

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
PIXEL COMPUTER DI KEBUMEN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHICS**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muchamad Yogi Ginanjar Saputra**

**13.12.7281**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
PIXEL COMPUTER DI KEBUMEN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHICS**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muchamad Yogi Ginanjar Saputra**

**13.12.7281**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
PIXEL COMPUTER DI KEBUMEN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muchamad Yogi Ginanjar Saputra**

**13.12.7281**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 November 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
PIXEL COMPUTER DI KEBUMEN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muchamad Yogi Ginanjar Saputra**  
**13.12.7281**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Maret 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs**  
**NIK. 190302235**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 9 Maret 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

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

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

Yogyakarta, 7 Maret 2017

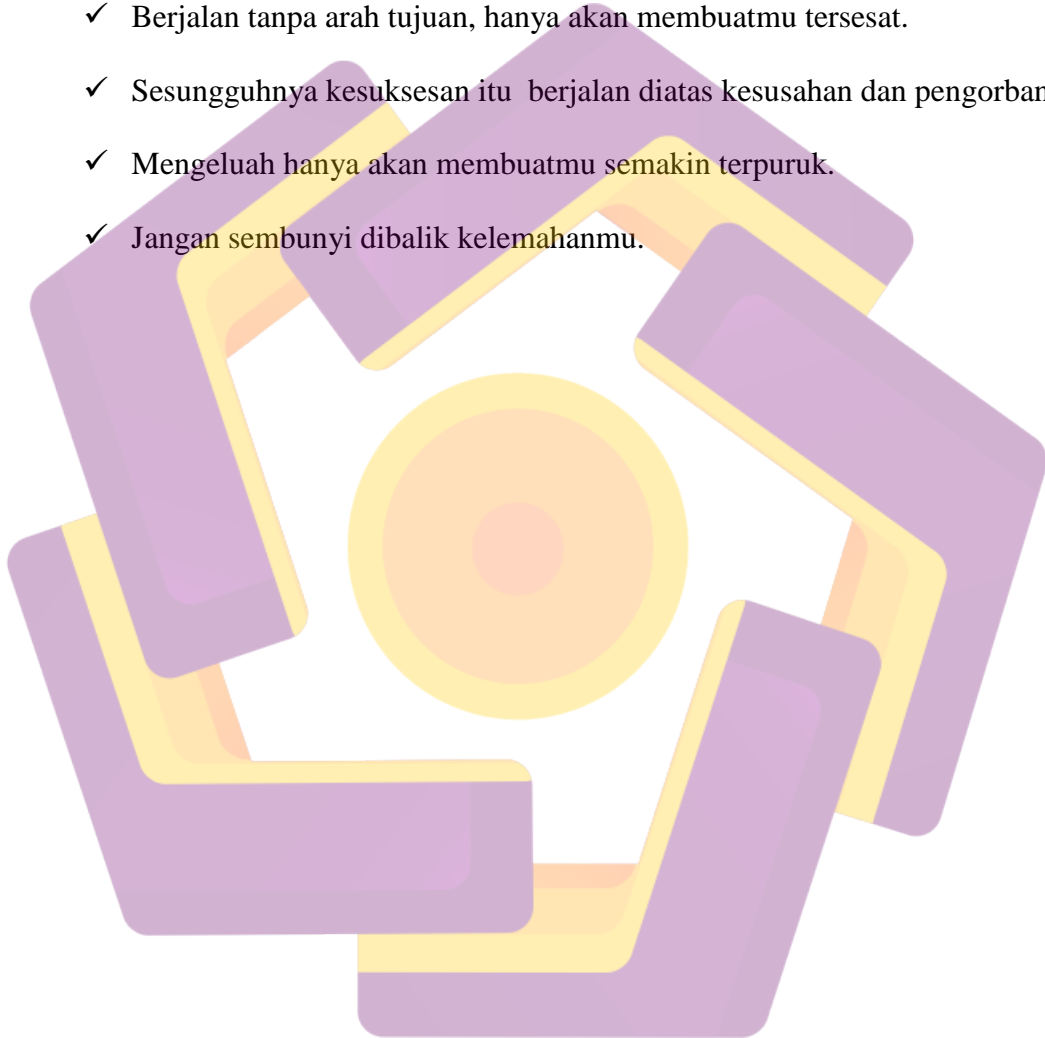


Muchamad Yogi Ginanjar Saputra  
NIM 13.12.7281



## MOTTO

- ✓ Kegagalan hanya terjadi apabila kita menyerah.
- ✓ Impian besar menjadi nyata bila bermusuhan dengan rasa malas.
- ✓ Berjalan tanpa arah tujuan, hanya akan membuatmu tersesat.
- ✓ Sesungguhnya kesuksesan itu berjalan diatas kesusahan dan pengorbanan.
- ✓ Mengeluah hanya akan membuatmu semakin terpuruk.
- ✓ Jangan sembunyi dibalik kelemahanmu.



## PERSEMBAHAN

✓ Tuhan Yang Maha Esa, sampai saat ini aku masih sangat yakin apa yang terjadi pada diriku ini semua atas kehendak MU. Terima kasih telah Kau berikan kesempatan melewati suatu kehidupan dengan cara seperti ini. Maaf bila yang kulakuan selama ini tidak sesuai keinginan MU. Aku tidak tahu apa yang akan terjadi nanti pada diriku, apapun itu pasti belum pernah ku alami. Ingatkanlah bila nantinya hidupku sudah melenceng dari tujuan awal Engkau berikan aku kehidupan ini.

