

# PROSES PRODUKSI DESAIN



Mata Pelajaran: Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) / Konsentrasi Keahlian DKV Jenjang: Kelas XI SMK

## A. Pengertian Proses Produksi Desain

Proses produksi desain adalah serangkaian tahapan yang dilakukan untuk mengubah ide atau kebutuhan komunikasi menjadi sebuah karya visual yang siap digunakan oleh target audiens.

Karya desain dapat berupa:

- Poster promosi atau poster layanan masyarakat.
- Logo dan identitas visual perusahaan.
- Brosur, pamflet, dan katalog.
- Kemasan produk.
- Konten media sosial.
- Spanduk, banner, dan baliho.
- Ilustrasi, infografis, dan desain publikasi.

Contohnya, sebuah sekolah ingin membuat poster Penerimaan Murid Baru (PMB). Desainer tidak langsung membuka aplikasi Canva atau CorelDRAW dan membuat poster. Desainer perlu memahami tujuan poster, menentukan target audiens, mengumpulkan informasi, membuat konsep, menyusun elemen visual, meminta persetujuan, memperbaiki desain, hingga menghasilkan file yang siap dicetak atau dipublikasikan.

Intinya: desain yang baik bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan dengan tepat.

## **B. Gambaran Besar Tahapan Produksi Desain**

### **1. Brief dan Identifikasi Kebutuhan**

Memahami masalah, tujuan, dan permintaan klien

### **2. Riset dan Pengumpulan Data**

Mempelajari audiens, informasi, dan referensi

### **3. Konsep dan Perencanaan**

Menentukan pesan, gaya visual, dan media

### **4. Sketsa dan Pengembangan Desain**

Membuat alternatif komposisi dan tata letak

### **5. Produksi Desain Digital**

Mengerjakan desain dengan aplikasi yang sesuai

### **6. Evaluasi dan Revisi**

Memeriksa kualitas dan memperbaiki kekurangan

### **7. Finalisasi dan Persetujuan**

Memastikan desain final sesuai kebutuhan

### **8. Ekspor, Produksi, dan Distribusi**

Menyiapkan file dan menyerahkan karya akhir

Catatan: dalam praktik profesional, proses desain tidak selalu berjalan lurus. Desainer dapat kembali ke tahap konsep atau sketsa ketika hasil evaluasi menunjukkan bahwa desain belum sesuai kebutuhan.

## **C. Penjelasan Detail Setiap Tahapan**

### **1. Brief dan Identifikasi Kebutuhan**



Apa itu brief?

Brief adalah informasi atau arahan awal yang diberikan oleh klien, guru, atau pihak yang membutuhkan desain.

Brief membantu desainer memahami apa yang harus dibuat dan mengapa desain tersebut diperlukan.

Informasi yang perlu diketahui meliputi:

- Tujuan desain: apa yang ingin dicapai?
- Target audiens: siapa yang akan melihat desain?
- Pesan utama: informasi apa yang harus diingat?
- Media: apakah desain digunakan untuk cetak atau digital?
- Ukuran: berapa ukuran desain yang diperlukan?
- Gaya visual: formal, minimalis, modern, ceria, atau lainnya?
- Batas waktu: kapan desain harus selesai?
- Anggaran dan bahan: apakah ada batas biaya, foto, logo, atau aset tertentu?

