



**ISTILAH –ISTILAH BAHASA INGGRIS
DALAM BIDANG EDITING
PADA PERUSAHAAN PARAVISI MULTIMEDIA JEMBER**

LAPORAN PRAKTEK KERJA NYATA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Program Diploma III Bahasa Inggris Fakultas Sastra

Universitas Jember

Hadiah

Kelas

808.029

PER

Objek Katalog: may

26 JUN 2008

C.1

Elok Permatasari

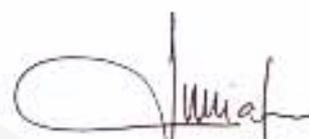
NIM. 050103101052

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III BAHASA INGGRIS
FAKULTAS SAstra
UNIVERSITAS JEMBER**

2008

PENGESAHAN

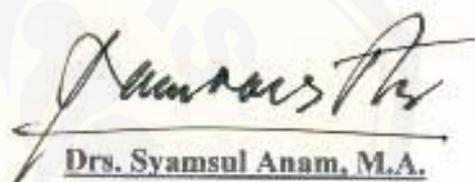
Pengawas dan Penanggung Jawab PKN



Anny Kurniati, S.E.

Direktur

Dosen Pembimbing



Drs. Syamsul Anam, M.A.

NIP. 131 759 765

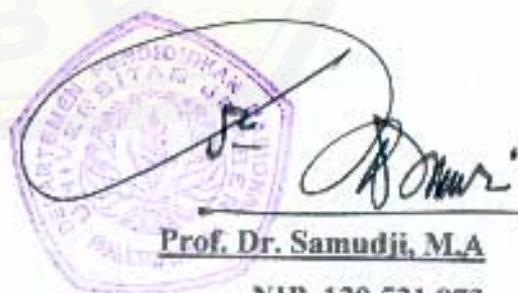
Ketua Program D III Bahasa Inggris



Drs. Wisasonoko, M.A.

NIP. 131 798 138

Dekan Fakultas Sastra Universitas Jember

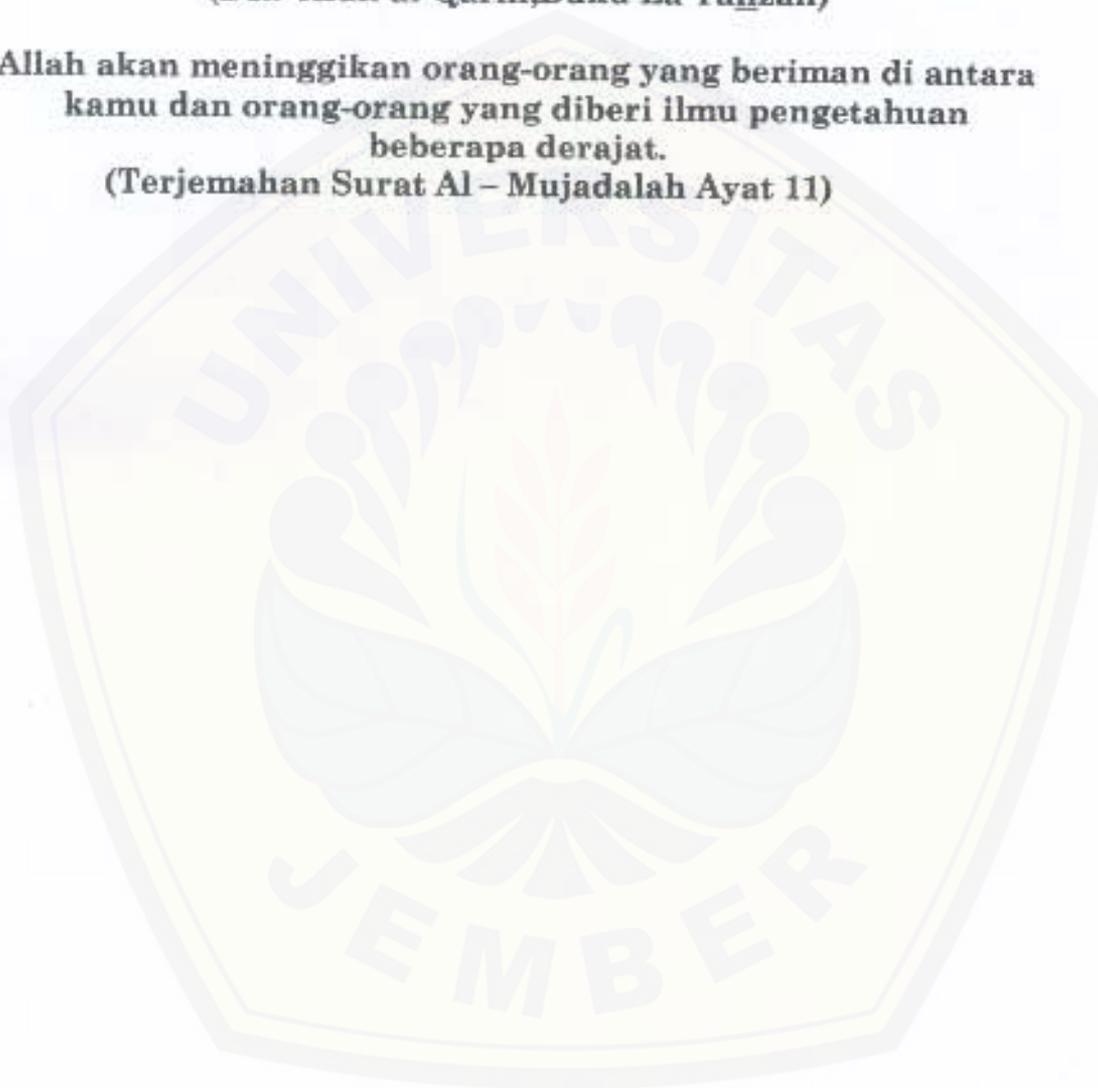


Prof. Dr. Samudji, M.A.