✓ Ibunda dan Ayahanda Tercinta, Sebagai tanda bukti, hormat , dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih tiada terhingga yang tidak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertulisan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia, karena kusadar selama ini belum bias membuat yang lebih. Untuk ibu dan ayah yang selalu membuat termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik, Terimakasih Ibu . . .  
Terimakasih Ayah.

✓ Universitas Amikom Yogyakarta, Terimakasih buat semua dosen, karyawan, gedung dan semua hal yang berkaitan dengan AMIKOM. Di kampus ini kau pertemukan aku dengan banyak orang, mungkin salah satu dari mereka akan menjadi temanku sampai aku tua. Walaupun kebersamaan ini cuma sebatas sampai aku lulus itupun sudah cukup. Begitu banyak kenangan yang tercipta di karena kampus ini. Terimakasih.

✓ Dhimas, dia adalah salah satu orang yang sangat berpengaruh dalam pembuatan Project saya, Kritik dan saran serta solusi yang dhimas berikan 85% valid. Terimakasih Dhim, berkat saranmu sekarang saya bias menyelesaikan Project dan Skripsiku. Terimakasih Dhim (y)

✓ 13 S1-SI 03, Kelas ini banyak memberi kenangan untukku, aku yakin banyak hal yang dilakukan kelas ini tetapi tidak bisa dilakukan kelas lain. Keakraban, keramahan, canda gurau dan kegiatan lain di luar urusan perkuliahan banyak kita lakukan setiap harinya. Entah kalian akan mengingatku apa tidak nantinya, yang jelas aku akan berusaha mengingat kalian. Jika kalian masih ingat padaku, jangan ragu-ragu menyapaku ketika kita bertemu di jalan. Maaf kalau dulu aku bercanda sering menyakiti hati kalian. Sekarang juga deng, kalo ada yang jadi bahan perbincangan di dunia maya dan tidak berkenan tolong di maafkan. Sampai jumpa dan terimakasih untuk semuanya.



- ✓ Lintang Setyani, Terimakasih tang sudah ngasih pengalaman saat pendadaran dan juga ngasih pengalaman pertanyaan serta solusinya pada saat mau pendadaran. Terimakasih Lintang sukses terus untuk kamu (y).
- ✓ Terimakasih untuk Ricky, Niko, Echa yang sudah datang saat pendadaran, saya senang kalian bias hadir untuk meramaikan suasana,
- ✓ Untuk Anak-Anak Kontak Cakra, Rizal dan Arif , terimakasih telah memberi motifasi dan menyupport saya sampe akhirnya menyelesaikan Skripsi dengan tepat waktu. Canda tawa kalian selalu aku rindukan selalu, semoga kalian rizal dan cakra cepat menyusul meraih gelar. Terimakasih Semuanya.
- ✓ College, Terimakasih untuk kalian Eka, Hermin Lia, yang selalu ada dalam mengerjakan tugas 1 kelompok, selalu solid, semoga kita terus seperti ini , walaupun aku cuman nitip NIM hahahah, tapi aku bangga dekat dengan kalian, kalian luar biasa. Dan terimakasih kalian telah dating pada saat pendadaran, senang sekali kalau kalian datang, sukses selalu teman. Terimakasih
- ✓ Guyup Rukun, Endar, Waiyan, Gun Hatta, Cakra, Arifah, Tri, Putri, Reiza, Hermin, Lia, Eka. grup ini mengajarkanku tentang kebersamaan, saat jalan-jalan dengan kalian rasanya hal yang paling bahagia, karna saya dan teman-teman bisa tertawa lepa seakan-akan gak ada tanggungan. Terimakasih

sudah menyemangati ku dalam mengerjakan skripsi, semoga kalian lekas menyusul, canda tawa kalian takan terlupakan teman (y).