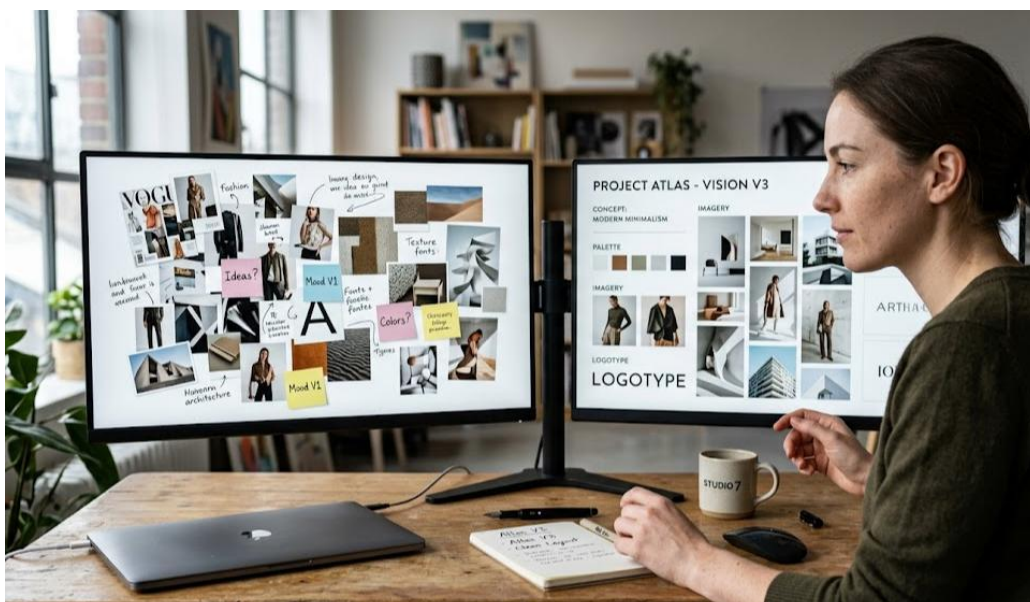
Contoh brief:

| Komponen       | Isi brief                                   |
|----------------|---------------------------------------------|
| Proyek         | Poster PMB SMK                              |
| Tujuan         | Menginformasikan pendaftaran murid baru     |
| Target audiens | Siswa SMP/MTs dan orang tua                 |
| Pesan utama    | Informasi pendaftaran dan program keahlian  |
| Media          | Instagram dan poster cetak                  |
| Gaya visual    | Modern, menarik, dan mudah dibaca           |
| Bahan          | Logo sekolah, foto kegiatan, alamat, kontak |
| Tenggat        | 3 hari                                      |

Mengapa tahap ini penting?

Tanpa brief yang jelas, desainer dapat menghasilkan karya yang bagus secara visual tetapi tidak menjawab kebutuhan klien.

## 2. Riset dan Pengumpulan Data



Setelah memahami brief, desainer mengumpulkan informasi dan referensi untuk mendukung keputusan desain.

Ada beberapa kegiatan utama.

a. Riset target audiens

Desainer mencari tahu karakteristik orang yang akan melihat desain, seperti usia, kebutuhan, minat, kebiasaan, dan media yang mereka gunakan.

Contoh: poster untuk siswa SMP mungkin menggunakan bahasa yang sederhana, visual yang menarik, dan informasi program keahlian yang mudah dipahami.

b. Riset informasi

Kumpulkan informasi yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan, seperti tanggal, harga, nama produk, alamat, nomor kontak, atau persyaratan pendaftaran.

c. Riset kompetitor dan referensi

Pelajari desain sejenis untuk memahami tren, pendekatan visual, dan kebutuhan audiens. Referensi digunakan sebagai inspirasi, bukan untuk menjiplak karya orang lain.

d. Mengumpulkan aset desain

Aset dapat berupa:

- Logo.
- Foto dan ilustrasi.
- Ikon.
- Font atau jenis huruf.
- Palet warna.
- Teks dan data.
- Tekstur atau pola.

Pastikan aset memiliki izin penggunaan yang sesuai, terutama untuk proyek komersial.

Hasil tahap riset: kumpulan data, aset, dan referensi yang akan digunakan dalam proses desain.

### 3. Konsep dan Perencanaan Desain



Konsep desain adalah gagasan utama yang menjadi dasar seluruh keputusan visual.

Pada tahap ini, desainer menentukan bagaimana pesan akan disampaikan melalui teks, warna, gambar, tipografi, dan komposisi.

Hal yang perlu direncanakan:

a. Menentukan pesan utama

Tentukan informasi yang harus paling menonjol.