NIP. 130 531 973

MOTTO

- *You are what you think* (Rhonda Byrne; Film “The Secret”)
- Apa yang menjadi bagianku pasti akan datang padaku dan yang bukan bagianku pasti tidak akan pernah menimpaku (DR. ‘Aidh al-Qarni; Buku *Lâ Tahzan*)
- Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Terjemahan Surat Al – Mujadalah Ayat 11)



PERSEMBAHAN

Laporan akhir ini penulis persembahkan kepada semua yang telah memberikan segalanya kepadaku:

- ❖ Allah SWT sebagai tujuan hidupku. Hanya kepada-Mu aku menyembah dan memohon pertolongan
- ❖ Kedua Orang Tuaku tercinta, Bapak Sulistiono dan Ibu Supadmi, terima kasih atas dorongan, semangat, do'a restu dan semua pengorbanannya untuk keberhasilanku, kasih sayang-mu tak ternilai dengan apapun. *I LOVE U*
- ❖ Adikku sayang, Bagus Dodi Oktorio, sumber semangatku, semoga berhasil dalam hidup, menjadi anak yang sholeh dan berbakti pada Orang tua. Amin...
- ❖ Saudara-saudaraku di Tulungagung, Surabaya, dan Jember, semuanya yang telah mendo'akan, dan memberi semangat, terima kasih atas semuanya.
 - ❖ Almamaterku

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Nyata ini dengan judul “ **Istilah – istilah Bahasa Inggris dalam bidang Editing Pada Perusahaan Paravisi Multimedia Jember** “ dengan baik dan tepat waktu. Laporan akhir ini ditulis untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.md) pada Program Studi Diploma III Fakultas Sastra Universitas Jember.

Penyusunan Laporan Praktek Kerja Nyata ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Samudji, M.A, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Jember.
2. Drs. Wisasongko, M.A, selaku Ketua Program Studi Diploma III Bahasa Inggris Fakultas Sastra Universitas Jember.
3. Drs. Syamsul Anam, M.A, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dalam penyusunan Laporan Praktek Kerja Nyata ini.
4. Bpk Didik Suharijadi, S.S selaku pemilik perusahaan yang telah mengizinkan penulis melaksanakan Praktek Kerja Nyata & telah membantu memberikan data dan informasinya.
5. Kedua orang tuaku (Bapak Sulistiono & Ibu Supadmi) yang tidak pernah lelah memberi dorongan, semangat, dan do'a agar penulis berhasil.
6. Saudara-saudraku di Tulungagung dan di Jember, pa'poh, budhe, om, tante, mbak, mas, adik, semuanya yang telah memberi semangat kepada penulis.
7. Teman-teman baikku, pengurus OSIS Smuboy tahun 2005, yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas tawa dan keceriaan yang telah kalian berikan. *We 'll always be a 'star'*.
8. Seluruh staf, karyawan dan keluarga besar Paravisi Multimedia.
9. Teman-teman Diploma III Bahasa Inggris angkatan 2005 terutama grup “ C “

10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima saran dan kritik dari semua pihak. Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan diRidhoi oleh Allah SWT. Amin.

Jember, April 2008

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN MOTTO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAKSI	xi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Praktek Kerja Nyata	2
1.3.1 Tujuan Praktek Kerja Nyata	2
1.3.2 Manfaat Praktek Kerja Nyata	3
1.4 Tempat dan Waktu Praktek Kerja Nyata	4
1.5 Prosedur Praktek Kerja Nyata	4
1.6 Bidang Ilmu	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Media Komunikasi	7
2.2 Pengertian Audio Visual	7
2.3 Pengertian Editing	8
2.4 Digital Video Editing	9
2.5 Software Penunjang Video Editing	9
2.6 Dasar Video	9
2.7 Format Video AVI	10
2.8 Format Video MPEG	10
1. MPEG-1	10
2. MPEG-2	10

3. MPEG-4	11
2.9 Format Video M-JPEG	11
2.10 Non Linear Editing	12
BAB 3. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	13
3.1 Sejarah Singkat	13
3.2 Struktur Organisasi	16
3.3 Personalia.....	16
3.3.1 Tenaga Kerja	16
3.3.2 Sistem Kerja dan Tenaga Kerja	16
3.4 Kegiatan Operasional	17
3.5 Daerah Pemasaran.....	17
BAB 4. HASIL PRAKTEK KERJA NYATA	18
4.1 Kegiatan Umum yang Dilakukan Pada Saat Praktek Kerja Nyata	18
4.2 Kegiatan Khusus Pendalaman Kosa Kata Bahasa Inggris pada Editing Audio Visual	19
4.2.1 Istilah-istilah Bahasa Inggris yang Berhubungan dengan nama dan Operasional Peralatan Editing.....	
1. VTR	19
2. Disc Recorder	20
3. Video Card Editing	20
4. Video Mixer	20
5. Audio Mixer	21
6. Audio Equalizer	21
7. Tape Rewinder	21
4.2.2 Istilah-istilah Bahasa Inggris yang Berhubungan dengan Nama dan Operasional Perangkat Lunak Editing	21
1. <i>Video Editing Software</i>	21
2. <i>Audio Editing Software</i>	22
3. <i>Titling Software</i>	23
4. <i>Animation Software</i>	23

5.	<i>Video FX Software</i>	24
	a. <i>Lens flare</i>	24
	b. <i>Ramp</i>	24
	c. <i>Transform</i>	25
	d. <i>Distort</i>	25
6.	<i>Bitmap Imaging Software</i>	25
	a. <i>Cropped</i>	26
	b. <i>Clone</i>	26
	c. <i>Layer style</i>	26
	d. <i>Layer Flatten</i>	26
	e. <i>Layer mask</i>	27
	f. <i>Blur</i>	27
7.	<i>Vector Imaging Software</i>	27
	a. <i>Shape</i>	28
	b. <i>Trim</i>	28
	c. <i>Weld</i>	28
	d. <i>Intersection</i>	28
8.	<i>Burning Software</i>	29
9.	<i>Knowledge Based Media</i>	29
4.2.3	<i>Istilah-istilah Bahasa Inggris yang Berhubungan dengan Proses Editing</i>	30
	1. <i>Initializing and Time Trimming</i>	30
	2. <i>Capturing/Digitizing</i>	30
	a. <i>Video Format</i>	31
	b. <i>Aspect Ratio</i>	32
	c. <i>Dropped Frame</i>	33
	3. <i>Collecting</i>	33
	4. <i>Sorting</i>	33
	5. <i>Cutting</i>	34
	6. <i>Compositing</i>	34
	7. <i>Adjustment and Effect Processing</i>	34