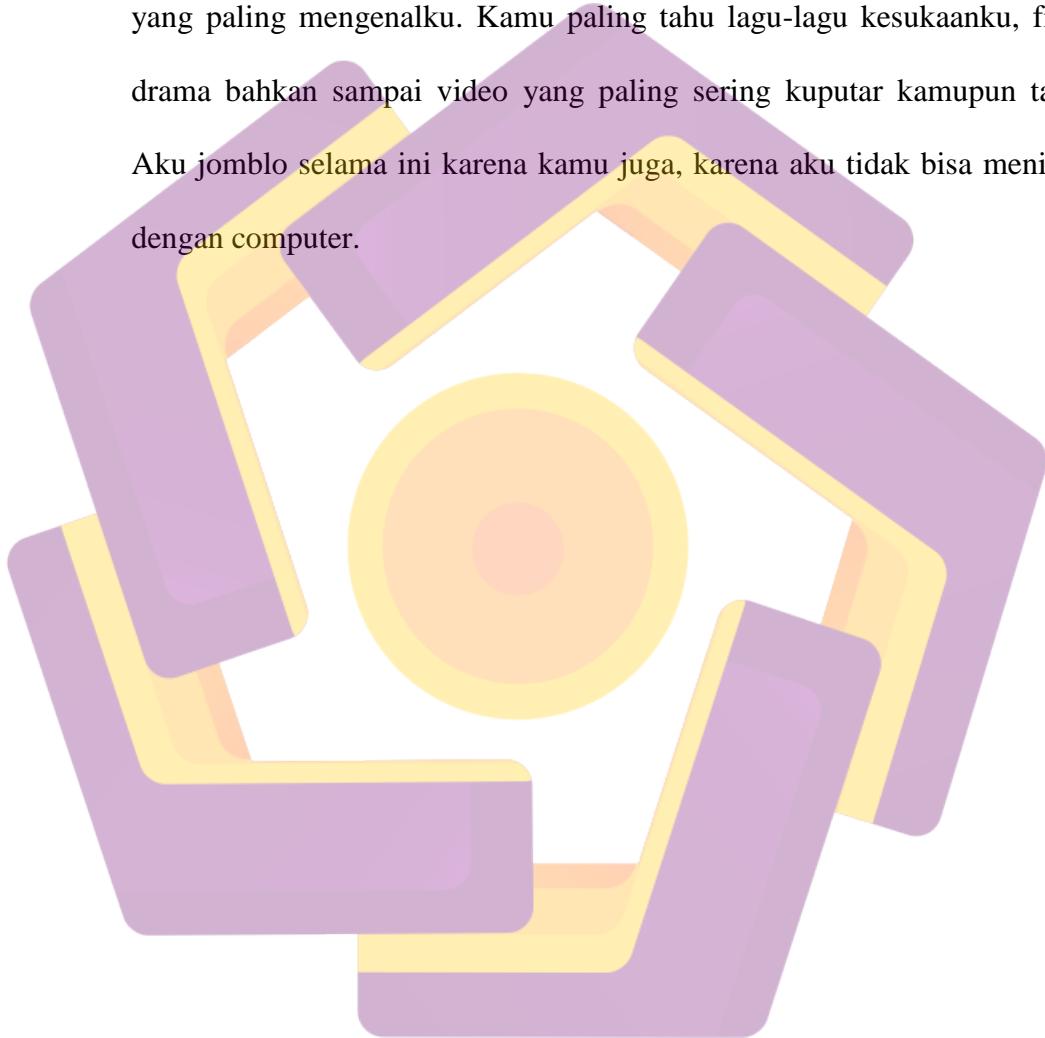
✓ Anggeretha Wahyuningtyas, Terimakasih ya ret sudah menjadi penyemangatu unuk mengerjakan Skripsi. Skripsiku selesai itu juga karena Kamu. Semoga yang di semogakan tercapai, Sukses Terus untuk kamu (y).

✓ Amikom Resource Center (ARC) terimakasih semuanya, yang telah membantu saya dalam membuat skripsi, terimakasih mba achi yang telah memberikan solusi tentang Ide Ceria Skripsi, Terimakasih untuk mba Hikmah, Ade dan Vhirga yang telah membantu saya dalam Pra Pendadaran. Terimakasih juga kepada mba Anggit, Mba Fitri dan Pak Bardhiono kalian telah membangun semangat dalam mengeerjakan skripsi. Terimakasih Semuanya Kalian Luar Biasa !!.

✓ TEAM MKP,Grup ini mengajarkan aku pada Game DOTA 2, dimana awalnya saya benci sama permainan dota, banyak teman kita main dota lama kelamaan saya di hasut untuk mainkan hero dota, entah kenapa lama kelamaan saya suka permainan ini dan merasa bahagia memainkan game ini walapun cara bermain saya masih Noob, tetapi saya suka bermain dengan kalian karena di setiap permainan banyak kejadian-kejadian lucu seperti bacot-bacotan, cangkeman, Noob, dan aku suka akan kejadian-kejaiian seperti ini, mungkin akan menjadi kenangan tersendiri.

Terimakasih untuk semuanya Team MKP apabila Partyan saya di ajak main. Sampai Jumpa dan Terimakasih untuk Semuanya.

- ✓ Komputerku, Sudah berapa lama kau menemaniku, kamu adalah sesuatu yang paling mengenalku. Kamu paling tahu lagu-lagu kesukaanku, film, drama bahkan sampai video yang paling sering kuputar kamupun tahu. Aku jomblo selama ini karena kamu juga, karena aku tidak bisa menikah dengan computer.



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagungan-Nya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, risky berlimpah, rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua. Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah Tugas Akhir dengan judul : **PEMBUATA IKLAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PIXEL COMPUTER MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHICS*** telah disusun dengan baik.

