

**PERSEPSI VISUAL KONSUMEN TERHADAP
IDENTITAS BRAND DI AKUN INSTAGRAM
@PLAYWITHPATTERO TAHUN 2021**

LAPORAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



Oleh

NOLA PUTRI SOFYAN

NIM. 211511014

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim pertama-tama, saya ingin mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT. Tanpa izin dan kasih sayang-Nya, perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini mungkin terasa jauh lebih sulit. Skripsi ini bukan sekadar tugas akademik, tetapi juga perjalanan penuh pelajaran, perjuangan, dan tantangan yang akhirnya dapat saya lalui. Dalam proses ini, ada banyak orang hebat yang turut berperan, dan saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Diri Sendiri, Nola Putri Sofyan – Terima kasih telah bertahan dan berjuang hingga titik ini.
2. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum., selaku Kepala Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Rendya Adi Kurniawan, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom., dan Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen penguji dan seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberi ilmu, wawasan dan bimbingan berharga selama proses perancangan.

6. Dosen pembimbing, M. Harun Rosyid Ridlo, M.Sn. – Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan arahan yang luar biasa.
7. Papa, Marck Edy Sofyan – Terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang selalu diberikan tanpa henti.
8. Almarhum Ibu, Erya binti Muslani – Terima kasih atas semua cinta, doa, dan pelajaran hidup yang masih melekat dalam setiap langkah saya.
9. Adik-adik tercinta, Nora dan Carisa – Kalian adalah bagian dari semangat saya untuk terus maju.
10. Faza Dzikrulloh – Terima kasih telah hadir dalam setiap proses ini, menjadi support system yang selalu ada di saat saya lelah dan butuh semangat.
11. Hatypo Studio – Terima kasih telah menjadi ruang tumbuh dan belajar, serta memberikan pengalaman berharga yang turut membentuk cara pandang dan kreativitas dalam penelitian ini.
12. Teman-teman seperjuangan – Terima kasih untuk dukungan, semangat di tengah deadline, serta kebersamaan yang membuat proses ini lebih menyenangkan.

Karya tugas akhir ini tentu saja masih memiliki kekurangan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menjadi perbaikan kedepannya. Selain itu, semoga perancangan karya ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual atau jurusan linear yang membutuhkannya.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	7
C. TUJUAN PENELITIAN.....	8
D. MANFAAT PENELITIAN.....	8
E. TINJAUAN PUSTAKA	10
F. LANDASAN TEORI.....	17
G. METODE PENELITIAN	28
H. SISTEMATIKA PENULISAN	46
BAB II.....	48
IDENTIFIKASI ELEMEN VISUAL.....	48
a. WARNA	49
b. TIPOGRAFI	55
c. GRAFIS	59
d. TATA LETAK	63
e. LOGO	67
BAB III.....	70
PEMBAHASAN	70
A. PERSEPSI KONSUMEN.....	85
B. EVALUASI KONTEN	107
BAB IV	111

KESIMPULAN DAN SARAN.....	111
A. Kesimpulan Hasil Penelitian	111
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Konten Instagram @playwithpattero Yang Unik & Penuh Warna.....	3
Gambar 2. Konten Peniruan.....	5
Gambar 3. Komentar Instagram @makersbymakna	5
Gambar 4. Kode dan Sumber Warna Hijau Biru	50
Gambar 5. Kode dan Sumber Warna Ungu Hijau.....	51
Gambar 6. Kode dan Sumber Warna Orange Merah	52
Gambar 7. Kode dan Sumber Warna Hitam Kuning	53
Gambar 8. Kode dan Sumber Warna Putih Pink.....	54
Gambar 9. <i>Font</i> Dekoratif.....	55
Gambar 10. <i>Font</i> Sans Serif.....	57
Gambar 11. Bidang Biomorfik.....	60
Gambar 12. Bidang Geografis.....	61
Gambar 13. Garis dan Arrow	62
Gambar 14. <i>Symmetrical Layout</i>	64
Gambar 15. <i>Asymmetrical Layout</i>	65
Gambar 16. <i>Diagonal Layout</i>	65
Gambar 17. Logo PWP	67
Gambar 18. Konten Instagram PWP " <i>Eternal Illusion</i> "	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rangkuman Tinjauan Pustaka.....	14
Tabel 2. Jenis Konten Penelitian.....	33
Tabel 3. Pertanyaan Wawancara <i>Followers</i> PWP Tabel	40
Tabel 4. Analisis Elemen Visual Dari 10 Narasumber	71
Tabel 5. Kesan Pertama Menurut Narasumber	86
Tabel 6. Ketertarikan Menurut Narasumber	91
Tabel 7. Kreativitas dan Konsistensi Menurut Narasumber	96
Tabel 8. Minat dan Loyalitas Menurut Narasumber	103