8. <i>Titling</i>	35
9. <i>Rendering</i>	35
10. <i>Burning</i>	35
BAB 5. PENUTUP	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	Surat Penerimaan PKN
LAMPIRAN II	Daftar Hadir PKN
LAMPIRAN III	Formulir Pengajuan Judul
LAMPIRAN IV	Surat Tugas
LAMPIRAN V	Iklan Paravisi untuk media cetak
LAMPIRAN VI	Form tanda terima
LAMPIRAN VII	Ketentuan Penerimaan Order
LAMPIRAN VIII	Brosur untuk door to door

ABSTRAKSI

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat dalam semua hal, tak terkecuali dalam bidang audio visual. Dalam pengolahan media audio visual seperti pembuatan VCD atau DVD, diperlukan pemahaman agar pekerjaan bisa dilaksanakan dengan baik. Pemahaman tersebut meliputi istilah – istilah mendasar yang biasa dipakai dalam bidang ini yang meliputi istilah dalam peralatan yang diperlukan serta proses editing yang masih menggunakan istilah bahasa Inggris. Dengan mempertimbangkan hal tersebut dan karena ketertarikan penulis dalam bidang ini, maka penulis mempunyai keinginan untuk melaksanakan Praktek Kerja Nyata di Paravisi Multimedia Jember agar lebih memahami sehingga penulis tahu dan mengerti tugas-tugas yang dilakukan. Tugas-tugas tersebut diantaranya : mengcapture dari kaset ke Hardisk, mencatat keluar masuknya barang, dan belajar semi editing . Dengan pertimbangan itu pula maka penulis mengambil judul “ **Istilah-istilah Bahasa Inggris dalam Bidang Editing pada Perusahaan Paravisi Multimedia Jember** “. Laporan ini dibuat berdasarkan hasil pelaksanaan Praktek Kerja Nyata di Perusahaan Paravisi Multimedia Jember, Jl. Bangku Raya No.8 Jember Telp. (0331) 331722, E-mail : paravisi@telkom.net Web site : <http://www.paravisi.blogspot.com>

Kata Kunci : software, audio visual, editing.



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tidak dapat dipungkiri bahwa dewasa ini teknologi semakin berkembang hampir di semua aspek kehidupan, mulai dari lingkup kecil misalnya rumah tangga, sekolah, hingga tugas perkantoran tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi, khususnya penggunaan komputer.

Di era serba teknologi atau di jaman modern ini hampir semua bidang memakai teknologi untuk mendapat keefektifan dan keefisienan tak terkecuali dalam bidang editing. Diperlukan pemahaman bagi orang yang menekuni bidang ini agar pekerjaan bisa dilakukan dengan baik. Pemahaman tersebut meliputi istilah-istilah mendasar yang biasa dipakai dalam bidang ini yang meliputi istilah dalam peralatan yang diperlukan serta proses editing itu sendiri.

Bahasa Inggris menjadi sarana dalam bidang teknologi termasuk dalam bidang editing. Posisi bahasa Inggris ini menjadi sedemikian penting disebabkan dominasi negara-negara maju atas perkembangan teknologi. Penemuan-penemuan baru ini termasuk dalam bidang teknologi komputer dan telekomunikasi.

Negara-negara berkembang seperti Indonesia sebagai pengguna teknologi sangat butuh bahasa Inggris sebagai sarana transfer teknologi karena seluruh pengetahuan dalam bidang digital audio editing merupakan hasil temuan dari negara maju, sehingga istilah-istilah dalam bidang editing merupakan istilah serapan dari bahasa Inggris.

Dengan alasan tersebut di atas, dan karena ketertarikan dalam bidang ini, maka penulis memiliki keinginan untuk menulis laporan berdasarkan pengalaman dan tugas yang telah diperoleh selama melaksanakan Praktek Kerja Nyata di

Paravisi Multimedia Jember. Dengan alasan itu pula, serta karena pendidikan yang ditempuh adalah bidang bahasa Inggris, maka penulis memilih judul : “**Istilah – istilah Bahasa Inggris Dalam Bidang Editing pada Perusahaan Paravisi Multimedia.**”

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, permasalahan yang akan dianalisis dalam laporan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apa saja kosa kata bahasa Inggris yang digunakan dalam bidang video editing
- 2) Bagaimana kosa kata serapan bahasa Inggris tersebut digunakan.

Dengan rumusan masalah yang jelas dan terarah tersebut di atas maka diharapkan laporan Praktek Kerja Nyata ini diarpkan dapat selesai dan bermanfaat bagi kita semua.

1.3 Tujuan dan Manfaat Praktek Kerja Nyata

Praktek Kerja Nyata ini memiliki beberapa tujuan yang pada dasarnya lebih diperuntukan bagi mahasiswa yang bersangkutan. Praktek Kerja Nyata diharapkan dapat memberi wawasan tentang realitas penggunaan bahasa Inggris di lapangan.

1.3.1 Tujuan Praktek Kerja Nyata antara lain sebagai berikut :

- a. Melatih mahasiswa berpikir secara kritis dalam menggunakan daya nalar dengan memberikan kritik dan saran terhadap kegiatan yang mereka lakukan.
- b. Menambah pengetahuan mahasiswa mengenai kegiatan – kegiatan yang berlangsung pada suatu perusahaan audio visual khususnya Paravisi Multimedia Jember.

- c. Menambah pengetahuan mahasiswa tentang kendala – kendala yang dihadapi dalam sebuah perusahaan audio visual khususnya Paravisi Multimedia Jember dalam kegiatan editing.
- d. Meningkatkan ketrampilan fisik pada masing – masing bidang agar memperoleh bekal yang cukup untuk terjun langsung ke dunia kerja.
- e. Menumbuhkan jiwa profesionalisme dalam dunia kerja melalui peningkatan kemampuan manajerial dan berkomunikasi dalam satu tim kerja.

1.3.2 Manfaat Praktek Kerja Nyata

Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, fakultas, dan instansi tempat dilaksanakannya Praktek Kerja Nyata.