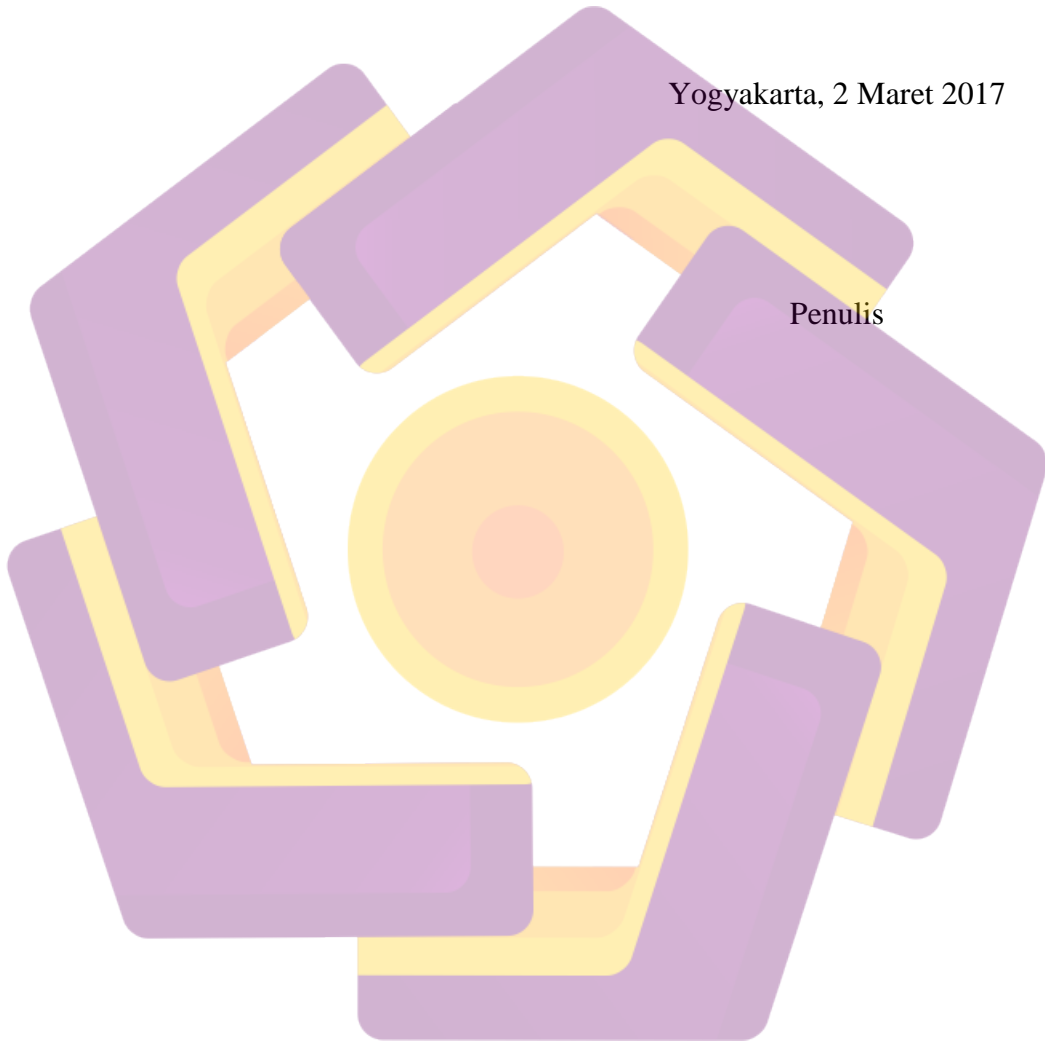
Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof.Drs.M.Suyanto, MM selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Kepala Jurusan S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Anik Sri Widawati, S.Sos.,M.M., selaku Dosen Wali Saya.
4. Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

Yogyakarta, 2 Maret 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

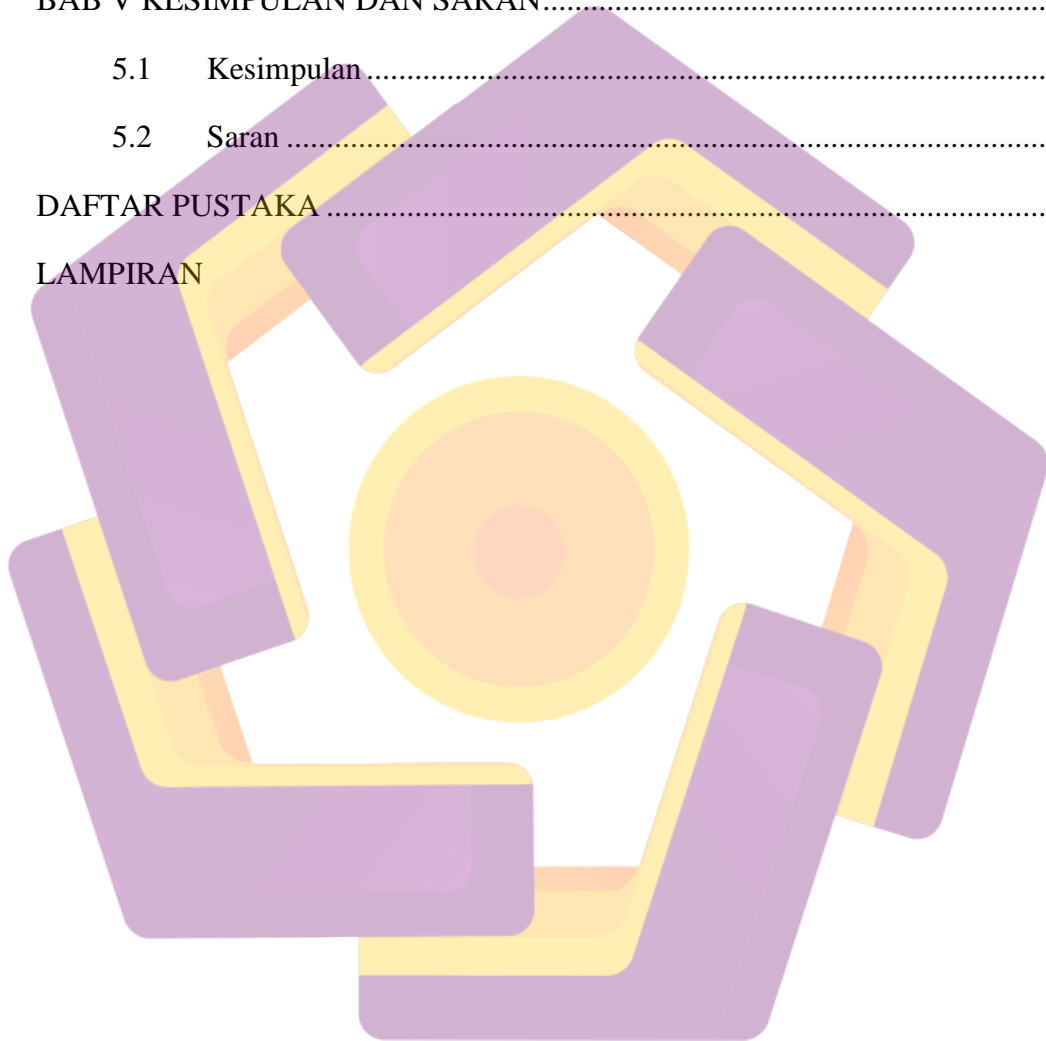
|                                               |      |
|-----------------------------------------------|------|
| PERSETUJUAN .....                             | ii   |
| PENGESAHAN .....                              | iii  |
| PERNYATAAN.....                               | iv   |
| MOTTO .....                                   | v    |
| PERSEMBAHAN.....                              | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                          | xi   |
| DAFTAR ISI.....                               | xiii |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | xvii |
| DAFTAR TABEL.....                             | xix  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                          | xx   |
| INTISARI.....                                 | xxi  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                         | xxii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....              | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                      | 2    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                   | 2    |
| 1.4 Batasan Masalah .....                     | 3    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                  | 3    |
| 1.5.1 Bagi Penulis .....                      | 3    |
| 1.5.2 Bagi “Pixel Computer”.....              | 4    |
| 1.5.3 Bagi Masyarakat Umum.....               | 4    |
| 1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta..... | 4    |
| 1.6 Analisis .....                            | 4    |



