

Persepsi Desainer Grafis terhadap *Design Brief* Klien dalam Perancangan Desain Cover Buku di Penerbit Amerta Media Purwokerto

Candra Bani Anggara¹, Syifa Nur Rahmah²

¹ Universitas Peradaban, Indonesia

² Universitas Peradaban, Indonesia

Korespondensi: candraba13@email.com

Article Info

Article history:

Received July 25th, 2026

Revised Aug 27th, 2026

Accepted Sept 6th, 2026

Keyword:

Persepsi; Desainer Grafis; *Design Brief*; Desain Cover Buku; Stimulus–Organism–Response (S-O-R).

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan menganalisis persepsi desainer grafis terhadap *design brief* klien dalam perancangan *cover* buku di Penerbit Amerta Media Purwokerto. Penelitian menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan informan desainer *cover* buku dan direktur operasional, kemudian dianalisis menggunakan kerangka Stimulus–Organism–Response (S-O-R). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *design brief* berfungsi sebagai stimulus komunikasi utama yang mengarahkan proses perancangan. Pada tahap *organism*, desainer memproses informasi melalui perhatian, pengertian, dan penerimaan dengan menghubungkan isi *brief*, pengalaman profesional, karakter naskah, dan referensi visual. *Response* diwujudkan melalui penentuan konsep, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, revisi, hingga persetujuan klien. Penelitian mengidentifikasi tiga tingkat kelengkapan *brief*, yaitu minimal, standar, dan maksimal. Semakin lengkap dan jelas informasi yang diberikan, semakin terarah interpretasi desainer dan semakin efisien proses perancangan. Sebaliknya, *brief* yang tidak lengkap meningkatkan kebutuhan interpretasi dan potensi revisi. Penelitian merekomendasikan pengembangan *design brief* khusus desain grafis yang lebih terstruktur, sederhana, dan mudah dipahami klien.



© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Artificial intelligence has moved from a mainly technical research area to a technology used in many professional fields. (Surden, 2014) Law is one of the fields where this change is especially important because legal work depends on large amounts of text, structured rules, previous decisions, evidence, and professional judgment. AI systems can help users search legal materials, classify documents, identify relevant cases, summarize information, support contract review, and assist with legal prediction. These functions have increased interest in Legal AI among computer scientists, lawyers, legal scholars, and policy researchers (Krausová, 2017; Lehr & Ohm, 2017; Zhou et al., 2020).

Industri kreatif memegang peranan penting dan memberikan kontribusi besar terhadap pertumbuhan perekonomian global (Marlina, 2025). Sektor ini ditandai oleh proses kreatif dalam merumuskan gagasan dan menghasilkan karya bernilai komersial, baik oleh perorangan maupun kelompok, dengan kreativitas, inovasi, dan ekspresi sebagai elemen utama yang membedakannya dari industri konvensional (Ridhowati et al., 2024).

Salah satu bidang yang berperan penting dalam industri kreatif adalah desain grafis digital, yang berfungsi merancang identitas visual, menyampaikan pesan, serta memberikan nilai tambah bagi produk dan layanan. Desain grafis tidak lagi sekedar memperindah tampilan, tetapi telah berkembang menjadi sarana komunikasi strategis untuk memperkuat brand, mendekatkan produk kepada konsumen, dan menciptakan keterlibatan emosional (Marlina, 2025). Dewojati (2019) dalam Muliadi (2025) menjelaskan bahwa desainer grafis perlu mempertimbangkan berbagai aspek dalam proses

perancangan, seperti fungsi, bentuk, material, warna, dan elemen visual lainnya, karena penggabungan komponen tersebut menentukan efektivitas dan fungsionalitas hasil desain.

Meskipun penguasaan aspek teknis dan estetika penting, kualitas hasil desain juga sangat dipengaruhi oleh efektivitas komunikasi antara desainer dan klien (Muzakki, 2025). Kejelasan penyampaian kebutuhan dan umpan balik klien berpengaruh langsung terhadap ketepatan hasil desain, sementara ekspektasi yang tidak tersampaikan dengan jelas berpotensi menghasilkan desain yang tidak sesuai keinginan klien (Muzakki, 2025). Dalam konteks ini, *design brief* berperan sebagai media yang menjembatani kebutuhan desainer dan klien, *brief* yang rinci dan terorganisasi memungkinkan proses perancangan berjalan lebih terarah sehingga konsep yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi klien (Rizki et al., 2024).