Manfaat bagi mahasiswa antara lain:

- a. Sebagai bahan penyusunan tugas akhir Program Diploma Tiga Bahasa Inggris Fakultas Sastra Universitas Jember.
- b. Sebagai sarana untuk mempraktekkan teori yang telah diperoleh di bangku kuliah terhadap dunia kerja.
- c. Memperluas wawasan, pengalaman dan keterampilan mahasiswa dalam bidang yang ditekuni.
- d. Menumbuhkan jiwa profesionalisme dalam dunia kerja dan memperoleh wawasan baru tentang prospek kerja dalam aktifitas perkantoran
- e. Untuk menerapkan teori yang diperoleh dari perkuliahan dan beberapa mata kuliah seperti: *Office Management, vocabulary, Pengantar Teknologi Informasi, Etika Profesi, Translation, English Correspondence, dll.*

Manfaat bagi fakultas antara lain :

- a. Mengangkat nama baik Fakultas dan Universitas sehingga lebih dikenal di masyarakat.

- b. Mendapat pengetahuan tambahan yang berguna bagi kemajuan fakultas di masa mendatang.
- c. Sebagai pbandingan antara teori dengan praktek kerja yang diterapkan di lapangan.

Manfaat bagi instansi antara lain :

- a. Memberikan masukan pengetahuan baru bagi perusahaan atau instansi sebagai upaya pengembangan di masa mendatang.
- b. Menjalin hubungan kerjasama antara perusahaan atau instansi dan fakultas.
- c. Perusahaan atau instansi menjadi terbantu dengan adanya mahasiswa yang melakukan Praktek Kerja.

1.4 Tempat dan Waktu Praktek Kerja Nyata

Penulis melaksanakan Praktek Kerja Nyata di Perusahaan Paravisi Multimedia Jember yang berada di Jalan Bangka Raya No.8 Jember Telepon (0331) 331722. E-mail : paravisi@telkom.net. Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata ini dilaksanakan dalam waktu satu bulan (mulai 21 Januari -21 Februari 2008). Diharapkan dengan jangka waktu tersebut penulis dapat bekerja dengan baik dan profesional serta dapat memperoleh tambahan ilmu dari Perusahaan Paravisi Multimedia.

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Nyata ini dari hari senin hingga hari sabtu dimulai pukul 08.00 – 17.00 WIB.

1.5 Prosedur Praktek Kerja Nyata

Pelaksanaan Praktek Kerja Nyata ini harus melalui prosedur yang sudah ditetapkan oleh pihak fakultas. Adapun prosedur yang harus dilalui adalah sebagai berikut:

1. Setiap mahasiswa harus mengumpulkan sedikitnya 80 SKS yang dibuktikan dengan transkrip nilai yang disahkan oleh bagian akademis.
2. Mencari tempat untuk melaksanakan Praktek Kerja Nyata.
3. Membuat surat izin Praktek Kerja Nyata.
4. Penyerahan surat izin Praktek Kerja Nyata ke instansi terkait, dalam hal ini Perusahaan Paravisi Multimedia.
5. Menerima kejelasan mengenai kebijakan Perusahaan Paravisi Multimedia.
6. Pengenalan ruang lingkup Perusahaan Paravisi Multimedia.
7. Melaksanakan tugas yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan yang ditunjuk oleh Perusahaan Paravisi Multimedia .
8. Mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan.
9. Konsultasi Laporan Praktek kerja Nyata dengan Dosen Pembimbing.
10. Menyusun Laporan Praktek Kerja Nyata.

1.6 Bidang Ilmu

Kegiatan Praktek Kerja Nyata ini merupakan sarana penerapan ilmu-ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan di Diploma tiga Fakultas Sastra Universitas Jember. Adapun bidang-bidang ilmu yang menunjang kelancaran penulis dalam pelaksanaan Praktek Kerja Nyata antara lain adalah :

1. *Translation*

Bidang ilmu ini telah membantu editor untuk menterjemahkan istilah – istilah bahasa Inggris dalam bidang editing

2. *Office Management*

Membantu penulis dalam melakukan aktivitas perkantoran dan tata cara bergaul dan berkomunikasi di dunia kerja.

3. Etika Profesi

Membantu penulis untuk mengetahui tata cara bergaul dan berkomunikasi di dunia kerja.

4. *Vocabulary*

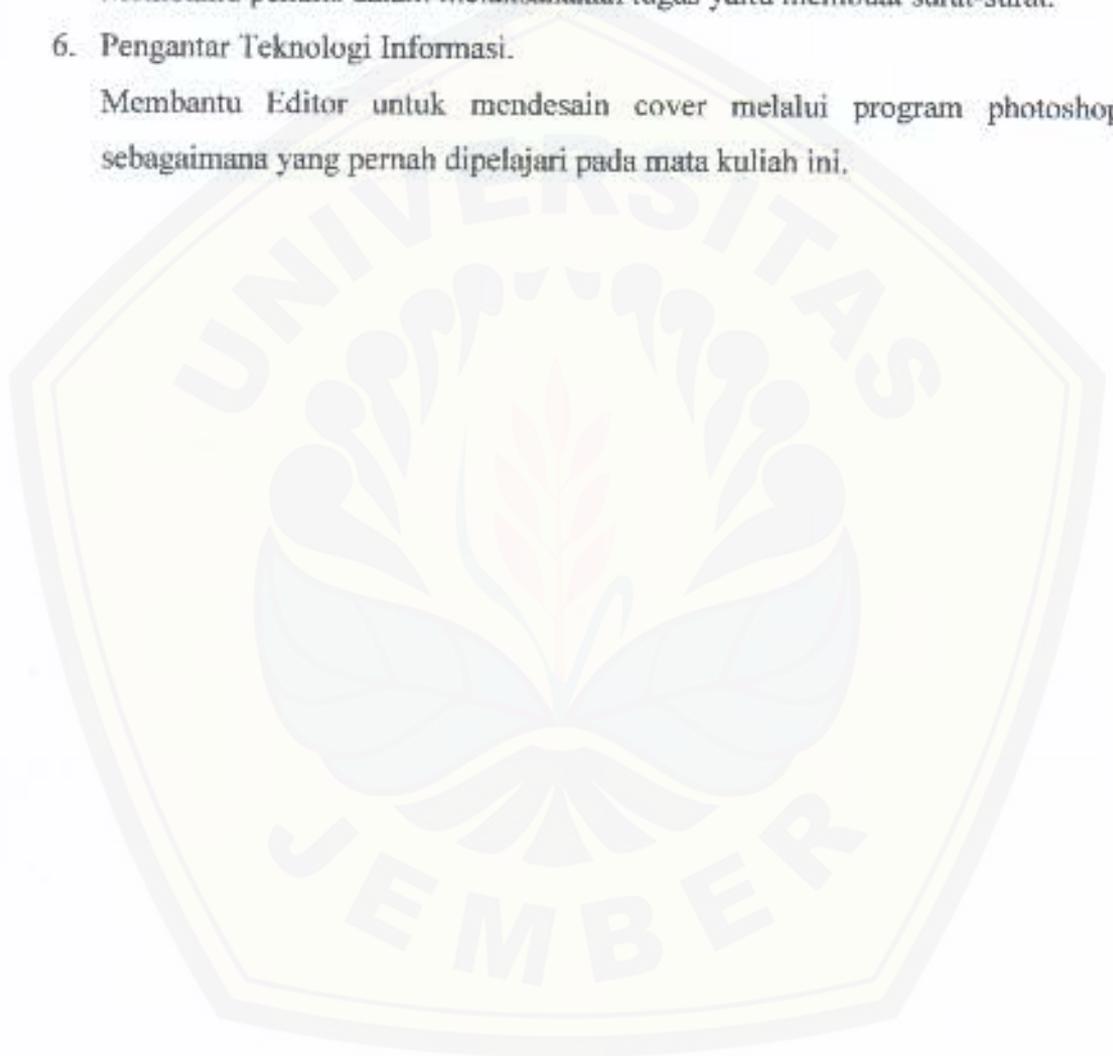
Membantu editor membedakan istilah dan penerapan kata yang sesuai dalam editing.