Contoh poster PMB:

- Pesan utama: Penerimaan Murid Baru.
- Pesan pendukung: program keahlian, fasilitas, dan keunggulan sekolah.
- Informasi tindakan: cara mendaftar dan kontak.

b. Menentukan gaya visual

Contohnya:

- Minimalis: sederhana dan tidak banyak elemen.
- Modern: bersih dan mengikuti kebutuhan visual masa kini.
- Retro: menggunakan nuansa visual dari era tertentu.
- Ilustratif: menonjolkan gambar ilustrasi.
- Fotografi: mengandalkan foto sebagai elemen utama.

c. Menentukan warna

Warna dipilih sesuai identitas, tujuan, dan karakter audiens. Pastikan teks tetap terbaca terhadap latar belakang.

d. Menentukan tipografi

Pilih jenis huruf yang sesuai. Judul dapat menggunakan huruf yang lebih tegas, sedangkan isi memakai huruf yang mudah dibaca.

e. Menentukan media dan ukuran

Desain Instagram memiliki kebutuhan berbeda dengan poster cetak. Rasio, resolusi, dan format keluaran harus direncanakan sejak awal.

Hasil tahap ini: konsep desain, palet warna, pilihan tipografi, referensi visual, dan rencana tata letak.

## 4. Sketsa dan Pengembangan Alternatif Desain



Sketsa adalah gambaran awal mengenai susunan elemen desain. Sketsa dapat dibuat menggunakan pensil dan kertas atau aplikasi digital.

Mengapa tidak langsung membuat desain final?

Karena sketsa membantu desainer mencoba beberapa kemungkinan komposisi dengan cepat tanpa menghabiskan banyak waktu untuk detail.

Tahapannya:

1. Membuat beberapa sketsa kasar.
2. Menentukan posisi judul, gambar, teks, dan logo.
3. Mencoba beberapa komposisi.
4. Membandingkan alternatif desain.
5. Memilih alternatif yang paling sesuai dengan brief.

Misalnya, untuk poster PMB dapat dibuat tiga alternatif:

- Alternatif A: foto siswa menjadi elemen utama.
- Alternatif B: judul besar dengan ilustrasi.
- Alternatif C: informasi program keahlian menggunakan susunan kartu visual.

Alternatif terbaik dipilih berdasarkan kejelasan pesan, keterbacaan, kesesuaian audiens, dan tujuan desain, bukan hanya karena paling ramai atau paling banyak warna.

Hasil tahap ini: sketsa terpilih atau rancangan tata letak awal.

## 5. Produksi Desain Digital



Tahap produksi digital adalah proses mengubah konsep dan sketsa menjadi karya desain yang lebih lengkap menggunakan perangkat lunak desain.

Aplikasi yang dapat digunakan antara lain:



Adobe Photoshop

Cocok untuk mengolah foto, koreksi warna, manipulasi gambar, dan desain berbasis raster.



CorelDRAW

Cocok untuk desain berbasis vektor, logo, brosur, spanduk, dan kebutuhan percetakan.



Adobe Illustrator

Cocok untuk ilustrasi vektor, ikon, logo, dan identitas visual.



Canva

Cocok untuk membuat poster, presentasi, konten media sosial, dan materi publikasi dengan proses yang relatif mudah.

### **Urutan kerja saat produksi digital**

#### **a. Membuat dokumen baru**

Tentukan ukuran, orientasi, satuan, dan pengaturan warna sesuai media keluaran.

Contoh: poster digital vertikal  $1080 \times 1350$  piksel. Untuk cetak, gunakan ukuran fisik yang diminta percetakan dan pengaturan resolusi yang sesuai.

#### **b. Menyusun layout**

Tempatkan elemen sesuai rancangan. Atur posisi judul, teks, gambar, logo, dan informasi pendukung.

### c. Mengolah gambar

Lakukan pemotongan, penyesuaian warna, penghapusan latar belakang jika diperlukan, serta pengaturan pencahayaan dan kontras.

### d. Menerapkan tipografi

Atur jenis huruf, ukuran, ketebalan, jarak antarbaris, dan panjang baris agar nyaman dibaca.

### e. Mengatur warna dan komposisi

Gunakan prinsip desain, seperti keseimbangan, kontras, kesatuan, proporsi, ritme, dan hierarki visual.

### f. Mengatur hierarki visual

Hierarki visual adalah urutan elemen yang pertama, kedua, dan berikutnya dilihat audiens.

Contoh pada poster:

1. Judul PMB.
2. Foto atau ilustrasi utama.
3. Program keahlian dan keunggulan.
4. Jadwal atau persyaratan.
5. Kontak dan cara pendaftaran.

