

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Company Profile*

1. Pengertian *Company Profile*

Company Profile (Profil Perusahaan) adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, dan tujuan masa depan sebuah bisnis. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Walaupun ada sejumlah format yang berbeda digunakan menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan.

Menyertakan Nama perusahaan, *Tag Line*, Logo, Visi dan Misi, lokasi perusahaan,. Tujuan utamanya adalah memperkenalkan kepada publik mengenai perusahaan termasuk produknya.

2. Keuntungan dan Kerugian *Company Profile*

Ada banyak keuntungan membuat *Company Profile* ini karna daya tarik marketing dapat diperoleh dengan mengubah gaya penulisan, penyampaian isi yang berbobot dan menarik sesuai kebutuhan target pasar. Sedangkan untuk daya tarik desain digunakan untuk mempengaruhi emosi pembaca, menarik untuk dikunjungi, meningkatkan *image*, menambah tingkat kepercayaan masyarakat. Untuk kerugian

tersendiri jika design kurang menarik akan mengurangi emosi pembaca dan menurunkan *image*.

B. Desain

Istilah desain berasal dari bahasa Perancis “*Desiner*” yang berarti menggambar, kadang-kadang diartikan dalam pengertian “merancang”, menciptakan bentuk, susunan, garis, bentuk (bidang, *earna* (nada), dan tekstur biasa diartikan juga merancang, pola menciptakan susunan, organisasi”.

Desain merupakan bidang keterampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterkaitannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan keberadaanya. Secara khusus, desain dikaitkan dengan konfigurasi, komposisi, arti, nilai, dan tujuan dari fenomena buatan manusia. Aspek desain menghenaki pertimbangan; bahan fungsi, keefektifan, lingkungan dimana produk tersebut akan dioperasikan serta akibat produk tersebut terhadap manusia. Pada pokoknya desain selalu mengiringi manusia selama manusia itu bergaul dengan alat atau perkakas.

Desain tak pernah menjadi tujuan akhir, dia tak pernah pula terpisah. dari hasil akhirnya, desain adalah suatu kegiatan yang bertujuan. Secara khusus maupun umum dapat disimpulkan bahwa desain adalah menciptakan sesuatu yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan material dan spiritual dengan

hasil semaksimal mungkin yang dimulai dari menggambar hingga menjadi hasil akhir.

C. Warna

Warna adalah *spectrum* yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang 460 *nanometer*. Panjang gelombang warna yang masih bias ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 *nanometer*. Dalam peralatan optis, warna bias pula berarti interpretasi otak terhadap campuran tiga warna primer cahaya: merah, hijau, biru yang digabungkan dalam komposisi tertentu. Misal pencampuran 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan *interpretasi* warna magenta.

Dalam seni rupa, warna bias berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh *pigmen* yang terdapat dipermukaan benda. Misalnya pencampuran *pigmen magenta* dan *cyan* dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah. Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Misal warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju. Sementara di kebanyakan negara Timur warna putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan (meskipun secara teoritis sebenarnya putih bukanlah warna).

Pengelompokan Warna

1. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna *primer* maupun *sekunder*. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.
2. Warna kontras atau *komplementer*, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna *primer* dan warna *sekunder*. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.
3. Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.
4. Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh.

D. Adobe

Perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan *web*. *Adobe* adalah salah satu perusahaan perangkat lunak yang paling besar di dunia. Perusahaan ini didirikan pada

tahun 1982 dan berpusat di *San Jose, California, AS*. Beberapa dari produk-produk-produknya yang terkenal dan mendunia adalah *Photoshop, Flash* dan *Acrobat*. *Adobe* telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir baik dari segi penjualan maupun jumlah pengguna pada tahun 2005 perusahaan *Macromedia* telah dibeli oleh *Adobe*.

Berikut adalah macam-macam *Adobe* dan kegunaannya:

1. *Adobe Photoshop*

Produk *Adobe* yang terkenal diantaranya adalah *Photoshop* yang merupakan perangkat untuk pengolahan foto atau gambar. *Photoshop* adalah market leader terbaik untuk pengolahan foto. Setidaknya ada banyak sekali versi dari *Photoshop* yang bias kita gunakan saat ini. Saat ini nama *Adobe Photoshop CS6*.

2. *Adobe Flash*

Dulu *Adobe Flash* dengan nama *Macromedia Flash*, perangkat yang digunakan untuk membuat animasi ataupun gambar vektor. Penyimpanan file hasil dari *Flash* adalah dalam bentuk file *extension .swf*. untuk membuka tentu saja PC, laptop atau *gadget* yang digunakan harus dipasang perangkat *Adobe Flash Player*. *Adobe* membuat produknya yang bernama *Flash* ini dengan bahasa pemrograman yang diberi nama *Action Script*.

3. *Adobe Dreamweaver*

Dreamweaver merupakan program yang sering digunakan untuk menyunting halaman *web*. Dulu, *Macromedia Dreamweaver*

keluaran *Macromedia* namun sekarang sudah dibeli oleh *Adobe*. Versi terakhir dari *Dreamweaver* yang bias digunakan adalah *Adobe System* versi 12.

4. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator merupakan program editor grafis yang membantu pengguna untuk berbagi kebutuhan grafis. *Adobe Illustrator* versi terbaru yaitu *Illustrator CS6* yang merupakan generasi ke 16 diproduksi oleh *Adobe* untuk produknya yang bernama *Illustrator*.