5. *English Correspondence*

Membantu penulis dalam melaksanakan tugas yaitu membuat surat-surat.

6. Pengantar Teknologi Informasi.

Membantu Editor untuk mendesain cover melalui program photoshop sebagaimana yang pernah dipelajari pada mata kuliah ini.





BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Komunikasi

Media berarti wadah atau sarana. Dalam bidang komunikasi, istilah media yang sering kita sebut sebenarnya adalah penyebutan singkat dari media komunikasi. Media komunikasi sangat berperan dalam mempengaruhi perubahan masyarakat. Televisi dan radio adalah contoh media yang paling sukses menjadi pendorong perubahan.

2.2 Pengertian Audio Visual

Audio visual juga dapat menjadi media komunikasi. Penyebutan audio-visual sebenarnya mengacu pada indra yang menjadi sasaran dari media tersebut. Media audio-visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (*penonton*).

Produk audio visual dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi. Sebagai media dokumentasi tujuan yang lebih utama adalah mendapatkan fakta dari suatu peristiwa. Sedangkan sebagai media komunikasi, sebuah produk audio-visual melibatkan lebih banyak elemen media dan lebih membutuhkan perencanaan agar dapat mengkomunikasikan sesuatu. Film cerita, iklan, media pembelajaran adalah contoh media audio visual yang lebih menonjolkan fungsi komunikasi. Media dokumentasi sering menjadi salah satu elemen dari media komunikasi. Karena melibatkan banyak elemen media, maka produk audio visual yang diperuntukkan sebagai media komunikasi kini sering disebut sebagai *multimedia*.

Tabel elemen multimedia

JENIS BERDASARKAN INDRA	ELEMEN MULTIMEDIA
1. Audio	Suara
2. Visual	Teks
	Gambar statis
	Animasi (Gambar gerak rekaan)
	Video (gambar gerak)

Pada masyarakat yang masih terbelakang (belum berbudaya baca-tulis) elemen-elemen multimedia tidak seluruhnya secara optimal menunjang komunikasi. Masyarakat terbelakang hanya mengenal gambar dan suara.

Pada masyarakat modern seluruh elemen multimedia menjadi sangat vital dalam membangun kesatuan dan memperkaya informasi. Suara, teks, gambar statis, animasi dan video harus diperhitungkan sedemikian rupa penampilannya, sehingga dapat menyajikan informasi yang sesuai dengan ciri khas masyarakat modern yakni efektif dan efisien. Untuk kepentingan efektifitas dan efisiensi inilah kemudian muncul istilah multimedia yang bersifat *infotainment* (informatif sekaligus menghibur) dan *multilayer* (beberapa lapis tampil pada saat yang sama).

2.3 Pengertian Editing

Kata editing dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari Inggris. Editing berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya 'menyajikan kembali'. Editing dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata penyuntingan. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, editing adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih efektif dan menarik ditonton. Tentunya editing film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *shot* (*stock shot*) dan unsur pendukung seperti *voice*, *sound effect*, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi

(menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat.

2.4 Digital Video editing

Digital editing pada audio maupun video merupakan salah satu wujud penggunaan komputer dalam bidang audio-visual. Prinsipnya adalah mengubah media video dari sumber berupa pita analog maupun digital ke dalam format file video pada komputer. File video tersebut kemudian dapat dimanipulasi sedemikian rupa seperti halnya file-file yang lain. Keuntungan video editing secara digital adalah kemudahan manipulasi dan efisiensi biaya.

2.5 Software Penunjang Video Editing

Sejak dikembangkannya prosesor Intel Pentium kemampuan IBM PC meningkat drastis. Hal ini menyebabkan software-software multimedia yang semula dioperasikan pada Macintosh PC berbondong-bondong menyesuaikan kompatibilitasnya pada IBM PC. Khusus software video editing yang memasyarakat sejak di Mac PC antara lain Adobe Premiere (sekarang Release 7), Ulead Media (sekarang Release 7), Vegas Video (sekarang Release 4), dan masih banyak lagi. Nama-nama software yang di kemukakan di sini belum termasuk software-software yang hanya dapat dioperasikan pada komputer khusus video editing (misalnya komputer silikon).

2.6 Dasar Video

Ketika pertama kali diperkenalkan, sebuah video sudah sangat menarik perhatian para pengguna komputer. Walaupun pada saat itu, video yang ditampilkan masih beresolusi rendah. Dibutuhkan komputer yang cukup cepat dan memiliki fasilitas multimedia untuk memainkan video dengan baik pada saat itu. Video layer penuh (*full screen*) masih merupakan impian. Sesuai dengan

peningkatan teknologi dan kecepatan peralatan komputer, software *decoding* yang semakin ditingkatkan kemampuannya, maka sebuah video layer penuh mulai dapat dinikmati oleh para pengguna komputer.