### g. Menyimpan file kerja

Simpan file yang dapat diedit agar perubahan di kemudian hari lebih mudah dilakukan.

Contoh ekstensi file kerja: .psd, .ai, .cdr, atau dokumen desain Canva.

Hasil tahap ini: desain digital versi awal yang siap dievaluasi.

## 6. Evaluasi, Pemeriksaan, dan Revisi



Desain yang sudah selesai dibuat belum tentu siap digunakan. Karya perlu diperiksa untuk memastikan kualitas visual dan ketepatan informasi.

Gunakan pemeriksaan berikut.

| Aspek          | Hal yang diperiksa                        |
|----------------|-------------------------------------------|
| Isi            | Apakah informasi sudah benar dan lengkap? |
| Ejaan          | Apakah terdapat salah ketik?              |
| Tipografi      | Apakah teks mudah dibaca?                 |
| Warna          | Apakah kontras teks dan latar cukup?      |
| Komposisi      | Apakah elemen tersusun dengan baik?       |
| Gambar         | Apakah gambar jelas dan relevan?          |
| Identitas      | Apakah logo dan identitas sudah benar?    |
| Teknis         | Apakah ukuran sesuai dengan media?        |
| Hak penggunaan | Apakah aset boleh digunakan?              |

Apa itu revisi?

Revisi adalah proses memperbaiki desain berdasarkan hasil evaluasi atau masukan dari guru, klien, tim, maupun pengguna.

Contoh:

- Judul terlalu kecil → perbesar ukuran judul.
- Teks sulit dibaca → ubah warna atau latar belakang.
- Informasi pendaftaran belum lengkap → tambahkan informasi.
- Foto buram → ganti dengan foto yang lebih baik.
- Tata letak terlalu padat → kurangi elemen yang tidak diperlukan.

Revisi sebaiknya dilakukan berdasarkan alasan yang jelas, bukan sekadar selera pribadi.

Hasil tahap ini: desain yang telah diperbaiki dan memenuhi kriteria yang ditetapkan.

## 7. Finalisasi dan Persetujuan Desain

Finalisasi merupakan tahap memastikan bahwa desain benar-benar siap diserahkan atau diproduksi.

Kegiatan yang dilakukan:

- Memastikan seluruh revisi sudah diterapkan.
- Memeriksa ulang teks, logo, warna, dan ukuran.
- Meminta persetujuan akhir dari pihak yang berwenang.
- Menentukan versi desain yang disetujui.
- Menyimpan file final dan file kerja dengan nama yang jelas.

Contoh penamaan file:

- Poster\_PMB\_V01.psd — versi awal.
- Poster\_PMB\_V02\_Revisi.psd — versi revisi.
- Poster\_PMB\_FINAL.pdf — file final untuk keluaran tertentu.

Hindari nama seperti `final_baru_fix_terakhir_banget2`, karena dapat membingungkan saat mencari versi yang benar.

Penting: desain yang disetujui secara visual masih perlu melewati pemeriksaan teknis sebelum dicetak atau dipublikasikan.

## 8. Ekspor, Produksi, dan Distribusi



Tahap ini menghasilkan file keluaran atau produk fisik yang akan digunakan oleh audiens.

### A. Ekspor desain digital

Ekspor adalah proses mengubah desain menjadi format file tertentu sesuai kebutuhan.

| Format     | Penggunaan umum                                          |
|------------|----------------------------------------------------------|
| JPG/JPEG   | Foto dan gambar digital dengan ukuran file relatif kecil |
| PNG        | Grafis digital yang membutuhkan transparansi             |
| PDF        | Dokumen siap cetak atau dokumen untuk dibagikan          |
| SVG        | Grafis vektor untuk media digital yang mendukungnya      |
| PSD/AI/CDR | File kerja yang dapat diedit pada aplikasi terkait       |

Pemilihan format harus disesuaikan dengan kebutuhan. Misalnya, PNG tidak selalu lebih baik daripada JPG; PDF juga harus disiapkan dengan pengaturan yang sesuai apabila akan dikirim ke percetakan.