|                                    |                                           |          |
|------------------------------------|-------------------------------------------|----------|
| 1.7                                | Metode Penelitian .....                   | 4        |
| 1.7.1                              | Pengumpulan Data.....                     | 5        |
| 1.7.2                              | Tahap Perancangan.....                    | 5        |
| 1.7.3                              | Tahap Pengembangan.....                   | 6        |
| 1.7.4                              | Implementasi.....                         | 6        |
| 1.7.5                              | Evaluasi.....                             | 6        |
| 1.8                                | Sistematika Penulisan .....               | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b> |                                           | <b>8</b> |
| 2.1                                | Tinjauan Pustaka.....                     | 8        |
| 2.2                                | Multimedia.....                           | 9        |
| 2.2.1                              | Definisi Multimedia.....                  | 9        |
| 2.2.2                              | Elemen-Elemen Multimedia.....             | 11       |
| 2.3                                | Iklan.....                                | 16       |
| 2.3.1                              | Definisi Iklan .....                      | 16       |
| 2.3.2                              | Jenis Iklan .....                         | 16       |
| 2.3.3                              | Tujuan Iklan.....                         | 17       |
| 2.3.4                              | Strategi Pembuatan Iklan.....             | 17       |
| 2.4                                | Animasi.....                              | 18       |
| 2.4.1                              | Definisi Animasi.....                     | 18       |
| 2.4.2                              | Jenis Animasi.....                        | 19       |
| 2.4.3                              | Prinsip Animasi .....                     | 21       |
| 2.5                                | <i>Motion Graphics</i> .....              | 27       |
| 2.5.1                              | Definisi <i>Motion Graphics</i> .....     | 27       |
| 2.5.2                              | Konsep Dasar <i>Motion Graphics</i> ..... | 27       |
| 2.6                                | Analisis .....                            | 30       |

|                                                |                                        |           |
|------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------|
| 2.6.1                                          | Analisis Kebutuhan Fungsional.....     | 30        |
| 2.6.2                                          | Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... | 30        |
| 2.7                                            | Tahap Perancangan.....                 | 32        |
| 2.7.1                                          | Pra Produksi.....                      | 32        |
| 2.8                                            | Tahap Pengembangan.....                | 33        |
| 2.8.1                                          | Produksi.....                          | 33        |
| 2.8.2                                          | Pasca Produksi.....                    | 34        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>   |                                        | <b>34</b> |
| 3.1                                            | Tinjauan Umum.....                     | 34        |
| 3.1.1                                          | Gambaran Umum Pixel Computer.....      | 34        |
| 3.1.2                                          | Logo Perusahaan.....                   | 35        |
| 3.2                                            | Analisis Kebutuhan.....                | 35        |
| 3.2.1                                          | Analisis Kebutuhan Fungsional.....     | 35        |
| 3.2.2                                          | Analisis Kebutuhan Non-Fungsional..... | 36        |
| 3.2.3                                          | Pengumpulan Data.....                  | 38        |
| 3.3                                            | Media Penyampaian Iklan.....           | 41        |
| 3.4                                            | Tahap Perencanaan.....                 | 42        |
| 3.4.1                                          | Pra Produksi Iklan.....                | 42        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b> |                                        | <b>52</b> |
| 4.1                                            | Produksi.....                          | 52        |
| 4.1.1                                          | Data Informasi Pixel Computer.....     | 53        |
| 4.1.2                                          | Visualisasi.....                       | 54        |
| 4.2                                            | Pasca Produksi.....                    | 69        |
| 4.2.1                                          | <i>Compositing</i> .....               | 69        |
| 4.2.2                                          | <i>Rendering</i> .....                 | 71        |