Kebutuhan akan *brief* yang jelas menjadi semakin penting dalam perancangan *cover* buku, mengingat *cover* tidak hanya berfungsi sebagai pelindung fisik, tetapi juga merepresentasikan isi dan realitas yang ingin disampaikan melalui buku (Koskow, 2009: 8 dalam Galingging, 2020). Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi visual, *cover* turut memiliki fungsi estetis yang menjembatani kepentingan penerbit dengan calon pembaca, di mana unsur visual pada *cover* kerap menjadi pertimbangan pembaca dalam memilih buku (Galingging, 2020). Rustan (2009: 126) dalam Galingging (2020) menegaskan bahwa *cover* yang dirancang secara menarik dapat mendorong calon pembaca untuk memilih dan membeli buku tersebut.

Kondisi ini turut berlaku di Penerbit Amerta Media Purwokerto, penerbit yang berdiri sejak 13 Februari 2020 dan memiliki divisi desain *cover* sebagai bagian dari layanannya. Penerbit ini menyediakan media order sebagai sarana bagi klien untuk menyampaikan kebutuhan desain, yang pada dasarnya berfungsi sebagai *design brief* sekaligus acuan bersama dalam proses perancangan. Namun, pemanfaatannya belum sepenuhnya optimal karena klien masih kerap mengisi *design brief* secara tidak lengkap, sehingga informasi seperti ukuran, warna, karakter visual, target pembaca, dan referensi desain tidak selalu tersampaikan secara utuh. Hasil wawancara dengan desainer grafis Penerbit Amerta Media pada 20 April 2026 menegaskan bahwa ketidaklengkapan *brief* tersebut menurunkan efisiensi kerja dan meningkatkan potensi revisi, sementara *brief* yang jelas dan mudah dipahami kedua pihak dinilai dapat meminimalkan kesalahan persepsi maupun revisi berulang.

Ketidaktekasan *design brief* pada akhirnya menempatkan desainer pada kondisi harus mengandalkan pengalaman dan persepsi pribadi dalam menafsirkan keinginan klien. Persepsi tersebut menjadi dasar bagi desainer dalam menjalankan peran kreatifnya, karena kreativitas desainer pada dasarnya berfungsi sebagai eksekutor gagasan klien (Palit, 2022). Semakin kurang terarah informasi dalam *design brief*, semakin besar pula kebutuhan desainer untuk melakukan interpretasi terhadap maksud dan keinginan klien, sehingga proses eksekusi gagasan menjadi kurang optimal dan berpotensi memengaruhi kesesuaian hasil desain.

Kondisi tersebut turut berdampak pada alur produksi desain *cover* di Penerbit Amerta Media, yang berlangsung melalui tahapan penerimaan *brief*, analisis naskah dan penyusunan konsep, produksi desain, hingga finalisasi file untuk kebutuhan cetak maupun digital. Kelancaran setiap tahapan sangat bergantung pada kejelasan informasi yang diterima sejak awal. Ketidaktekasan *brief* dapat menyebabkan ketidaksesuaian antara desain awal dan ekspektasi klien sehingga memunculkan revisi berulang (Rizki et al., 2024), kondisi tersebut berpotensi memperpanjang waktu produksi dan meningkatkan jumlah revisi dalam proses desain (Saputra, 2025). Dalam industri penerbitan yang menuntut ketepatan waktu dan konsistensi kualitas, kondisi ini menjadi faktor penghambat efektivitas proses perancangan *cover* buku.

Kajian akademik yang secara khusus membahas persoalan ini masih relatif terbatas. Penelitian terdahulu umumnya lebih menitikberatkan pada strategi visual, estetika desain, atau persepsi pembaca terhadap *cover* buku, sementara penelitian yang mengkaji *design brief* sebagai stimulus komunikasi yang dipersepsi, diolah, dan dimaknai oleh desainer, khususnya menggunakan kerangka Stimulus-Organism-Response (S-O-R), masih jarang ditemukan. Kesenjangan tersebut menunjukkan pentingnya memahami bagaimana informasi dalam *design brief* dipersepsikan dan diproses oleh desainer sebelum diwujudkan menjadi keputusan kreatif dalam bentuk desain visual.

Teori S-O-R digunakan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan proses komunikasi secara sistematis, mulai dari stimulus berupa *design brief*, organisme berupa desainer grafis sebagai penerima pesan, hingga respons yang muncul dalam bentuk persepsi, sikap, dan keputusan kreatif dalam perancangan *cover* buku. Menurut Effendy (2003: 254) dalam Annisa (2022), setiap rangsangan yang