### B. Persiapan file untuk cetak

Jika desain akan dicetak, periksa:

- Ukuran dokumen sesuai ukuran fisik.
- Resolusi gambar memadai, sering kali sekitar 300 ppi untuk cetak jarak dekat.
- Mode warna sesuai permintaan percetakan, biasanya CMYK untuk proses cetak tertentu.
- Bleed atau area lebih jika dibutuhkan.
- Margin aman agar teks penting tidak terpotong.
- Font sudah disematkan atau diubah menjadi outline bila diperlukan dan sesuai alur kerja.
- Gambar dan tautan aset tidak hilang.

Bleed adalah area tambahan di luar ukuran akhir potong agar tidak muncul garis putih pada tepi desain setelah dipotong.

Margin aman adalah area di dalam batas desain yang digunakan untuk menjaga teks dan elemen penting agar tidak terlalu dekat dengan tepi.

## C. Produksi fisik

Contoh proses produksi poster cetak:

1. Mengirim file final ke percetakan.
2. Memastikan spesifikasi bahan dan ukuran.
3. Memeriksa contoh cetak atau proof jika diperlukan.
4. Mencetak desain.
5. Melakukan pemotongan dan finishing.
6. Memeriksa hasil cetak.

## D. Publikasi dan distribusi

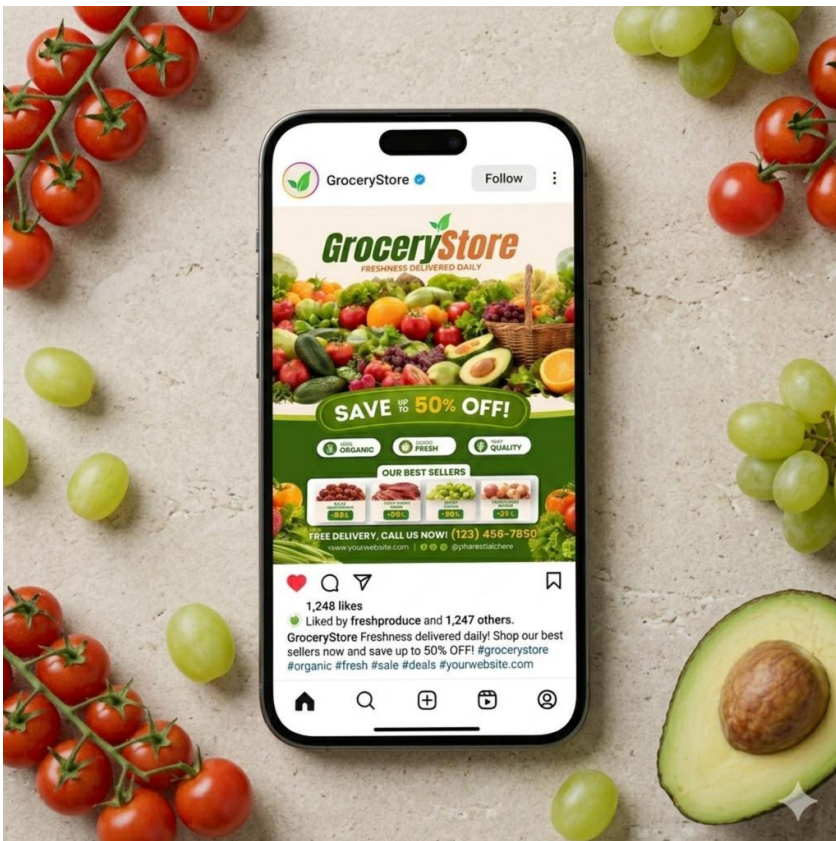
Untuk desain digital, file dapat diunggah ke media sosial, situs web, atau kanal publikasi lainnya. Untuk desain cetak, produk dapat dipasang, dibagikan, atau diserahkan kepada klien.

## E. Dokumentasi dan arsip

Simpan file kerja, file final, aset yang diizinkan untuk disimpan, dan catatan revisi secara teratur.

Hasil tahap ini: karya desain yang siap digunakan, dipublikasikan, atau didistribusikan.