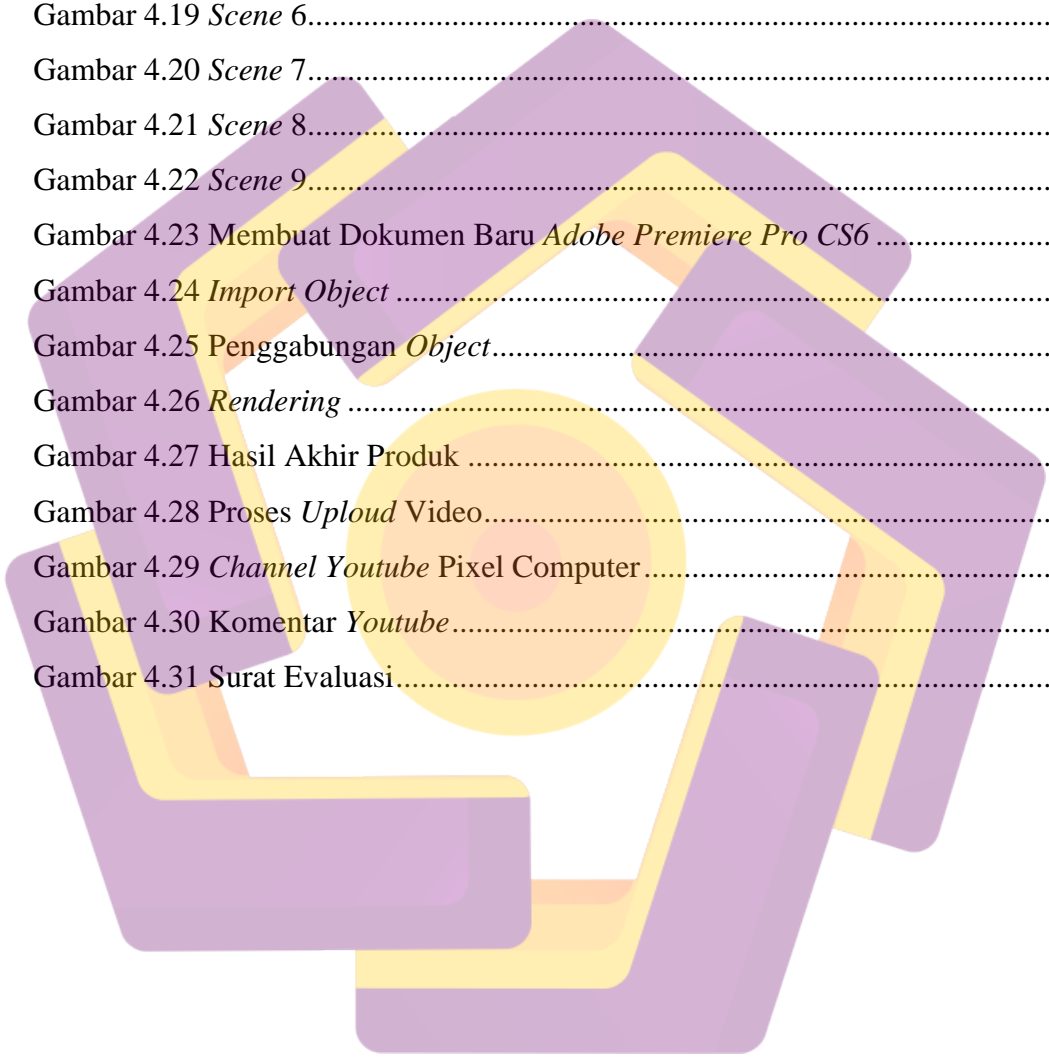
|                                        |                            |           |
|----------------------------------------|----------------------------|-----------|
| 4.3                                    | Hasil Akhir Produksi ..... | 72        |
| 4.4                                    | Pembahasan .....           | 73        |
| 4.5                                    | Implementasi.....          | 75        |
| 4.6                                    | Evaluasi.....              | 77        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b> |                            | <b>78</b> |
| 5.1                                    | Kesimpulan .....           | 78        |
| 5.2                                    | Saran .....                | 79        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>            |                            | <b>80</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                        |                            |           |



