....	90
Gambar 4. 58 Membuat guide.....	91
Gambar 4. 59 Memasukkan efek corner pin	91

Gambar 4. 60 Menggeser corner pin.....	92
Gambar 4. 61 Efek timewarp	92
Gambar 4. 62 Tampilan ahir scene 3	93
Gambar 4. 63 Membuat key animation baru.....	93
Gambar 4. 64 Menggeser key animation	94
Gambar 4. 65 Hasil akhir animasi.....	94
Gambar 4. 66 Penambahan 3D layer.....	95
Gambar 4. 67 Layer tanpa 3D layer	95
Gambar 4. 68 Layer dengan 3D layer	95
Gambar 4. 69 Pengaturan view menjadi 2 jendela.....	95
Gambar 4. 70 View dengan tampilan dari atas dan active camera	96
Gambar 4. 71 Anchor point pada 3D layer setelah dipindahkan	96
Gambar 4. 72 Key animation 3D layer	97
Gambar 4. 73 Animasi awal dari view top.....	97
Gambar 4. 74 Animasi pertengahan dari view top.....	97
Gambar 4. 75 Animasi akhir dari view top	97
Gambar 4. 76 Key animation pada tumpukan berkas	98
Gambar 4. 77 Hasil akhir scene 5	98
Gambar 4. 78 Key animation text	99
Gambar 4. 79 Animasi text	100
Gambar 4. 80 Pre-compose	100
Gambar 4. 81 Jendela pre-compose	101
Gambar 4. 82 Setting ukuran composition.....	101
Gambar 4. 83 Key animation composition uang dan didalamnya	101
Gambar 4. 84 Hasil akhir scene 6	102
Gambar 4. 85 Tampilan objek sebelum dan sesudah dimasking	102
Gambar 4. 86 Key animation pada objek masking	103
Gambar 4. 87 Hasil masking.....	103
Gambar 4. 88 Key animation pada ilustrasi alarm.....	103
Gambar 4. 89 Hasil akhir scene 7	104
Gambar 4. 90 Key animation scene 7	104

Gambar 4. 91 Key animation scene 8	105
Gambar 4. 92 Hasil akhir scene 8	105
Gambar 4. 93 Key animation scene 9	106
Gambar 4. 94 Animasi scene 9	106
Gambar 4. 95 Icon new composition	107
Gambar 4. 96 Jendela new composition	107
Gambar 4. 97 Membuat solid file baru	108
Gambar 4. 98 Merubah warna solid file.....	108
Gambar 4. 99 Menambah efek cc particle world	109
Gambar 4. 100 Menambah efek cc particle world	109
Gambar 4. 101 Tampilan pertama cc particle world.....	109
Gambar 4. 102 Setting cc particle world.....	110
Gambar 4. 103 tampilan cc particle world setelah diseting	110
Gambar 4. 104 Setting efek glow.....	111
Gambar 4. 105 Tampilan setelah ditambah efek glow.....	111
Gambar 4. 106 Menambah box blur	111
Gambar 4. 107 Tampilan setelah ditambah efek box blur	112
Gambar 4. 108 Menambah layer camera baru	112
Gambar 4. 109 Key animation untuk transisi masing masing scene	113
Gambar 4. 110 Key animation untuk camera dalam composition bokeh	113
Gambar 4. 111 Penyesuaian animasi dan dubbing.....	114
Gambar 4. 112 Meambah file rendering ke adobe media encoder	115
Gambar 4. 113 Loading adobe media encoder.....	115
Gambar 4. 114 Tampilan adobe media encoder.....	115
Gambar 4. 115 Setting format di adobe media encoder.....	116
Gambar 4. 116 Setting lebih lanjut di media encoder	116
Gambar 4. 117 Memulai proses rendering	116
Gambar 4. 118 Proses rendering	117
Gambar 4. 119 Surat penyerahan Video	127
Gambar 4. 120 Memilih file.....	127
Gambar 4. 121 Opsi filter Instagram.....	128

Gambar 4. 122 Menambah Caption dan Tagar	128
Gambar 4. 123 Postingan Instagram	129
Gambar 4. 124 Merubah Tujuan Website	130
Gambar 4. 125 Menargetkan Calon Klien	130
Gambar 4. 126 Membuat Anggaran.....	131
Gambar 4. 127 Video yang sudah ditambah instagram Ads.....	131



INTISARI

Studio Unikkk merupakan studio desain yang berada dibawah naungan PT. Mometri Arta Indonesia. Studio Unikkk menyediakan jasa desain dengan beberapa fitur unggulan seperti tugas desain dan revisi tanpa batas. Selain fitur unggulan tugas desain dan revisi tanpa batas, studio Unikkk juga menawarkan harga yang cukup terjangkau. Dalam pemasarannya, studio Unikkk saat ini masih menggunakan media promosi berupa gambar tidak bergerak. Untuk mendukung kemajuan, Studio Unikkk membutuhkan media iklan yang lebih menarik yaitu video iklan.

Video adalah salah satu media iklan yang sudah banyak digunakan untuk menampilkan dan menjelaskan suatu perusahaan atau produk. Dengan perkembangan teknologi saat ini video iklan dapat digunakan sebagai media pendukung saat presentasi atau meeting dengan perusahaan lain yang bersangkutan.

Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan video iklan, salah satunya adalah teknik motion grafis. Teknik motion grafis merupakan teknik menggerakkan gambar diam menjadi bergerak. Dalam video akan disajikan beberapa efek seperti corner pin, cc particle world, 3D layer dan teknik masking.

Kata Kunci : PT. Mometri Arta Indonesia, Video Iklan, Motion grafis, Corner Pin, Cc particle world, 3D layer, Masking

ABSTRACT

Unikkk Studio is design Studio under the auspices of PT. Mometri Arta Indonesia. Unikkk studio provides design services with several excellent feature such as unlimited design and revision. In additional excellent feature unlimited design and revision, Unikkk studio also offers a fairly affordable price. In their marketing, Unikkk studio is currently still use still imges advertising media. To support them progress, Unikkk studio 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 presentasion or meeting with the other company that are tangible.

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

Keywords : PT. Mometri Arta Indonesia, Advertising Video, Motion graphic, Corner Pin, Cc Particle World, 3D Layer, Masking