Video yang ada masih dibagi lagi berdasarkan jenis format dan kompresi yang digunakan. Masing – masing format ini menggunakan cara penyimpanan yang berbeda, sehingga membutuhkan sesuatu yang disebut sebagai *decoder*. *Decoder* dibutuhkan agar format video tersebut dapat dimainkan dengan baik.

2.7 Format Video AVI

Format AVI (*Audio Video Interlaced*) merupakan salah satu format video tertua dan terpopuler dalam sejarah video komputer. Fomat ini juga sangat populer dan menjadi dasar dari berbagai algoritma kompresi video.

2.8 Format Video MPEG

MPEG yang merupakan singkatan dari *Motion Picture Experts Group*, merupakan organisasi internasional yang mengembangkan standar untuk kompresi video. Ada beberapa format MPEG yang cukup populer.

1) MPEG-1

Merupakan standar pertama yang dirilis sekitar tahun 1993. Format MPEG-1 ini diharapkan dapat menyajikan kualitas audio dan video yang memadai, tetapi menggunakan *bandwith* yang rendah, antara 1-1,5 Mbps (*Megabits* bukan *MegaBytes*). Resolusi yang ditawarkan yaitu 352x288, akhirnya menjadi standar umum video CD.

2) MPEG-2

Format MPEG-2 yang dirilis sekitar tahun 1995, memiliki spesifikasi yang mirip. Hanya saja, MPEG-2 mengizinkan *bandwith* yang lebih besar, sampai sekitar 100 Mbps. MPEG-2 juga mendukung *variable bit rate*, sehingga lebih

efisien dalam beberapa penggunaan. Resolusi pada MPEG-2 lebih tinggi, yaitu 720x576 (PAL) dan 640x480 (NTSC). *Bandwith* yang lebih besar ini menjadikan MPEG-2 lebih populer untuk kalangan profesional, dibandingkan dengan pengguna biasa. DVD, TV digital, dan studio profesional, merupakan contoh dari penggunaan format MPEG-2.

3) MPEG-4

MPEG-4 adalah format yang termasuk paling baru dan populer saat ini. Format ini menjanjikan video berkualitas dengan *bandwith* rendah. Ada cukup banyak peningkatan yang ada pada format MPEG-4 ini. Salah satu yang termasuk menarik adalah kemampuan proses setiap gambar menjadi objek yang terpisah. Artinya, setiap objek ini dapat diproses tanpa harus terpengaruh oleh objek yang lain. Kelebihan ini menjadikan MPEG-4 populer untuk *streaming* video, baik di Internet maupun untuk video di komunitas mobile.

Data yang dikirim melalui Internet biasanya akan dipecah menjadi paket – paket berukuran kecil. Paket ini akan datang secara tidak berurutan, sesuai dengan kondisi di lalu lintas (*traffic*) di Internet, sehingga tidak mampu ditangani dengan format video biasa. Kemampuan MPEG-4 untuk menangani objek gambar secara terpisah menghadirkan solusi untuk masalah ini.

2.9 Format Video M-JPEG

Format lain yang biasa digunakan pada card video editing adalah M-JPEG (*Motion Join Picture Experts Group*). M-JPEG merupakan modifikasi dari format gambar JPEG untuk digunakan sebagai format kompresi video. Prinsip kerjanya relative sederhana, format M-JPEG menganalogikan video sebagai kumpulan gambar JPEG. Selanjutnya, gambar akan dikompresi JPEG biasa. Formasi JPEG memang memiliki rasio kompresi yang sangat baik, walaupun harus dibayar dengan menurunnya kualitas gambar. Hal yang serupa terjadi juga pada M-JPEG. Format ini menjanjikan rasio kompresi sampai 1:5. M-JPEG tidak

efisien dalam beberapa penggunaan. Resolusi pada MPEG-2 lebih tinggi, yaitu 720x576 (PAL) dan 640x480 (NTSC). *Bandwith* yang lebih besar ini menjadikan MPEG-2 lebih populer untuk kalangan profesional, dibandingkan dengan pengguna biasa. DVD, TV digital, dan studio profesional, merupakan contoh dari penggunaan format MPEG-2.

3) MPEG-4

MPEG-4 adalah format yang termasuk paling baru dan populer saat ini. Format ini menjanjikan video berkualitas dengan *bandwith* rendah. Ada cukup banyak peningkatan yang ada pada format MPEG-4 ini. Salah satu yang termasuk menarik adalah kemampuan proses setiap gambar menjadi objek yang terpisah. Artinya, setiap objek ini dapat diproses tanpa harus terpengaruh oleh objek yang lain. Kelebihan ini menjadikan MPEG-4 populer untuk *streaming* video, baik di Internet maupun untuk video di komunitas mobile.

Data yang dikirim melalui Internet biasanya akan dipecah menjadi paket – paket berukuran kecil. Paket ini akan datang secara tidak berurutan, sesuai dengan kondisi di lalu lintas (*traffic*) di Internet, sehingga tidak mampu ditangani dengan format video biasa. Kemampuan MPEG-4 untuk menangani objek gambar secara terpisah menghadirkan solusi untuk masalah ini.

2.9 Format Video M-JPEG

Format lain yang biasa digunakan pada card video editing adalah M-JPEG (*Motion Join Picture Experts Group*). M-JPEG merupakan modifikasi dari format gambar JPEG untuk digunakan sebagai format kompresi video. Prinsip kerjanya relative sederhana, format M-JPEG menganalogikan video sebagai kumpulan gambar JPEG. Selanjutnya, gambar akan dikompresi JPEG biasa. Formasi JPEG memang memiliki rasio kompresi yang sangat baik, walaupun harus dibayar dengan menurunnya kualitas gambar. Hal yang serupa terjadi juga pada M-JPEG. Format ini menjanjikan rasio kompresi sampai 1:5. M-JPEG tidak

menerapkan standar untuk sinkronisasi audio dengan video, sehingga para pembuat card editing harus membuat implementasi mereka sendiri.

