



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA
SOSIAL “JOHAN GARAGE” SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL DAN
ENGAGEMENT PENONTON DI INSTAGRAM**

TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Muhamad Anggi Farhan
42320120007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA
SOSIAL “JOHAN GARAGE” SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL DAN
ENGAGEMENT PENONTON DI INSTAGRAM**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

Muhamad Anggi Farhan

42320120007

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Anggi Farhan
NIM : 42320120007
Fakultas/Program Studi : FDSK/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
“ PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA SOSIAL “JOHAN GARAGE” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL DAN ENGAGEMENT PENONTON DI INSTAGRAM” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 1 Maret 2026



Muhamad Anggi Farhan

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Muhamad Anggi Farhan
NIM : 42320120007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Motion Graphic untuk Media Sosial “Johan Garage” Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tarik Visual dan Engagement Penonton di Instagram”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 26 Januari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 6%.

Jakarta, 26 Januari 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Muhamad Anggi Farhan
NIM : 42320120007
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic untuk Media Sosial
"Johan Garage" Sebagai Upaya Meningkatkan Daya
Tarik Visual dan Engagement Penonton di Instagram

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 17 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom)

NIDN: -

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat akademik untuk meraih gelar Sarjana Desain Strata Satu (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Meruya, Jakarta Barat. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi .
4. Bapak Rizal Bay Khaqi S.Ds, M.Sn. selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Bapak Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan motivasi selama proses penyusunan laporan ini.
6. Keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan moral.
7. Khaira Inten Samurni yang selalu memberikan doa dan dukungan moral.
8. Rekan-rekan di Program Studi DKV (Retzkie, Rahmat, Diki, Rani, Vasya, Lucky) yang membantu dalam proses diskusi dan motivasi.
9. CV. Johan Garage (Johan, Farhan, Galluchi, Ipang, Sahlan, Jatnika, Febri, Adang, Hendri, Aziz) yang telah memberikan kesempatan dan informasi yang diperlukan dalam perancangan ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah berkontribusi dalam penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Bekasi, 1 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Anggi Farhan
NIM : 42320120007
Fakultas/Program Studi : FDSK/Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK MEDIA SOSIAL “JOHAN GARAGE” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK VISUAL DAN ENGAGEMENT PENONTON DI INSTAGRAM”

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Maret 2026

Yang menyatakan,



(Muhamad Anggi Farhan)

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* UNTUK MEDIA SOSIAL
“JOHAN GARAGE” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN
DAYA TARIK VISUAL DAN *ENGAGEMENT*
PENONTON DI INSTAGRAM**

Muhamad Anggi Farhan

ABSTRAK

Perkembangan media sosial, khususnya Instagram, telah menciptakan peluang besar bagi pelaku usaha untuk membangun citra dan menjangkau audiens secara lebih luas melalui konten video pendek seperti Reels. Namun, permasalahan yang dihadapi Johan Garage sebuah bengkel sepeda motor spesialis bore up, modifikasi mesin, dan layanan servis ringan maupun berat adalah menurunnya jumlah penayangan dan interaksi pada konten video Reels di media sosial. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya elemen visual yang menarik pada bagian awal video (*hook*), sehingga penonton cenderung melewati konten sebelum pesan tersampaikan. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan konsep motion graphic yang mampu meningkatkan daya tarik visual dan *engagement* penonton terhadap konten Reels Johan Garage. Evaluasi dilakukan melalui uji coba langsung dengan audiens sasaran untuk mengukur respons serta efektivitas penyampaian pesan. Hasil dari perancangan ini berupa serangkaian video Reels dengan penambahan elemen motion seperti efek hologram 3D, animasi teks kinetik, dan transisi dinamis. Uji coba terhadap audiens menunjukkan adanya peningkatan *viewer retention* dan interaksi visual dibandingkan dengan konten sebelumnya. Dengan demikian, perancangan motion graphic ini diharapkan dapat menjadi strategi visual yang efektif dalam meningkatkan performa konten media sosial Johan Garage sekaligus menjadi referensi bagi perancangan konten digital di bidang otomotif.