5. *Adobe FireWorks*

FireWorks merupakan aplikasi yang digunakan untuk memudahkan *web designer* saat membuat *prototype*. *Web* maupun untuk membuat aplikasi *interface*. Dengan menggunakan aplikasi ini maka *web designer* jauh lebih cepat menyelesaikan pekerjaan mereka. Pada umumnya, pengguna bisa mengintegrasikan produk saat ini dengan produk *Adobe* lainnya seperti *Adobe Flash* dan *Adobe Dreamweaver*.

6. *Adobe Premier Pro*

Untuk menyunting video dengan mudah, *Adobe Premier Pro* produk dari *Adobe* ini merupakan program untuk penyuntingan video yang bisa dijalankan pada platform *Windows* dan *Mac OS* untuk versi *CS3*. Untuk menjalankan program ini, bisa memilih beberapa bahasa yang disediakan diantaranya bahasa Inggris,

bahasa Jerman, bahasa Jepang, bahasa Spanyol, bahasa Italia dan juga bahasa Prancis.

7. *Adobe After Effects*

Adobe After Effects adalah salah satu *software compositing* yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film, dan *web*. *After Effects* terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya, *After Effects* telah membantu para praktisi perfilman *Hollywood* dalam menghasilkan film-film dengan efek khusus yang spektakuler.

Adanya kesamaan *interface* antara *After Effects* dengan keluarga *Adobe* yang lain seperti *Photoshop* memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam pemakaiannya. Integrasi *After Effects* bersama dengan *Photoshop*, *Illustrator*, dan *Premier* akan menghasilkan karya yang sebelumnya sulit dibayangkan untuk diwujudkan. Pada versi terbarunya, *After Effects 6*. Berbagai fitur yang lebih memudahkan bagi para profesional dalam menghasilkan efek khusus yang *inovatif* namun dengan tenggang waktu yang terbatas.

E. After Effects

Adobe After Effects adalah salah satu *software compositing* yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video multimedia, film,

dan *web*. *After Effects* terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. *After Effects* telah membantu para praktisi perfilman *Hollywood* dalam menghasilkan film-film dengan efek khusus yang spektakuler. *Spawn*, *Titanic*, *Deep Rising*, *The Jackal* adalah beberapa judul film yang telah memanfaatkan potensi *After Effects*.

Adanya kesamaan *interface* antara *After Effects* dengan keluarga *Adobe* yang lain seperti *Photoshop* memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam pemakaiannya. Integrasi *After Effects* bersama dengan *Photoshop*, *Illustrator*, dan *Premier* akan menghasilkan karya yang sebelumnya sulit dibayangkan untuk diwujudkan. Pada versi terbarunya, *After Effects 6* berbagai fitur yang lebih memudahkan bagi para *professional* dalam menghasilkan efek khusus yang *inovatif* namun dengan waktu yang terbatas.

Beberapa fitur yang terdapat di *Adobe After Effects* diantaranya:

1. *Preset* yaitu ukuran yang akan digunakan pada proyek anda (kalau anda memilih preset maka akan mempengaruhi “*Width And Height*” secara otomatis akan muncul sesuai yang anda pilih) misalnya anda mau membuat *project* untuk *tune* televisi atau periklanan televisi maka anda harus menggunakan (PAL D1/DV Square Pix, 768 x 576), apabila untuk pembelajaran dapat menggunakan ukuran (*Medium*, 320 x 240) *Pixel Aspect Ratio* gunakan “*Square Pixels*”.
2. *Frame Rate* yaitu perhitungan *frame per second* artinya misalnya anda menggunakan 30 FPS jadi anda dalam satu detik menggunakan

30 gambar, tapi standar Televisi Indonesia menggunakan 25 FPS.

Jepang juga menggunakan 25 FPS untuk pembuatan film kartun.

3. *Resolution* yaitu untuk menentukan hasil gambar yang akan dibuat nantinya, didalamnya terdapat berbagai pilihan diantaranya, *Full*, *Half*, *Third*, *Quarter*, dan *Custom*. Ini juga mempengaruhi besar kecilnya RAM. Apabila kita menggunakan RAM yang standar misalnya 128 maka kita dapat memilih *resolution* “*Full*” tapi dengan catatan tidak menggunakan *image* yang banyak, karena dapat menambah berat ketika pengerjaan.
4. *Start Time Code* yaitu jika anda mengakses *project* dengan menulis 0.00.01.00, maka pembuatan *project* anda akan mulai pada menit ke 1.
5. *Duration* yaitu untuk menentukan akhir waktu *project* yang dikerjakan (perlu diketahui dalam suatu periklanan 1 detik saja adalah uang maka harus berhati-hati dalam memperhitungkan ini, jika perusahaan televisi meminta untuk membuatkan *project* 15 detik maka anda harus membuatnya tepat 15 detik, tidak boleh lebih atau kurang).
6. *Anchor Point* yaitu untuk menggeser *image* tetapi tidak berjalan.
7. *Position* yaitu untuk menggeser dari arah samping kanan atau kiri atau juga bisa dari atas kebawah.
8. *Scala* yaitu untuk mengecilkan atau memperbesar *image*.
9. *Rotation* yaitu untuk membuat *image* berputar.

10. *Opacity* yaitu untuk mengatur *image* menjadi transparan

Jendela *tool* didalam *After Effects* antara lain, *selection tool*(v), *rotation tool*(w), *orbit camera tool*(c), *brush tool*(ctrl+b), *clone stamp tool*(ctrl+b), *eraser tool*(ctrl+b), *pen tool*(g), *hand tool*(h), dan banyak yang lainnya.