diberikan akan memicu tanggapan tertentu yang bersifat spesifik, sehingga terdapat keterkaitan yang dapat diperkirakan antara pesan yang disampaikan dan reaksi komunikan. Melalui kerangka ini, kejelasan *design brief* dipahami bukan sekadar kelengkapan informasi teknis, melainkan sebagai stimulus komunikasi yang memengaruhi proses kognitif dan afektif desainer dalam memahami kebutuhan klien.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana desainer grafis membangun persepsi terhadap kejelasan *design brief* klien dalam proses kreatif serta bagaimana persepsi tersebut berimplikasi pada proses produksi desain *cover* buku. Dengan menggunakan teori S-O-R sebagai landasan analisis, penelitian ini berupaya memahami bagaimana informasi dalam *design brief* diterima dan dipersepsikan oleh desainer hingga memengaruhi keputusan kreatif dalam perancangan *cover* buku. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar untuk merumuskan upaya perbaikan *design brief* agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih jelas dan mendukung proses perancangan *cover* buku yang efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme yang memandang realitas sosial sebagai hasil interpretasi dan pemaknaan subjektif berdasarkan pengalaman, latar belakang, dan perspektif individu (Adi et al., 2016). Paradigma ini digunakan untuk memahami bagaimana desainer memaknai *design brief* yang diterima serta bagaimana pemaknaan tersebut memengaruhi keputusan kreatif dalam perancangan *cover* buku di Penerbit Amerta Media Purwokerto.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai makna dan pengalaman subjek dalam kondisi alamiah (Sugiyono, 2013). Sementara itu, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan memahami persepsi desainer grafis terhadap kejelasan *design brief* klien dalam proses produksi desain *cover* buku (Bungin, 2017).

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan informan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan informan berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan yang sesuai dengan fokus penelitian. Informan penelitian terdiri atas desainer grafis dan Direktur Operasional Penerbit Amerta Media Purwokerto. Desainer grafis dipilih karena terlibat langsung dalam menerima, memahami, dan menerapkan *design brief* ke dalam desain *cover* buku, sedangkan Direktur Operasional dipilih karena memahami alur kerja penerbitan serta koordinasi antara penulis dan desainer.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kedua informan. Teknik ini digunakan untuk memeriksa konsistensi informasi dan meningkatkan kredibilitas data penelitian (Sugiyono, 2013). Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Tahap reduksi dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data sesuai dengan fokus penelitian, kemudian data disajikan secara sistematis untuk memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik dan memverifikasi kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian (Ash-shiddiqi et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Design brief merupakan bagian penting dalam proses komunikasi antara klien dan desainer grafis dalam perancangan *cover* buku. Berdasarkan hasil penelitian, pemahaman desainer terhadap *design brief* terbentuk melalui proses persepsi terhadap informasi yang disampaikan oleh klien. Persepsi tersebut tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui serangkaian tahapan yang saling berkaitan. Wood menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses aktif yang diawali dengan pengenalan terhadap stimulus, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan penafsiran informasi untuk membentuk makna (Nisa et al., 2023).

Proses tersebut memengaruhi bagaimana desainer memahami kebutuhan dan menerjemahkannya ke dalam keputusan visual. Pembahasan penelitian menggunakan teori S-O-R (Stimulus, Organism, Response) Carl I. Hovland (1953) untuk menganalisis *design brief* sebagai stimulus, desainer sebagai organisme yang menerima dan mengolah informasi, serta keputusan kreatif dalam perancangan *cover* buku sebagai response. Analisis difokuskan pada tiga komponen proses persepsi, yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan. Perhatian berkaitan dengan fokus desainer

terhadap informasi dalam *brief*, penerimaan berkaitan dengan proses menerima dan memahami informasi, sedangkan pengertian merupakan proses memberikan makna terhadap informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman desainer yang kemudian menjadi dasar dalam menentukan konsep dan keputusan visual.

Design Brief sebagai Stimulus

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *design brief* dipersepsikan desainer sebagai titik awal acuan dalam proses kerja. Desainer tidak langsung membuat visual setelah menerima order, tetapi terlebih dahulu memeriksa ketersediaan *brief* dan memahami seluruh informasi. Fungsi tersebut menempatkan *brief* sebagai stimulus dalam model S-O-R karena dokumen membawa pesan mengenai kebutuhan, tujuan, dan batasan yang menjadi dasar tindakan berikutnya.

Kualitas stimulus ditentukan oleh kelengkapan informasi. Pada kondisi minimal, informasi yang tersedia hanya ukuran, judul, dan nama penulis. Desainer tetap dapat bekerja dengan menjadikan judul sebagai petunjuk utama, tetapi harus melakukan interpretasi lebih luas. Pada kondisi standar, adanya sinopsis atau informasi *cover* belakang membantu memberikan konteks isi buku. Pada kondisi maksimal, arahan visual seperti warna, font, ilustrasi, atau contoh *cover* membuat stimulus jauh lebih spesifik.

Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keberadaan *design brief* belum secara otomatis menjamin terbentuknya kesamaan persepsi antara informasi yang disampaikan dan pemahaman desainer. Ketidaklengkapan informasi dalam *brief* menyebabkan desainer perlu melakukan proses interpretasi secara mandiri untuk memahami kebutuhan perancangan. Oleh karena itu, *design brief* dapat berfungsi secara optimal apabila memuat informasi yang relevan, jelas, dan memadai dalam menjelaskan aspek utama perancangan, meliputi objek yang akan divisualisasikan, target audiens, pesan yang ingin disampaikan, serta batasan yang perlu diperhatikan dalam proses desain.

Tabel 1. Tiga Tingkat Kelengkapan Design Brief

Kondisi	Isi Informasi	Implikasi bagi Desainer
Minimal	Ukuran, judul, nama penulis	Interpretasi tinggi; konsep banyak dibangun dari judul, pengalaman, dan referensi.
Standar	Informasi minimal + sinopsis, profil/testimoni sesuai kebutuhan	Konteks isi lebih jelas; konsep visual lebih terarah.
Maksimal	Informasi standar + warna, tipografi, ilustrasi, elemen visual, atau contoh <i>cover</i>	Interpretasi lebih kecil; pengerjaan lebih fokus pada eksekusi dan penyempurnaan.

Klasifikasi tersebut merupakan salah satu temuan utama penelitian. Kondisi minimal masih memungkinkan pekerjaan dilakukan, tetapi desainer harus memperkirakan keinginan klien. Judul menjadi titik awal untuk mencari objek atau *point of view* yang dapat mewakili isi buku. Kondisi standar lebih membantu karena sinopsis memberikan gambaran yang lebih panjang mengenai fokus buku. Kondisi maksimal menjadi bentuk ideal karena hampir seluruh elemen yang dibutuhkan untuk membangun visual telah tersedia.

Dalam kondisi minimal, desainer menggunakan pengalaman profesional untuk melakukan 'jalan pintas' interpretasi. Selain membaca judul, desainer dapat melihat tema buku, membaca sebagian informasi naskah, dan mencari referensi dari buku lain yang memiliki tema serupa. Strategi ini memungkinkan pekerjaan tetap berjalan tanpa harus terus-menerus meminta penjelasan tambahan kepada manajer operasional atau klien.

Pada kondisi standar, sinopsis memiliki fungsi penting sebagai penguat stimulus. Sinopsis membantu desainer memahami pesan dan fokus buku sehingga keputusan mengenai gambar, warna, atau font dapat dibuat dengan konteks yang lebih kuat. Informasi tambahan seperti profil penulis atau testimoni juga membantu mempersiapkan komposisi *cover* bagian belakang dan mengurangi perubahan data pada tahap akhir.

Pada kondisi maksimal, desainer menerima arahan visual yang lebih konkret. Bila klien bahkan telah memiliki contoh *cover*, pekerjaan dapat lebih banyak diarahkan pada penerjemahan ke template penerbit dan penyesuaian teknis. Walaupun demikian, kondisi maksimal disebut jarang ditemui dalam praktik. Sebagian besar klien belum menyampaikan preferensi visual secara sangat rinci sehingga kemampuan interpretasi desainer tetap dibutuhkan.

Organism

Dalam teori S-O-R, organism merujuk pada pihak yang menerima dan mengolah stimulus yang diterima. Dalam penelitian ini, desainer grafis berperan sebagai organism yang memproses informasi dalam *design brief* melalui proses persepsi. Proses tersebut dapat dilihat melalui tiga komponen, yaitu perhatian, penerimaan, dan interpretasi, yang menunjukkan bagaimana desainer memahami informasi *brief* sebelum menerapkannya dalam perancangan *cover* buku.

Perhatian

Pada tahap perhatian, desainer melakukan proses seleksi terhadap informasi yang terdapat dalam *design brief* dengan menetapkan prioritas berdasarkan relevansi dan konsekuensi teknis. Perhatian awal diarahkan pada ukuran buku karena informasi tersebut berkaitan langsung dengan kebutuhan produksi dan berpotensi menimbulkan kendala apabila tidak sesuai. Selanjutnya, desainer memperhatikan identitas utama buku, seperti judul, subjudul, nama penulis, serta informasi pada *cover* belakang berupa sinopsis atau profil. Hal ini menunjukkan bahwa stimulus dalam *brief* tidak diterima secara bersamaan, melainkan diprioritaskan sesuai dengan kebutuhan perancangan.

Setelah informasi teknis dan identitas utama diperhatikan, desainer kemudian memusatkan perhatian pada informasi yang dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Judul, sinopsis, dan informasi yang diberikan klien digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan objek atau sudut pandang visual yang merepresentasikan isi buku. Dengan demikian, tahap perhatian menjadi proses seleksi informasi yang menghubungkan stimulus verbal dalam *design brief* dengan kemungkinan representasi visual.