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Menentukan Teori	17
Bagan 2. Alur Penelitian	28
Bagan 3. Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 4. Model Analisis Interaktif	42
Bagan 5. Model Analisis Kreatif.....	45



LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pernyataan.....	118
Lampiran 2. Lembar Pantuan Bimbingan TA.....	119
Lampiran 3. Lembar Pendaftaran Ujian TA	124
Lampiran 4. Lembar Berita Acara Ujian TA	125
Lampiran 5. Data Responden Wawancara Followers PWP.....	126



DAFTAR PUSTAKA

- Algoritma*. (2022). Retrieved from Algoritma Data Science Education Center: <https://algorit.ma/blog/data-primer-2022/#:~:text=Data%20primer%20adalah%20jenis%20data,untuk%20memenuhi%20tujuan%20penelitian%20tertentu>.
- Arnheim. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Retrieved from <https://psycnet.apa.org/record/1975-05242-000>
- Cresswell. (2009). Metode Penelitian Kualitatif. In A. M. Adhi Kusumastuti, *Metode Penelitian Kualitatif* (p. 171)
- Fajriati, D. S. (2020). Retrieved from Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/50263>
- Fauziy, N. Y. (2023). Retrieved from Eskripsi USM: <https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2019/G.311.19.0029/G.311.19.0029-15-File-Komplit-20230820093428.pdf>
- Hapsari, R. (2020). Retrieved from Google Scholar: https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=SOvqDGQAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&sortby=pubdate&citation_for_view=SOvqDGQAAAAJ:roLk4NBRz8UC
- Hasan. (2013). *Teori Perilaku Konsumen*. NEM. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=Oa1eEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=teori+perilaku+konsumen&ots=scwSvQvAkA&sig=Z6K_rPkNdEJuFDWSm77Aod0sbEA&redir_esc=y#v=onepage&q=teori%20perilaku%20konsumen&f=false
- Kanuk, S. d. (2000). Teori Perilaku Konsumen. In J. P. Nugraha, *Teori Perilaku Konsumen* (p. 243). 2021.
- Kapferer. (2012). *The New Strategic Brand Management*. Kogan Page Publishers.
- Kartiningrum, E. D. (2015). *Panduan Penyusunan Studi Literatur*.
- Kotler, P. &. (2011). *A framework for marketing management* (Vol. 2).
- Krugman, H. E. (1965). The impact of television advertising: Learning without involvement. *Public Opinion Quarterly*, 349–356.
- Krysinski, M. J. (2018). *The Art of Type and Typography*. New York and London: Routledge.
- liuniconthings. (2022). *liuniconthings*. Retrieved from liuniconthings: <https://liuniconthings.com/en-ca/blogs/lookbook/frantic-galactic-lot-x-pwp>

- Moleong, L. J. (2005). *Gramedia Blog*. Retrieved from <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-kualitatif/>
- Mukhamad Saekan. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. *Nora Media Enterprise*.
- Populix. (2023). Retrieved from <https://info.populix.co/articles/data-primer-adalah/>
- Salisa, D. F. (2024). *dspace.uui*. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/48814>
- Salsyabila, N. (2024). Retrieved from Institutional Repository UMS: <https://eprints.ums.ac.id/127579/>
- Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar: Literasi Media publishing.
- Saputra, A. (2024). Retrieved from Institutional Repository: <https://repository.uin-suska.ac.id/77913/>
- Sella Efrida dan Anisa Diniati. (2020). Pemanfaatan fitur media sosial Instagram dalam membangun personal . *Jurnal Kajian Komunikasi*.
- Smith. (2011). Pengaruh *Brand identity* terhadap Keputusan Pembelian Produk di Rabbani Bunker Rawamangun Jakarta Timur. *Journal UHAMKA*.
- Social, W. A. (2024). *databook*. Retrieved from katadata media network: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024#:~:text=Secara%20keseluruhan%2C%20We%20Are%20Social,9%25%20dari%20total%20populasi%20nasional.>
- Strong. (2014). *The Psychology of Selling*. Retrieved from Scientific Research: <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1227649>
- Sugiarto, D. D. (2001). *Strategi menaklukkan pasar melalui riset ekuitas dan perilaku merek*. Bangka Belitung: Gramedia.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kualitatif. In J. S. Albi Anggito, *Metode Penelitian Kualitatif* (p. 268). Jejask Publisher.
- Sugiyono. (2016). Retrieved from Populix: <https://info.populix.co/articles/data-primer-adalah/>
- Sunyoto. (2012). *Teori Perilaku Konsumen*. NAM.
- Tarver, E. (2022). *Investopedia.com*. Retrieved from *Brand identity*: <https://www.investopedia.com/terms/b/brand-identity.asp>
- Wertheimer. (1912). *Sciencetific Research*. Retrieved from <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=1317884>