## D. Perbedaan Produksi Desain Digital dan Cetak



### 1. Desain digital

- Digunakan pada ponsel, komputer, situs web, atau media sosial.
- Ukuran sering ditentukan dalam piksel.
- Umumnya menggunakan RGB.
- Format keluaran dapat berupa JPG, PNG, atau format digital lainnya.
- Perlu diuji keterbacaan pada layar yang berbeda.



## 2. Desain cetak

- Digunakan pada poster, brosur, kartu nama, kemasan, atau spanduk.
- Ukuran ditentukan berdasarkan ukuran fisik.
- Pengaturan warna dan resolusi mengikuti kebutuhan percetakan.
- Format keluaran sering berupa PDF siap cetak.
- Perlu memeriksa bleed, margin aman, dan hasil cetak.

Satu desain bisa memiliki dua versi, yaitu digital dan cetak. Keduanya mungkin memerlukan penyesuaian ukuran, komposisi, warna, dan format file.

## E. Prinsip Desain yang Harus Diperhatikan

Agar proses produksi menghasilkan karya yang efektif, siswa perlu memahami prinsip berikut.

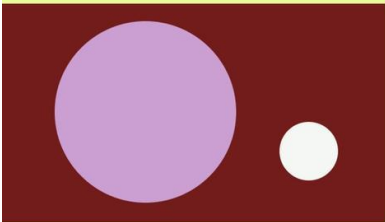
# Symmetrical vs. asymmetrical balance





### Symmetrical balance

Evenly distributes visual weight to create a harmonious design.



### Asymmetrical balance

Uses elements of different weights to create a dynamic composition.

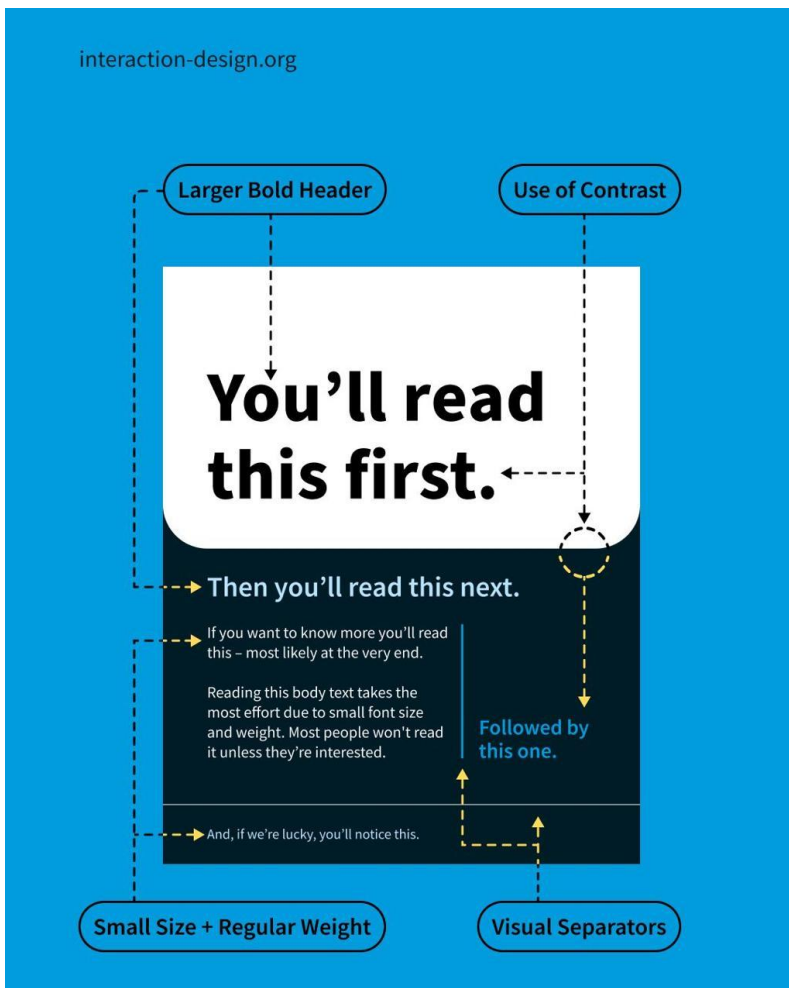
## 1. Keseimbangan (Balance)

Mengatur distribusi elemen agar desain terasa stabil, baik simetris maupun asimetris.