## DAFTAR GAMBAR

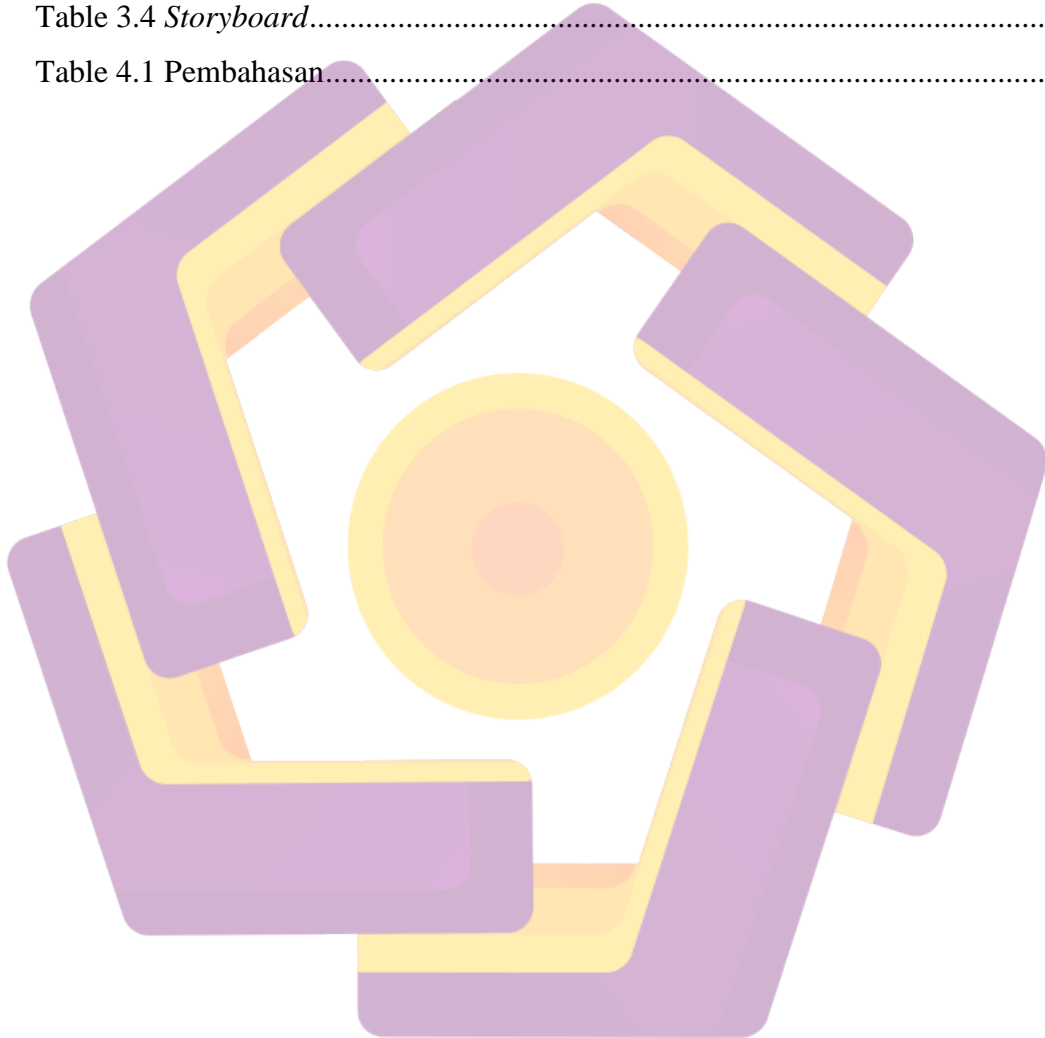
|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....                                 | 21 |
| Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....                                       | 21 |
| Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....                                            | 22 |
| Gambar 2.4 <i>Straight-ahead Action and Pose-to-Pose</i> .....             | 22 |
| Gambar 2.5 <i>Follow-through and Overlapping Action</i> .....              | 23 |
| Gambar 2.6 <i>Slow In-Slow Out</i> .....                                   | 23 |
| Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....                                               | 24 |
| Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....                                   | 24 |
| Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....                                             | 25 |
| Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....                                      | 25 |
| Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....                                     | 26 |
| Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....                                            | 26 |
| Gambar 3.1 Logo Pixel Computer .....                                       | 35 |
| Gambar 3.2 Contoh <i>Motion Graphic Presentation</i> .....                 | 39 |
| Gambar 3.3 Contoh <i>Motion Graphic</i> dari Kok Bias ? .....              | 40 |
| Gambar 4.1 Bagan Penggunaan <i>Software</i> .....                          | 52 |
| Gambar 4.2 Bagan Pengembangan Video Iklan .....                            | 53 |
| Gambar 4.3 Membuat Dokumen Baru <i>Corel Draw X5</i> .....                 | 54 |
| Gambar 4.4 Membuat Objek Dengan <i>Rectangle Tool</i> .....                | 55 |
| Gambar 4.5 Proses Pembuatan <i>Object</i> .....                            | 55 |
| Gambar 4.6 Proses Pewarnaan Pada <i>Object</i> .....                       | 56 |
| Gambar 4.7 Proses Penyimpanan <i>Object</i> .....                          | 57 |
| Gambar 4.8 Membuat Dokumen Baru <i>Adobe Audition CS6</i> .....            | 58 |
| Gambar 4.9 Merekam Suara atau Narasi .....                                 | 59 |
| Gambar 4.10 Pengeditan Narasi.....                                         | 59 |
| Gambar 4.11 Menyimpan <i>File</i> .....                                    | 60 |
| Gambar 4.12 Membuat composition baru <i>Adobe After Effect CS6</i> . ..... | 61 |
| Gambar 4.13 <i>Import Objek Desain</i> . .....                             | 61 |

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.14 <i>Scene 1</i> .....                                     | 62 |
| Gambar 4.15 <i>Scene 2</i> .....                                     | 63 |
| Gambar 4.16 <i>Scene 3</i> .....                                     | 64 |
| Gambar 4.17 <i>Scene 4</i> .....                                     | 65 |
| Gambar 4.18 <i>Scene 5</i> .....                                     | 66 |
| Gambar 4.19 <i>Scene 6</i> .....                                     | 66 |
| Gambar 4.20 <i>Scene 7</i> .....                                     | 67 |
| Gambar 4.21 <i>Scene 8</i> .....                                     | 68 |
| Gambar 4.22 <i>Scene 9</i> .....                                     | 68 |
| Gambar 4.23 Membuat Dokumen Baru <i>Adobe Premiere Pro CS6</i> ..... | 69 |
| Gambar 4.24 <i>Import Object</i> .....                               | 70 |
| Gambar 4.25 Penggabungan <i>Object</i> .....                         | 71 |
| Gambar 4.26 <i>Rendering</i> .....                                   | 71 |
| Gambar 4.27 Hasil Akhir Produk .....                                 | 72 |
| Gambar 4.28 Proses <i>Uploud</i> Video.....                          | 75 |
| Gambar 4.29 <i>Channel Youtube</i> Pixel Computer.....               | 76 |
| Gambar 4.30 Komentar <i>Youtube</i> .....                            | 76 |
| Gambar 4.31 Surat Evaluasi.....                                      | 77 |