Pengertian

Tahap pengertian merupakan proses ketika informasi yang telah dipilih mulai diinterpretasikan oleh desainer. Pada tahap ini, desainer menghubungkan isi *design brief* dengan pengalaman profesional, pengetahuan desain, karakteristik naskah, serta referensi visual yang dimiliki. Pada *brief* dengan informasi minimal, pemahaman terutama dibangun melalui judul dan pengalaman desainer. Sementara itu, informasi yang lebih lengkap, seperti sinopsis, memberikan konteks yang lebih luas sehingga membantu desainer menentukan elemen visual, warna, dan tipografi yang sesuai. Pada *brief* dengan informasi visual yang lebih rinci, ruang interpretasi desainer menjadi lebih terbatas karena arah visual telah ditentukan secara lebih spesifik.

Proses pengertian menunjukkan bahwa desainer tidak hanya berperan sebagai pelaksana teknis, tetapi juga melakukan proses kognitif dalam menerjemahkan pesan verbal menjadi konsep visual. Pengalaman profesional membantu desainer memahami informasi yang belum dijelaskan secara eksplisit, tetapi pada saat yang sama dapat memunculkan perbedaan interpretasi. Dengan demikian, ketika informasi dalam *design brief* belum memadai, konsep visual yang dipersepsikan sesuai oleh desainer belum tentu sepenuhnya sesuai dengan harapan klien.

Penerimaan

Pada tahap penerimaan, desainer menjadikan informasi dalam *design brief* sebagai pedoman utama dalam proses perancangan. Meskipun kreativitas tetap digunakan untuk mengembangkan komposisi dan menemukan solusi visual, penerapannya tetap disesuaikan dengan kebutuhan dan arahan klien. Temuan ini menunjukkan adanya keseimbangan antara kreativitas desainer dan tuntutan yang terdapat dalam *design brief*.

Penerimaan juga tercermin dalam respons desainer terhadap masukan dan revisi. Ketidakesesuaian pada aspek warna, gambar, tipografi, maupun elemen visual lainnya menjadi dasar bagi desainer untuk melakukan penyesuaian hingga desain sesuai dengan arahan yang diberikan. Dengan demikian, penerimaan tidak hanya berkaitan dengan menerima informasi awal, tetapi juga mencakup keterbukaan desainer terhadap penyesuaian selama proses perancangan.

Ketiga komponen proses persepsi tersebut menunjukkan bahwa *design brief* sebagai stimulus tidak secara langsung menghasilkan respons berupa keputusan kreatif. Informasi terlebih dahulu melalui proses perhatian, pengertian, dan penerimaan sebelum diwujudkan dalam bentuk desain *cover* buku. Temuan ini memperkuat penggunaan teori S-O-R dalam menjelaskan proses persepsi desainer terhadap *design brief* hingga menghasilkan respons berupa keputusan kreatif.

Response

Response merupakan hasil dari proses persepsi yang diwujudkan melalui keputusan dan tindakan desainer dalam proses perancangan. Dalam penelitian ini, response mencakup penentuan konsep visual, pemilihan ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, penyusunan desain awal, penyesuaian

berdasarkan masukan, hingga finalisasi desain *cover* buku. Pada kondisi *design brief* yang minimal, desainer tetap menyusun konsep berdasarkan informasi yang tersedia agar proses produksi dapat berjalan. Desain awal kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi melalui preview dan revisi untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan klien. Hal ini menunjukkan bahwa respons desainer tidak hanya berupa hasil visual, tetapi juga kemampuan beradaptasi terhadap keterbatasan informasi yang diterima.

Revisi menjadi bentuk respons lanjutan ketika terdapat ketidaksesuaian pada warna, gambar, tipografi, maupun konsep visual. Desainer melakukan penyesuaian berdasarkan masukan hingga desain dinilai sesuai dengan kebutuhan klien. Kejelasan *design brief* sejak awal dapat membantu mengurangi kemungkinan terjadinya revisi besar, sedangkan informasi yang kurang lengkap dapat meningkatkan risiko perbedaan interpretasi yang baru terlihat setelah desain dipresentasikan.

ACC sebagai Indikator Response

Indikator akhir dari response ditunjukkan melalui persetujuan atau ACC dari klien. Sebelum desain dipresentasikan, desainer memastikan bahwa elemen utama, seperti judul, gambar, warna, tipografi, dan ukuran, telah sesuai dengan kebutuhan produksi. Selanjutnya, respons klien menjadi tolok ukur untuk menilai kesesuaian desain dengan kebutuhan yang tercantum dalam *design brief*. Persetujuan (ACC) menunjukkan bahwa hasil visual telah mencapai tingkat kesesuaian yang dapat diterima oleh klien.

Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan desain tidak hanya ditentukan oleh penilaian estetis dari sudut pandang desainer, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan tujuan komunikasi dan kebutuhan klien. Oleh karena itu, kemampuan desainer dalam mengolah informasi *design brief* sekaligus menyesuaikannya dengan kebutuhan klien menjadi bagian penting dalam proses perancangan dan profesionalisme desainer.

Hambatan dalam Memahami Brief

Hambatan utama dalam proses perancangan adalah ketidaklengkapan informasi dalam *design brief*. Ketika informasi yang tersedia hanya mencakup judul, nama penulis, dan ukuran buku, desainer perlu melakukan interpretasi lebih lanjut untuk memahami kebutuhan visual klien. Kondisi tersebut membuat desainer perlu mengandalkan pengalaman, pengetahuan, dan referensi visual untuk mengurangi ketidakpastian dalam menentukan konsep.

Ketidaklengkapan *brief* juga berdampak pada efisiensi proses dan kemungkinan terjadinya revisi. Konsep yang dinilai sesuai secara profesional oleh desainer belum tentu sejalan dengan preferensi klien, sehingga perbedaan persepsi dapat baru terlihat pada tahap preview. Kondisi ini dapat menyebabkan proses kembali pada tahap pengembangan konsep. Dengan demikian, semakin terbatas informasi dalam *design brief*, semakin besar proses interpretasi yang diperlukan desainer sebelum menghasilkan response berupa keputusan visual.

Upaya Desainer Mengatasi Ketidaklengkapan Informasi

Untuk mengatasi ketidaklengkapan *design brief*, desainer terlebih dahulu mengoptimalkan informasi yang tersedia, seperti judul, sinopsis, jenis buku, dan identitas buku sebagai dasar dalam menentukan konsep visual. Apabila informasi tersebut belum memadai, desainer memanfaatkan referensi dari buku dengan tema serupa sebagai bahan pembandingan dan sumber ide. Strategi ini membantu mengurangi ketergantungan pada proses klarifikasi secara berulang.

Strategi selanjutnya dilakukan melalui penyusunan konsep awal dan penggunaan *preview* sebagai sarana evaluasi. Desainer tetap mengembangkan konsep berdasarkan informasi yang tersedia, kemudian mempresentasikannya kepada klien untuk memperoleh tanggapan terhadap hasil visual. Masukan yang diberikan menjadi dasar untuk melakukan revisi dan menyempurnakan interpretasi terhadap *design brief*.

Strategi tersebut menunjukkan kemampuan adaptasi desainer dalam menghadapi keterbatasan informasi. Meskipun *design brief* yang jelas diperlukan dalam proses perancangan, kondisi kerja tidak selalu memungkinkan seluruh informasi tersedia sejak awal. Oleh karena itu, desainer memanfaatkan pengalaman profesional, referensi, serta proses *preview* dan revisi untuk menjaga proses produksi tetap berjalan sekaligus menyesuaikan hasil desain dengan kebutuhan klien.

Peran Design Brief terhadap Keputusan Visual

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *design brief* memengaruhi berbagai keputusan visual dalam perancangan *cover* buku. Judul dan sinopsis menjadi dasar dalam menentukan objek utama atau *point of view*, sedangkan informasi mengenai target, karakter buku, warna, dan referensi memengaruhi

pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, serta komposisi. Sementara itu, ukuran buku berkaitan dengan aspek teknis *layout* dan kesiapan file, sedangkan informasi *cover* belakang memengaruhi pembagian ruang dan penempatan teks.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *design brief* berperan sebagai kerangka kerja dalam proses kreatif. Desainer mengembangkan konsep berdasarkan stimulus yang tersedia, sehingga kelengkapan informasi dapat memengaruhi proses *organism* dalam mengolah stimulus dan menghasilkan *response* berupa keputusan visual. Semakin lengkap informasi yang diberikan, semakin terarah proses interpretasi dan keputusan desain. Sebaliknya, keterbatasan informasi meningkatkan kebutuhan desainer untuk melakukan interpretasi dan pencarian makna sebelum menentukan konsep visual.

Design Brief sebagai Batas Kreativitas

Salah satu temuan penting adalah bahwa desainer tidak memandang *brief* sebagai penghambat kreativitas dalam arti negatif. *Brief* justru menjadi batas yang membantu menjaga kreativitas tetap relevan dengan kebutuhan klien. Desainer tetap memiliki ruang untuk mengeksplorasi ide dan menerapkan *sense of art*, tetapi keputusan visual tetap mengacu pada tujuan dan informasi yang terdapat dalam *design brief*.