2.10 Non Linear Editing

Proses editing video menggunakan PC dikenal dengan sebutan *Non Linear Editing* (NLE). NLE menggunakan konsep di mana kita dapat melakukan editing secara *non-linear* (tidak berurutan). Kita dapat dengan mudah memotong adegan (*scene*) di menit ke-60 dan memindahkannya ke menit 33, kemudian menambahkan efek di menit ke-21 dan memotong video dari menit ke 19-40. Sebelum menggunakan komputer, semua hal tersebut harus dilakukan secara manual dengan memotong-motong pita film, menyambung, melukis efek, dan berbagai kegiatan lainnya. Hal tersebut sangat rumit. Hanya orang yang berpengalaman sajarah yang mampu melakukannya. Hadirnya komputer dan konsep NLE telah menghadirkan era baru dalam dunia video editing. Setiap orang dapat menjadi sutradara bermodalakan sebuah *camcorder*, komputer dengan konfigurasi yang memadai, card editing, dan tentu saja kreativitas.

Sistem inilah yang kini banyak diminati kalangan indie karena di samping mudah juga murah dan bisa dilakukan di setiap PC. Edit sistem ini sering disebut juga dengan istilah *digital video editing*. Sistem ini juga bisa disebut dengan *Random Access* dari video dan audio ke dalam suatu media rekam berupa disk (*disk storage*) atau *hard disk*.

Penyimpanan data di *hard disk* sangat memudahkan pengolahan. Selama data masih tersimpan di dalamnya, seorang editor bisa berulang-ulang mengedit bagian yang kurang sempurna tanpa harus mengulang dari awal lagi. Selain itu jika hasilnya sudah final, bisa dikopi berulang-ulang dengan kualitas yang tetap. Jika menggunakan teknologi analog, hasil berupa kaset tidak akan tahan sampai lima generasi pengkopian.



BAB 3. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1 Sejarah Singkat

Paravisi Multimedia adalah kelompok kajian yang beranggotakan para peminat di bidang sinematografi dan multimedia. Pada mulanya Paravisi Multimedia adalah sebuah laboratorium audio-visual yang didirikan oleh Didik Suharijadi untuk menunjang tugas-tugasnya sebagai dosen sinematografi di Fakultas Sastra Universitas Jember. Laboratorium ini dilengkapi dengan sarana audio-visual dan multimedia yang terdiri atas komputer animasi dan video editing, komputer audio editing, komputer desain grafis, kamera standard, studio efek, perlengkapan penataan cahaya dan berbagai peralatan lain layaknya sebuah rumah produksi.

Pada perkembangannya laboratorium pribadi ini banyak dikunjungi oleh para peminat sinematografi terutama para mahasiswa yang menempuh kuliah sinematografi di Fakultas Sastra Universitas Jember. Para peminat sinematografi ini datang dengan sendirinya karena di Jember masih jarang studio yang dilengkapi dengan sarana-sarana penunjang minat mereka di bidang audio-visual. Selanjutnya laboratorium ini berubah menjadi studio tempat berdiskusi, berkreasi, dan berkarya di bidang sinematografi dan audio-visual.

Sejalan dengan berkembangnya trend di bidang audio-visual, Paravisi Multimedia semakin banyak berhubungan dengan berbagai kalangan di antaranya:

1. Bekerja sama dengan Pokja Sinematografi Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Jember dalam pembuatan film "Buah Nangka Berdaun Sirih" yang kemudia meraih Juara II dalam Lomba Film Independen Jawa Pos.

2. Membina kelompok sinematografi SMUN Balung dan telah menghasilkan Film "Embun Mencumbu Debu" untuk diikutkan pada Festival Film Independen Indonesia SCTV tahun 2003.
3. Membina kelompok sinematografi SMUN 2 Jember dan telah menghasilkan Film "Kejar Wo" untuk diikutkan pada Festival Film Independen Indonesia SCTV tahun 2003.
4. Membina kelompok sinematografi MAN Jember 1 dan telah menghasilkan Film "The Man".
5. Memberi penyuluhan pengenalan Media untuk Siswa-siswa SD menghasilkan film "Jangan Mencuri Pencuri Jangan" (Diikutkan pada Festival Film Pendek Universitas Muhammadiyah Malang)
6. Bekerja sama dengan Disperindag Kabupaten Jember dalam pembuatan Profil Potensi Industri Kabupaten Jember.
7. Bekerja sama dengan jurusan Tanah Fakultas Pertanian Jember untuk membuat media penerangan tentang Sistem Pemupukan Berimbang di Wilayah Kecamatan Ambulu.
8. Bekerja sama dengan Poltek Negeri Jember dalam pembuatan media penerangan tentang Budidaya Tanaman Nilam.
9. Bekerja sama dengan Poltek Negeri Jember dalam pembuatan Profil Poltek Negeri Jember tahun 2002/2003
10. Bekerja sama dengan PT. Monsanto Agro Industri dalam pembuatan media penerangan tentang Tata Cara Penanggulangan Gulma pada Tanaman Jagung.
11. Bekerja sama dengan PT. Monsanto Agro Industri dalam pembuatan media penerangan tentang Budidaya Tanaman Jagung Tanpa Olah Tanah.
12. Bekerja sama dengan Puslit Kopi dan Kakao Indonesia dalam Pembuatan Media Penerangan tentang Budidaya Tanaman Kako.