## DAFTAR TABEL

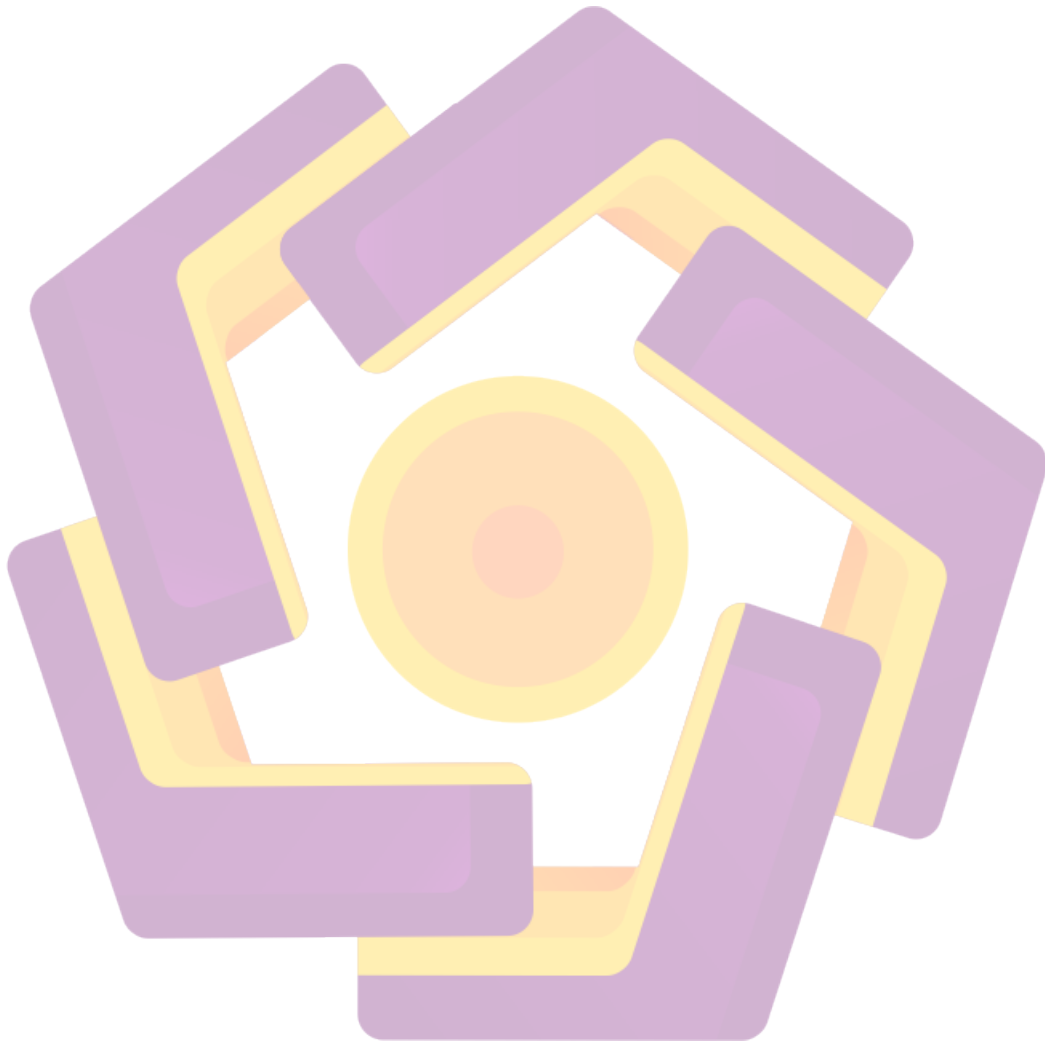
|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Table 3.1 Perangkat Keras .....           | 36 |
| Table 3.2 Kenbutuhan Perangkat Lunak..... | 37 |
| Table 3.3 Naskah Video Iklan.....         | 43 |
| Table 3.4 <i>Storyboard</i> .....         | 47 |
| Table 4.1 Pembahasan.....                 | 73 |





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Bukti Penyerahan Skripsi ..... 1
2. Hasil Wawancara ..... 2



## INTISARI

Pixel Computer merupakan salah satu tempat Penjualan dan Jasa Computer yang berada di Prembun. Pixel Computer baru buka dan masih terbilang baru. Oleh sebab itu untuk membantu pemasaran dalam menarik minat beli masyarakat, maka diperlukan iklan promosi yang dikemas dalam bentuk video.

Video iklan Pixel Computer dibuat dengan menggunakan konsep Multimedia, Menggunakan *Motion Graphics*. Dalam pembuatan Animasi Video ini menggunakan Software *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere* dan Software pendukung lainnya.

Setelah Video ini selesai diuji, kemudian akan diupload di situs-situs media social seperti YouTube, Facebook, Instagram. Selain itu juga hasil yang didapat maksimal dan dapat meningkatkan penjualan dan Jasa di Pixel Computer. Dengan demikian penelitian ini berdampak positif bagi Pixel Computer yang masih kurang promosi.

**Kata Kunci :** Iklan, *Motion Graphics*, Pixel Computer, Video.

## **ABSTRACT**

*Pixel Computer is one of the places of sale and services Computer that reside in Prembun. Pixel Computer recently open and still relatively new. Therefore, to help in marketing interest buying public, then needed a promotional ad that is packaged in the form of a video.*

*Video advertisement Pixel Computer is created by using the concept of Multimedia, Using Motion Graphics. In the making of this Video animation using the Software Adobe After effects, Adobe Premiere, and other support Software.*

*After the Video was completed, then be tested diupload on social media websites like YouTube, Facebook, Instagram. In addition, the results obtained and can increase sales and services in Pixel Computer. Thus the study of positive impact for Pixel Computer less promotion.*

**Keywords :** *Advertising, Motion Graphics, Pixel Computer, Video.*