Pemahaman tersebut menunjukkan bahwa kreativitas desainer tidak hanya berkaitan dengan kebebasan berekspresi, tetapi juga kemampuan profesional dalam menerjemahkan kebutuhan komunikasi ke dalam bentuk visual. Keberhasilan desain tidak semata-mata ditentukan oleh daya tarik estetis, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan pesan, karakter buku, dan kebutuhan klien. Dengan demikian, *design brief* berfungsi sebagai pedoman yang mengarahkan kreativitas desainer agar tetap relevan dengan tujuan perancangan.

Kebutuhan Pengembangan Design Brief Khusus Desain Grafis

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media order Penerbit Amerta Media masih memiliki fungsi utama sebagai dokumen layanan penerbitan. Namun, dalam proses perancangan *cover* buku, kebutuhan informasi yang berkaitan dengan aspek visual belum selalu disampaikan secara spesifik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan *design brief* yang lebih khusus untuk kebutuhan desain grafis dengan tetap mempertahankan fungsi administratif yang telah berjalan.

Design brief khusus tersebut sebaiknya memuat informasi yang relevan dengan kebutuhan desainer, seperti tema atau konsep visual, target pembaca, kesan utama desain, referensi desain, pilihan warna, tipografi, ilustrasi, elemen yang wajib dicantumkan, serta contoh visual apabila tersedia.

Kelengkapan informasi tersebut dapat membantu mengurangi ruang interpretasi yang tidak diperlukan dalam proses perancangan. Meskipun demikian, penambahan informasi dalam *brief* perlu mempertimbangkan kemudahan pengisian oleh klien karena tidak semua klien memiliki pemahaman mengenai istilah teknis dalam desain grafis. Oleh sebab itu, format *brief* perlu disusun menggunakan pertanyaan yang sederhana, pilihan yang terstruktur, serta contoh yang mudah dipahami.

Pengembangan *design brief* perlu memperhatikan keseimbangan antara kebutuhan informasi desainer dan kemampuan klien dalam menyampaikan kebutuhan serta preferensi visualnya. Secara praktis, format *design brief* dapat dibagi ke dalam beberapa bagian, yaitu identitas buku, konteks isi, target pembaca, pesan utama, arahan visual, referensi, kebutuhan teknis, dan persetujuan. Pada bagian arahan visual, informasi dapat disajikan melalui pilihan warna, gaya ilustrasi, nuansa desain, serta ruang untuk mencantumkan atau mengunggah contoh visual. Format tersebut dapat membantu mengubah informasi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan desainer dalam memahami kebutuhan visual dan menentukan keputusan dalam proses perancangan *cover* buku.

Model Temuan Berdasarkan Teori S-O-R

Tabel 2. Model Temuan Berdasarkan Teori S-O-R

Komponen	Temuan Penelitian	Dampak
Stimulus	<i>Design brief</i> dengan kelengkapan minimal–standar–maksimal	Menentukan banyaknya informasi awal yang diterima.
Organism: Perhatian	Prioritas ukuran, identitas buku, lalu informasi visual	Menentukan informasi yang paling relevan untuk produksi.
Organism: Pengertian	Pemaknaan melalui pengalaman, isi naskah, sinopsis dan referensi	Membentuk gambaran konsep visual.

Komponen	Temuan Penelitian	Dampak
Organism: Penerimaan	Kebutuhan klien diterima sebagai acuan utama	Mengatur ruang kreativitas agar tetap relevan.
Response	Konsep, eksekusi, revisi, finalisasi, ACC	Menghasilkan visual sesuai kebutuhan klien.

Model tersebut menunjukkan adanya hubungan yang bersifat berurutan sekaligus dinamis dalam proses komunikasi. Kelengkapan stimulus mempermudah proses pengolahan informasi pada tahap organism, sedangkan keterbatasan informasi meningkatkan kebutuhan desainer untuk melakukan interpretasi. Pada tahap organism, desainer menentukan informasi yang menjadi perhatian, membangun pemahaman, serta menerima dan menyesuaikan batasan yang terdapat dalam *design brief*. Selanjutnya, response diwujudkan melalui keputusan visual dan tindakan revisi. Apabila hasil desain belum memperoleh persetujuan dari klien, proses komunikasi berlanjut melalui pemberian masukan dan revisi yang dapat memengaruhi keputusan visual sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *design brief* memiliki peran penting sebagai media komunikasi awal dalam perancangan *cover* buku di Penerbit Amerta Media Purwokerto. *Design brief* tidak hanya berfungsi sebagai dokumen operasional, tetapi juga sebagai stimulus yang memuat kebutuhan, tujuan, harapan, identitas buku, dan informasi visual sebagai dasar proses perancangan. Efektivitasnya dipengaruhi oleh kelengkapan dan kejelasan informasi yang disampaikan. Pada tahap organism, persepsi desainer berlangsung melalui tiga komponen, yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan. Perhatian diarahkan pada informasi teknis dan identitas utama, kemudian pada informasi yang dapat diterjemahkan secara visual. Pengertian terbentuk melalui keterkaitan informasi dalam *brief* dengan pengalaman profesional, pengetahuan desain, isi naskah, dan referensi visual. Sementara itu, penerimaan ditunjukkan melalui penggunaan kebutuhan klien sebagai acuan dengan tetap memberikan ruang bagi kreativitas desainer.