Wheeler, A. (2013). *Brand identity*. Retrieved from Branding an Marketing Communication: <https://monle95.wordpress.com/2018/09/03/trigger-2-brand-identity/>

Wolipop. (2021, Desember 11). *Wolipop*. Retrieved from Viral Kolaborasi Brand Lokal Disebut Menjiplak, Rilis Motif Hampir Persis Baca artikel wolipop, "Viral Kolaborasi Brand Lokal Disebut Menjiplak, Rilis Motif Hampir Persis" selengkapnya <https://wolipop.detik.com/fashion-news/d-5850575/viral-kolaborasi-bra>: <https://wolipop.detik.com/fashion-news/d-5850575/viral-kolaborasi-brand-lokal-disebut-menjiplak-rilis-motif-hampir-persis>

X. (2021, Desember 10). *@txtdaribrand*. Retrieved from X: <https://x.com/txtfrombrand/status/1469301904693882882>



LAMPIRAN

lampiran 1. Lembar Pernyataan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
Jalan Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127, Jawa Tengah, Indonesia
Telepon (0271) 647658 Faksimile (0271) 646175
Laman: www.isi-ska.ac.id, Surel: direct@isi-ska.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama Mahasiswa : Nola Putri Sofyan
Nomor Induk Mahasiswa : 211511014
Tempat, Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 17 November 2002
Jenjang Studi : S1
Jurusan/Program Studi : Seni Rupa dan Desain / Desain Komunikasi Visual
Alamat Rumah : Jl. Persahabatan No.22 C, Jagakarsa, Jakarta Selatan.
Nomor HP/WA : 0896-5299-3353
Judul Skripsi : "Persepsi Visual Konsumen Terhadap Identitas Brand "Play With Pattero" di Akun @playwithpattero Tahun 2021"
Pembimbing Tugas Akhir : M. Harun Rosyid Ridlo, M.Sn.

Dengan ini menyatakan, bahwa:

1. **Karya/Skripsi** yang saya susun merupakan hasil karya muni saya sendiri
2. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui bahwa **Karya/Skripsi** yang saya susun tersebut merupakan hasil **jiplakan/salinan/saduran** karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa:
 - a. **Sebelum dinyatakan Lulus**
Menyusun ulang Karya dan diuji Kembali
 - b. **Setelah dinyatakan Lulus**
Pencabutan gelar dan penarikan Ijazah kesarjanaan yang telah diperoleh

Surakarta, 6 Februari.....2025

Yang menyatakan


Nola Putri Sofyan
NIM. 211511014



BUKU KEGIATAN KONSULTASI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
ISI SURAKARTA

Nama Mahasiswa : NOLA PUTRI SOFYAN

NIM : 211511014

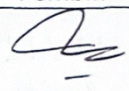
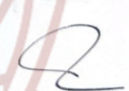
Fakultas : SENI RUPA DAN DESAIN

Jurusan : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Judul Skripsi/karya :
:
:
:

Pembimbing : 1.
2.

CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
1	24/10 2024	Cek bab 1	1. Latar belakang diperbaiki strukturnya 2. Rumusan diperbaiki kontennya 3. Tujuan diperbaiki 4. Teori-teori kerangka 5. Metode cek kembali pengutipan data	
2	10/12 2024	Bab 1	1. Urgensi penelitian 2. Manfaat penelitian 3. Rumusan dan tujuan	

CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
2	12/12 2024	Bab 1	Prostasi: celah gap penelitian	
3	13/12 2024	Bab 1	Teori & keberhasilan disebutkan dengan kelebihan/ kelemahan	
4	16/12 2024	Bab 1	Metode: sumber dan sifatnya penelitian disebutkan dengan parafesim sampling	
5	17/12 2024	Bab 1	Analisis data dan sumber data Teori & populasi	

CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
6	18/12 2024	Bab I	Latihan pengajaran dosen: konsultasi 16 plwip	
7	10/01 2025	Bab II	• Elemen Grafis (Warna, Typography)	
8	17/01 2025	Bab II	• Elemen Grafis (Layout)	
9	24/01 2025	Bab III	• Pembahasan (Persepsi Konsumen)	

CATATAN KEGIATAN KONSULTASI

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Catatan Dosen Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
10	31/01 2025	Bab <u>III</u>	· Pembahasan (Evaluasi Konten)	
11	3/02 2025	Bab <u>IV</u>	· Kesimpulan Hasil Penelitian	
12	4/02 2025	Bab <u>IV</u>	· Saran	

Lampiran 3. Lembar Pendaftaran Ujian TA



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

Jalan Ringroad Km 5,5 Mojosongo, Surakarta 57127, Jawa Tengah, Indonesia
Telepon (0271) 647658 Faksimile (0271) 646175
Laman: www.isi-ska.ac.id, Surel: direct@isi-ska.ac.id

**FORMULIR
PENDAFTARAN UJIAN TUGAS AKHIR**

1. Nama Mahasiswa : Nola Putri Sofyan
2. Nomor Induk Mahasiswa : 211511014
3. Tempat & Tanggal Lahir : Bandar Lampung/ 17 November 2002
4. Jurusan / Program Studi : Seni Rupa dan Desain / Desain Komunikasi Visual
5. Nomor Telepon/HP : 0896-5299-3353
6. Jenjang Studi : S1
7. Judul TA : "Persepsi Visual Konsumen Terhadap Identitas Brand "Play With Pattero" di Akun @playwithpattero Tahun 2021"
8. Jenis TA : Skripsi
9. Jatur Ujian : Reguler
10. Pembimbing TA : M. Harun Rosyid Ridlo, M.Sn.
11. Pengerjaan TA mulai tanggal :
12. Pembimbingan TA selesai tanggal :
13. Jumlah Laporan TA.....jilid/eksemplar

Mengetahui,
Pembimbing Tugas Akhir

M. Harun Rosyid Ridlo, M.Sn.
NIP. 199403072022031014

Surakarta, 6 Februari 2025
Pemohon

Nola Putri Sofyan
NIM. 211511014

Lampiran 4. Lembar Berita Acara Ujian TA



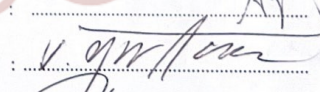
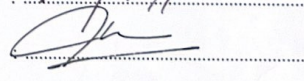
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASIVISUAL
Jl. Ringroad Km. 5,5 Mojosongo, Jebres, Surakarta 57127, Telp. / Fax. (0271) 7889050 / 7889051
Website: <http://fsrd.isi-ska.ac.id> E-mail: fsrd@isi-ska.ac.id

**FORM BERITA ACARA
KELAYAKAN TA**

Nama Mahasiswa : Nola Putri Sofyan
NIM : 211511014
Jalur : Skripsi
Judul Tugas Akhir : PERSEPSI VISUAL KONSUMEN TERHADAP IDENTITAS BRAND "PLAY WITH PATTERN" DI AKUN INSTAGRAM @PLAYWITHPATTERN TAHUN 2021

Telah melaksanakan proses Kelayakan Tugas Akhir pada :
Hari/Tanggal : Jumat, 7 Februari 2025
Jam : 10.00 – 11.30
Tempat : Ruang Kaca Lt.3 Gd.5
Dinyatakan : ~~LAYAK/IDAK LAYAK~~
Catatan : *Revisi sesuai rekaman audio.*

Mahasiswa Tugas Akhir
(Nola Putri Sofyan) : 

Dosen Penguji
1) (Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom.) : 
2) (Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.) : 
3) (M. Harun Rosyid Ridlo, M.Sn.) : 

Surakarta, 7 Februari 2025

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual

(Rendya Adi Kurniawan, S.Sn., M.Sn.)
NIP.199005172018031001