Kata kunci: motion graphic, media sosial, video reels, engagement, Johan Garage

MOTION GRAPHIC DESIGN FOR "JOHAN GARAGE" SOCIAL MEDIA

AS AN EFFORT TO INCREASE VISUAL APPEAL AND AUDIENCE

ENGAGEMENT ON INSTAGRAM

MUHAMAD ANGGI FARHAN

ABSTRACT

The development of social media, particularly Instagram, has created significant opportunities for businesses to build their brand image and reach a wider audience through short-form video content such as Reels. However, Johan Garage—a motorcycle workshop specializing in bore up, engine modification, and both minor and major repair services—has been facing a decline in the number of views and user engagement on its Instagram Reels content. One of the main contributing factors is the lack of visually engaging elements in the opening section of the videos (hook), causing viewers to skip the content before the intended message is delivered. This design project aims to create a motion graphic concept that enhances visual appeal and audience engagement for Johan Garage's Reels content. The evaluation was conducted through direct testing with the target audience to measure their responses and the effectiveness of message delivery. The final output consists of a series of Reels videos featuring added motion elements such as 3D hologram effects, kinetic text animation, and dynamic transitions. Testing with the audience indicated an improvement in viewer retention and visual interaction compared to the previous content. Therefore, this motion graphic design is expected to serve as an effective visual strategy to improve Johan Garage's social media performance while also providing a reference for digital content design in the automotive industry.

Keywords: motion graphic, social media, video reels, engagement, Johan Garage

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN SIMMILIARITY	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II METODE PERANCANGAN.....	6
2.1 Orisinalitas.....	6
2.2 Target Perancangan	8
2.3 Relevansi Studi	9
2.4 Aspek Estetika	12
2.5 Aspek Teknis.....	14
2.6 Skema Proses Perancangan	17
2.6.1 Menentukan Masalah	17
2.6.5 Tahap Production.....	23
2.6.7 Uji Kelayakan Karya.....	25
2.6.8 Realisasi Karya.....	25

2.6.9 Pameran Karya	26
BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	27
3.1 Positioning & Konsep Desain	27
3.2 Strategi Desain Visual.....	28
3.2.1 Strategi Pesan	28
3.2.2 Strategi Visual	31
3.2.3 Strategi Distribusi Karya.....	31
BAB IV HASIL KARYA DKV	33
4.1 Deskripsi Karya.....	33
4.1.1 Visual Karya.....	33
4.2 Pameran Karya	48
4.3 Hasil Uji Desain.....	51
4.5 Evaluasi Perancangan Karya.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Referensi.....	8
Tabel 2.2 Biaya Perancangan.....	16
Tabel 3.1 Elemen deskripsi perancangan.....	28
Tabel 4.1 Jumlah view setelah pakai holo.....	46
Tabel 4.2 Distribusi Reels.....	47
Tabel 4.3 Media Pendukung.....	48
Tabel 4.4 Dokumantasi Pameran.....	50
Tabel 4.5 Kategori rincian Target Audience.....	51
Tabel 4.6 Evaluasi Karya.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Retensi Reels	2
Gambar 2.1 Ilustrasi Prinsip Timing Animasi.	13
Gambar 2.2 Logo Software Adobe After Effect.....	14
Gambar 2.3 Laptop Acer Swift X.	15
Gambar 2.4 Rexus Daxa Headset.....	15
Gambar 2.5 Iphone 14 Pro.	16
Gambar 2.6 Skema Proses Perancangan.	17
Gambar 2.7 Color Pallette.....	20
Gambar 2.8 Font Montserrat.	20
Gambar 2.9 Grid Perancangan.	21
Gambar 2.10 Storyboard.	22
Gambar 2.11 Foto Atau Cuplikan Footage.	23
Gambar 2.12 Screenshoot Adobe After Effect.	25
Gambar 4.1 Color Pallette.....	38
Gambar 4.2 Font Montserrat.	39
Gambar 4.3 Firut Adobe Ae.....	40
Gambar 4.4 Fitur Adobe Tracker.....	41
Gambar 4.5 Screenshoot Umpan Balik Pameran.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Catatan Perbaikan.....	65
Lampiran 1.2 Lembar Penilaian.....	66
Lampiran 1.3 Poster Pameran.	67
Lampiran 1.4 Bukti Asistensi Tugas Akhir.	68
Lampiran 1.5 Curriculum Vitae Penulis.	69