Penelitian mengidentifikasi tiga kondisi kelengkapan *design brief*, yaitu minimal, standar, dan maksimal. *Brief* minimal tetap memungkinkan proses perancangan, tetapi membutuhkan interpretasi lebih besar. *Brief* standar, terutama dengan adanya sinopsis, memberikan konteks yang lebih jelas, sedangkan *brief* maksimal menyediakan arahan visual yang lebih lengkap sehingga proses menjadi lebih terarah. Dengan demikian, semakin lengkap dan jelas informasi dalam *brief*, semakin mudah desainer membangun konsep dan semakin kecil potensi perbedaan persepsi. Response diwujudkan melalui penentuan konsep visual, pemilihan ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, desain awal, revisi, hingga finalisasi dan persetujuan (ACC) klien. Ketika informasi belum lengkap, desainer merespons dengan memanfaatkan informasi yang tersedia, mencari referensi visual, serta menggunakan preview dan revisi sebagai proses evaluasi. Hambatan utama berasal dari ketidaklengkapan informasi dan kurang spesifiknya arahan visual dalam *design brief*. Kondisi tersebut meningkatkan kebutuhan interpretasi, berpotensi memperpanjang waktu pengerjaan, dan menimbulkan revisi berulang. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan *design brief* khusus desain grafis yang memuat informasi visual secara lebih terarah, tetapi tetap sederhana dan mudah dipahami klien.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. (2022). Urgensi Komunikasi Model Stimulus Organism Response (S-O-R) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Nivedana : Jurnal Komunikasi & Bahasa*, 3.
- Adi, A. N., Kom, S. I., Erlandia, D. R., Sos, S., Si, M., Venus, A., & Si, M. (2016). *Jurnal Manajemen Komunikasi*. 1(1), 79–94.
- Akhmad Abu Khasan Muzakki. (2025). Gejala Komunikasi Interpersonal Antara Desainer Grafis Dan Klien Dalam Proses Pembuatan Desain. *Dialogika : Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Sosialisasi*, 1(3), 19–22.
- Ash-Shiddiqi, H., Sinaga, R. W., Audina, N. C., Data, R., & Data, D. (2025). Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif Hasby. *Jurnal Edukatif*, 3(2), 333–343.
- Dewojati, R. K. W. (2009). *Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan*.

- Galingging, R. (2020). Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah Lukisan Aini. *Magenta | Official Journal Stmk Trisakti*, 4(01), 583–593.
- Marlina, S. (2025). *Eksplorasi Desain Grafis Digital Dalam Industri Kreatif Modern*. 1(1), 1–7.
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis Kemarin, Kini Dan Nanti*.
- Muliadi. (2025). *Kreativitas Desainer Grafis Dalam Merancang Logo Di Akun Sosial Media Instagram @Apaajabisa_Id*.
- Nisa, A. H., Hasna, H., Yarni, L., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2023). *Persepsi*. 2(4), 213–226.
- Noviawan Rasyid Ohorella, Annisa, E. P. (2022). Pengaruh Akun Instagram @Sumbar_Rancak Terhadap Minat Berkunjung Followers Ke Suatu Destinasi. *Jurnal Komunika*, 18(2), 46–54.
- Palit, R. A. (2022). *Pendekatan Authorpreneur Dalam Pendidikan Desain Komunikasi Visual Sebagai Strategi Adaptasi Menghadapi Pandemi Covid-19 Rene*. 5, 365–377.
- Prof. Dr. H. M. Burhan Bungin, S.Sos., M. S. (2017). *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya*.
- Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M. A. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Ricco Herdian Saputra, M. El-H. K. (2025). Teori Desain Grafis. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Ridhowati, R., Nurlaela, N., & Syafa'atun, S. (2024). Mengembangkan Industri Kreatif Dalam Menghadapi Teknologi 4.0. *Jurnal Pkm (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(3), 403.
- Rizki, M. T. D. R., Alamin, M. I., Alghifari, M. Z., & Kusumadinata, A. A. (2024). Proses Komunikasi Visual: Studi Kasus Dalam Pembuatan Konten Design Grafis Di Sosial Media Klien Today's Project. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(9), 5017–5024.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (19th Ed.).