## 2. Kontras (Contrast)

Membuat perbedaan yang jelas antara elemen, misalnya ukuran judul, warna, atau ketebalan huruf.



### 3. Hierarki Visual (Visual Hierarchy)

Mengatur urutan perhatian audiens terhadap informasi yang paling penting.



### 4. Kesatuan (Unity)

Membuat warna, font, ilustrasi, dan elemen lain terasa saling berhubungan.



## 5. Ruang Kosong (White Space)

Memberi jarak antarelemen agar desain tidak sesak dan informasi mudah dipahami.

## F. Contoh Penerapan Lengkap: Membuat Poster Promosi Produk

Misalnya, seorang siswa DKV mendapat tugas membuat poster promosi minuman buah lokal.



Proyek: Poster Promosi Minuman Buah

Target: Remaja dan pelajar

Media: Instagram dan poster cetak

Tujuan: Mengenalkan produk dan menarik minat pembeli

### Alur pengerjaan

1. Brief: tentukan nama produk, tujuan promosi, target audiens, dan informasi yang harus ada.
2. Riset: kumpulkan foto produk, informasi produk yang benar, dan referensi poster minuman.
3. Konsep: pilih gaya segar, warna yang sesuai dengan produk, serta slogan singkat.
4. Sketsa: buat dua atau tiga alternatif posisi judul, gambar minuman, dan informasi kontak.
5. Produksi digital: susun desain menggunakan Canva, Photoshop, atau aplikasi yang tersedia.
6. Evaluasi: periksa keterbacaan, ketepatan informasi, kualitas foto, dan komposisi.
7. Finalisasi: terapkan revisi dan minta persetujuan guru atau klien.
8. Ekspor dan distribusi: buat file digital untuk Instagram dan file cetak sesuai spesifikasi percetakan.

## G. Kesalahan yang Sering Terjadi dalam Produksi Desain

| Kesalahan                      | Dampak                          | Solusi                                    |
|--------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------|
| Langsung mendesain tanpa brief | Desain tidak sesuai kebutuhan   | Pahami tujuan dan audiens terlebih dahulu |
| Terlalu banyak warna dan font  | Desain terlihat tidak konsisten | Batasi variasi warna dan tipografi        |
| Teks terlalu kecil             | Informasi sulit dibaca          | Atur ukuran dan hierarki teks             |
| Menggunakan gambar buram       | Kualitas karya menurun          | Gunakan gambar yang sesuai resolusi       |
| Menjiplak referensi            | Melanggar etika dan hak cipta   | Kembangkan konsep sendiri                 |
| Tidak menyimpan file kerja     | Sulit melakukan revisi          | Simpan file kerja dan versi desain        |
| Salah memilih format ekspor    | Hasil tidak sesuai kebutuhan    | Sesuaikan format dengan media             |

|                                   |                                  |                                             |
|-----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------|
| Tidak melakukan pemeriksaan akhir | Kesalahan terbawa ke hasil akhir | Gunakan checklist sebelum menyerahkan karya |
|-----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------|

## H. Latihan untuk Siswa Kelas XI DKV

Pilih satu jawaban untuk setiap soal, lalu tekan Periksa Jawaban.

1. Apa yang dimaksud dengan brief dalam produksi desain?
  - A. File hasil cetak
  - B. Arahan dan informasi awal tentang kebutuhan desain
  - C. Aplikasi untuk membuat ilustrasi
  - D. Tahap mengunggah karya
2. Mengapa riset dilakukan sebelum membuat konsep desain?
  - A. Agar tidak perlu melakukan revisi
  - B. Agar desain selalu menggunakan banyak warna
  - C. Agar keputusan desain didukung data dan pemahaman audiens
  - D. Agar file otomatis siap cetak
3. Apa fungsi sketsa dalam proses produksi desain?
  - A. Mencoba komposisi sebelum desain dikembangkan
  - B. Menggantikan semua tahap evaluasi
  - C. Menentukan harga mesin cetak
  - D. Mengubah file JPG menjadi PDF
4. Format mana yang umumnya cocok untuk grafis dengan latar transparan?
  - A. TXT
  - B. MP3
  - C. DOCX
  - D. PNG
5. Poster cetak terlihat buram karena foto sumber beresolusi rendah. Apa tindakan terbaik?
  - A. Memperbesar judul saja
  - B. Mengganti dengan foto berkualitas sesuai kebutuhan cetak
  - C. Menambah lebih banyak warna

