BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern ini, perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat membuat arus informasi menjadi lebih cepat dan masif. Kondisi ini menjadikan perhatian masyarakat mudah teralihkan, sehingga komunikasi visual memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan secara efektif. Desain Komunikasi Visual (DKV) berperan sebagai penghubung yang mengolah pesan menjadi visual yang menarik, fungsional, dan mampu meningkatkan daya tarik sebuah brand. Setiap perusahaan, termasuk industri manufaktur, membutuhkan desainer komunikasi visual untuk menciptakan identitas visual yang kuat guna membangun kepercayaan konsumen.

Polygon, sebagai salah satu produsen sepeda terkemuka, tidak hanya dikenal karena inovasi produknya tetapi juga melalui upaya branding yang konsisten. Identitas visual yang kuat diperlukan untuk menciptakan daya tarik dan relevansi di mata konsumen. Dalam hal ini, desain grafis menjadi salah satu elemen utama yang berperan penting. Melalui desain grafis, pesan-pesan perusahaan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, seperti logo, visual kampanye, hingga ilustrasi, yang semuanya membantu memperkuat posisi merek Polygon di pasar global. Program magang mandiri Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi langsung dalam dunia kerja, termasuk di bidang Desain Komunikasi Visual. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan penjurusan Desain Grafis, program ini membuka peluang untuk menerapkan keahlian dalam desain grafis dan ilustrasi guna memenuhi kebutuhan perusahaan.

(Sumber: Dokumen Perusahaan)
Gambar 1. 1 Logo PT Insera Sena & Polygon

PT Insera Sena, atau yang lebih dikenal sebagai Polygon Group, adalah salah satu perusahaan manufaktur sepeda terkemuka di Indonesia yang telah berkembang menjadi merek global. Polygon tidak hanya berfokus pada inovasi dan kualitas produk, tetapi juga memiliki strategi branding yang kuat untuk memperkuat posisinya di pasar internasional. Sebagai brand global, Polygon berkomitmen untuk menghadirkan pengalaman berkendara yang terhubung dengan gaya hidup dan kebutuhan penggunanya.

Keberhasilan Polygon didukung oleh budaya perusahaan yang berpegang pada tiga nilai utama: Fokus, Disiplin, dan Kreatif. Nilai-nilai ini menjadi landasan bagi seluruh tim, dalam menciptakan karya yang mampu menyampaikan pesan secara visual dengan menarik dan efektif. Melalui program magang di divisi kreatif Polygon Group, penulis berkesempatan untuk mengaplikasikan ilmu desain grafis dan turut serta menjadi bagian yang bertanggung jawab atas pengembangan elemen visual perusahaan sehingga memberikan ruang bagi mahasiswa magang untuk tidak hanya terlibat dalam proses penciptaan desain grafis dan ilustrasi yang relevan. Proses ini tidak hanya mendukung promosi produk tetapi juga memperkuat hubungan perusahaan dengan audiens melalui media visual yang kreatif dan inspiratif.

Melalui program ini, penulis juga memiliki kesempatan untuk belajar secara langsung dari lingkungan profesional yang mengedepankan kreativitas, disiplin, dan inovasi. Dengan memanfaatkan pengalaman ini, penulis dapat mengembangkan keterampilan teknis dan soft skill yang relevan, seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kerja tim. Program magang ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi Polygon Group dalam menciptakan karya desain yang inspiratif dan relevan dengan kebutuhan pasar.

1.2. Lingkup

PT Insera Sena - Polygon Group adalah perusahaan manufaktur yang berfokus pada produksi sepeda berkualitas tinggi, dengan komitmen untuk terus berinovasi dan memberikan pengalaman terbaik bagi penggunanya. Sebagai produsen sepeda terkemuka, Polygon tidak hanya kualitas produk, tetapi juga berfokus pada pengembangan brand melalui strategi marketing yang efektif. Perusahaan ini berusaha membangun citra merek yang kuat dengan menggabungkan desain produk yang inovatif dan pemasaran yang baik. Polygon Group selalu berkomitmen untuk menjangkau konsumen yang lebih luas, serta hubungan yang lebih erat dengan konsumen melalui visual yang menarik dan relevan.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan mengikuti program magang mandiri di PT Insera Sena - Polygon Group yaitu

1. Mengasah kemampuan softskill dan juga hardskill terutama kemampuan mendesain dan membuat branding.
2. Sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah di pelajari selama di bangku perkuliahan.
3. Membantu menyelesaikan proyek-proyek di bidang Desain Komunikasi Visualkhususnya pada ilmu visual marketing di PT Insera Sena - Polygon Group.
4. Melatih sikap tanggung jawab terhadap pekerjaan yang diberikan, sehingga mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu serta baik dan benar.
5. Belajar menerapkan etika dalam bekerja.

1.3.2. Manfaat

1. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan

a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan di lingkungan profesional.
b. Memperkuat hubungan kerja sama antara Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur dengan perusahaan mitra, khususnya PT Insera Sena - Polygon Group.
c. Meningkatkan reputasi universitas melalui kontribusi positif mahasiswa di dunia kerja.
d. Menjadi sarana evaluasi untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.

2. Manfaat bagi PT Insera Sena - Polygon Group

a. Mendapatkan kontribusi kreatif dari mahasiswa magang untuk mendukung kebutuhan desain visual perusahaan.
b. Memperoleh tenaga kerja tambahan yang dapat membantu menyelesaikan proyek-proyek desain dalam periode magang.
c. Mendapatkan perspektif baru dan ide-ide segar dari mahasiswa yang relevan dengan tren desain terkini.
d. Memperkuat hubungan kemitraan dengan UPN "Veteran" Jawa Timur, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual

3. Manfaat bagi Mahasiswa Magang

a. Memperoleh pengalaman langsung bekerja di perusahaan yang berskala global, seperti Polygon Group.
b. Meningkatkan keterampilan praktis dalam desain grafis dan ilustrasi sesuai kebutuhan industri.
c. Memahami strategi visual branding yang efektif untuk memperkuat identitas suatu perusahaan.

d. Mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkait pengelolaan media sosial dan produksi materi promosi.
e. Belajar beradaptasi dengan lingkungan kerja profesional.
f. Mengembangkan kemampuan soft skill seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kerja tim yang relevan untuk dunia kerja.