- D. Menghapus semua margin
6. Apa yang dimaksud dengan hierarki visual?
    - A. Urutan perhatian audiens terhadap elemen desain
    - B. Urutan penyimpanan file
    - C. Daftar harga percetakan
    - D. Cara menginstal aplikasi desain
  7. Klien meminta perubahan warna dan ukuran judul setelah melihat desain. Tahap apakah ini?
    - A. Distribusi
    - B. Riset awal
    - C. Revisi
    - D. Pengarsipan
  8. Apa fungsi bleed pada desain cetak?
    - A. Membuat teks menjadi tebal
    - B. Menambah efek bayangan
    - C. Mengubah gambar menjadi vektor
    - D. Mencegah garis putih di tepi setelah pemotongan
  9. Mengapa file kerja perlu disimpan selain file final?
    - A. Supaya ukuran desain selalu lebih kecil
    - B. Agar desain bisa diedit kembali saat diperlukan
    - C. Agar warna pasti sama di semua layar
    - D. Supaya tidak perlu persetujuan
  10. Apa tindakan terbaik sebelum mengirim poster ke percetakan?
    - A. Memeriksa ukuran, resolusi, warna, bleed, teks, dan spesifikasi percetakan
    - B. Menghapus semua file sumber
    - C. Mengubah semua gambar menjadi JPG tanpa pemeriksaan
    - D. Mengabaikan proof

# I. Tugas Praktik Proyek DKV

Buatlah satu karya desain berupa poster promosi sekolah, poster layanan masyarakat, atau poster produk. Terapkan seluruh tahapan produksi desain dari awal sampai akhir.

Dokumentasikan pekerjaan kalian dalam bentuk laporan berikut.

| No. | Tahapan    | Bukti yang harus dikumpulkan      |
|-----|------------|-----------------------------------|
| 1   | Brief      | Tujuan, audiens, pesan, dan media |
| 2   | Riset      | Referensi dan daftar aset         |
| 3   | Konsep     | Gagasan, warna, dan tipografi     |
| 4   | Sketsa     | Minimal 2 alternatif              |
| 5   | Produksi   | Tangkapan layar proses desain     |
| 6   | Evaluasi   | Checklist dan masukan             |
| 7   | Finalisasi | Desain yang sudah disetujui       |
| 8   | Ekspor     | File digital atau file siap cetak |

## Rubrik penilaian praktik

| Aspek                               | Bobot |
|-------------------------------------|-------|
| Kelengkapan brief dan riset         | 15%   |
| Kualitas konsep dan sketsa          | 15%   |
| Penerapan prinsip desain            | 25%   |
| Ketepatan informasi dan keterbacaan | 15%   |
| Evaluasi dan perbaikan              | 10%   |
| Kualitas file final dan dokumentasi | 20%   |
| Total                               | 100%  |

# J. Rangkuman yang Harus Diingat

Proses produksi desain DKV terdiri dari delapan tahapan utama:

1. Brief: memahami kebutuhan dan tujuan.
2. Riset: mengumpulkan informasi, aset, dan referensi.
3. Konsep: menentukan ide, pesan, dan gaya visual.
4. Sketsa: merencanakan komposisi dan alternatif.
5. Produksi digital: membuat karya menggunakan aplikasi desain.
6. Evaluasi dan revisi: memeriksa serta memperbaiki kekurangan.
7. Finalisasi: memastikan karya disetujui dan siap digunakan.
8. Ekspor dan distribusi: menghasilkan file atau produk yang sesuai media, kemudian menyerahkannya kepada pengguna.

Kesimpulan: seorang desainer DKV yang profesional tidak hanya mampu membuat desain yang indah. Ia juga harus mampu memahami kebutuhan, menyelesaikan masalah komunikasi, bekerja secara sistematis, menerima masukan, menjaga etika penggunaan aset, dan menghasilkan karya yang benar-benar siap digunakan.