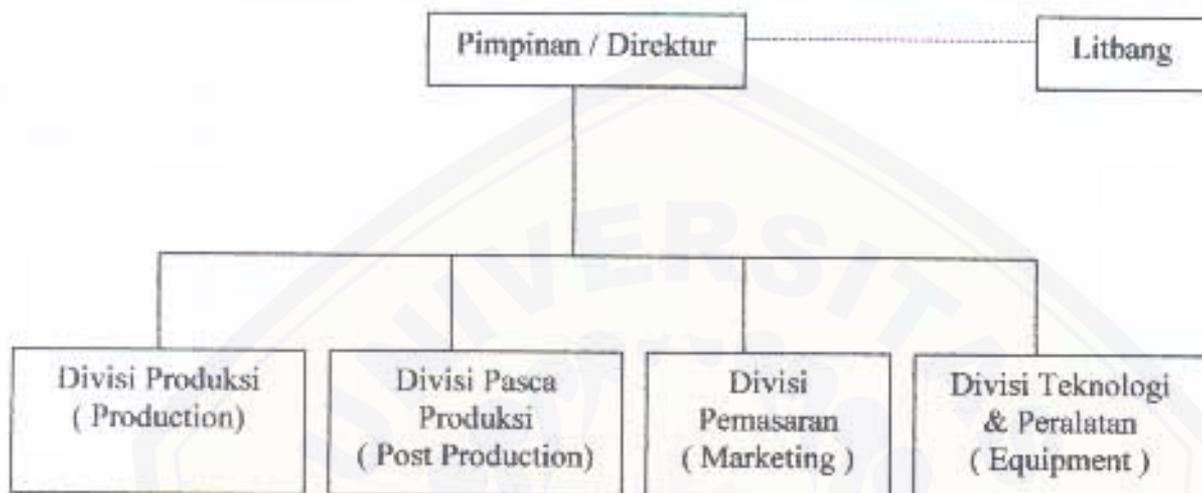
13. Bekerja sama dengan Puslit Kopi dan Kakao Indonesia dalam Pembuatan Media Pencerangan tentang Budidaya Tanaman Kopi.
14. Bekerja sama dengan Puslit Kopi dan Kakao Indonesia dalam Pembuatan Media Pencerangan tentang Multiplikasi Tanaman Perkebunan dengan Teknik *Somatic Embryogenesis*.
15. Bekerjasama dengan PTPN XII dalam pembuatan media pencerangan tentang Budidaya Tanaman Jarak Pagar.
16. Bekerja sama dengan PT. Cakra Asli Unggul dalam pembuatan media promosi tentang Tanaman Jati Unggul.
17. Bekerjasama dengan Asian Hybrid shed Globe (perusahaan penghasil benih hibrida dari Filipina) dalam pembuatan media pencerangan tentang cara menanam jagung tanpa olah tanah.
18. Sebagai studio penunjang mata kuliah sinematografi Faklutas Sastra Universitas Jember.
19. Menangani Audio-visual Training untuk dosen-dosen Jurusan Sosek Fakultas Pertanian Universitas Jember
20. Bekerja sama dengan PTPN X dalam pembuatan Media Pencerangan tentang Metode Produksi Tembakau.
21. Produksi iklan radio komersial

Sebagai kelompok kajian sinematografi, para anggota Paravisi Multimedia disatukan oleh kesamaan tujuan, yakni menggalakkan minat khususnya di kalangan remaja terhadap kreativitas di bidang sinematografi.

Saat ini Paravisi telah menjadi rumah produksi yang paling lengkap di bagian timur Jawa Timur. Banyak PH dari luar kota yang mengandalkan peralatan dari Paravisi ketika sedang berproduksi di Jember dan sekitarnya. Profil ini adalah gambaran riil Paravisi Multimedia sampai bulan Pebruari tahun 2008.

3.2 Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan bagan struktur organisasi Perusahaan Paravisi Multimedia Jember:



3.3 Personalia

3.3.1 Tenaga Kerja

Perusahaan Paravisi Multimedia memiliki 4 karyawan tetap, yang 2 diantaranya merangkap sebagai kameraman dan lighting, yang sering bertugas di lapangan, sementara 2 lainnya murni sebagai editor yang bertugas di kantor. Tidak hanya karyawan tetap, Paravisi Multimedia juga memiliki 5 karyawan *freelance* yang hanya bertugas sewaktu – waktu jika dibutuhkan. 5 karyawan *freelance* tersebut, 3 diantaranya sebagai kameraman, dan 2 yang lain sebagai *lightingman*.

3.3.2 Sistem Kerja dan Jam Kerja

Seperti perusahaan pada umumnya, sistem kerja di Paravisi Multimedia mentaati peraturan serta tugas yang telah ditetapkan oleh perusahaan sesuai

keahlian masing – masing. Jam kerja yang berlaku dimulai hari senin hingga sabtu dari pukul 08.00 – 17.00 WIB. Dengan 12 kali masa cuti.

3.4 Kegiatan Operasional

Pekerjaan utama yang dikerjakan di Paravisi Multimedia adalah video shooting & editing. Namun, di luar pekerjaan tersebut Paravisi memiliki pelayanan lain seperti transfer langsung dari kaset dalam bentuk DVD atau VCD, copy VCD atau DVD, transfer audio, melayani web design, rental alat broadcast, serta media pembelajaran dan presentasi.

3.5 Daerah Pemasaran

Daerah pemasaran Paravisi Multimedia meliputi Jawa Timur bagian Timur (Surabaya, Malang, Pasuruan, Lumajang, Probolinggo, Jember, Situbondo, Banyuwangi) dan Bali.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada dasarnya semua aspek yang ada dalam kehidupan sehari – hari tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi khususnya dalam bidang komputer. Dampak kemajuan teknologi dalam bidang komputer juga dirasakan dalam bidang Editing, karena jika dibandingkan dengan beberapa tahun yang lalu, ketika saat itu tidak semua orang bisa menguasai bidang editing ini dikarenakan peralatan untuk proses editing ini masih tergolong mahal, namun di era serba modern seperti sekarang ini, peralatan yang dibutuhkan dalam bidang editing ini relatif bisa dijangkau oleh sebagian besar masyarakat, sehingga hal ini tentu saja sangat memudahkan orang yang ingin memanfaatkan bidang editing ini bagi keperluan mereka.

Namun dalam pengoperasiannya, editing ini memiliki kelemahan khususnya pada bahasa pengantar yang terdapat di dalamnya baik yang berhubungan dengan alat maupun dengan software karena bahasa pengantar yang digunakan adalah bahasa Inggris. Posisi bahasa Inggris ini menjadi sedemikian penting disebabkan dominasi negara – negara maju atas perkembangan teknologi. Penemuan – penemuan baru ini termasuk dalam bidang teknologi komputer dan telekomunikasi.

Sedangkan Negara berkembang seperti Indonesia yang menjadi negara pengguna teknologi sangat butuh bahasa Inggris sebagai sarana transfer teknologi karena seluruh pengetahuan dalam bidang digital audio editing merupakan hasil temuan dari negara maju.

Dengan alasan tersebut dan karena ketertarikan serta keinginan penulis menerapkan ilmu yang telah didapat baik dari bangku kuliah maupun dalam pekerjaan, juga karena penulis menyadari bahwa terdapat istilah – istilah dalam bidang editing yang masih menggunakan bahasa Inggris maka penulis memilih

judul “ Istilah – istilah Bahasa Inggris dalam bidang Editing pada perusahaan Paravisi Multimedia “.

5.2 Saran

Sebagai mahasiswa Program Diploma III Bahasa Inggris yang menginginkan perkembangan mutu pendidikan pada almamater, penulis mengajukan saran sebagai berikut.

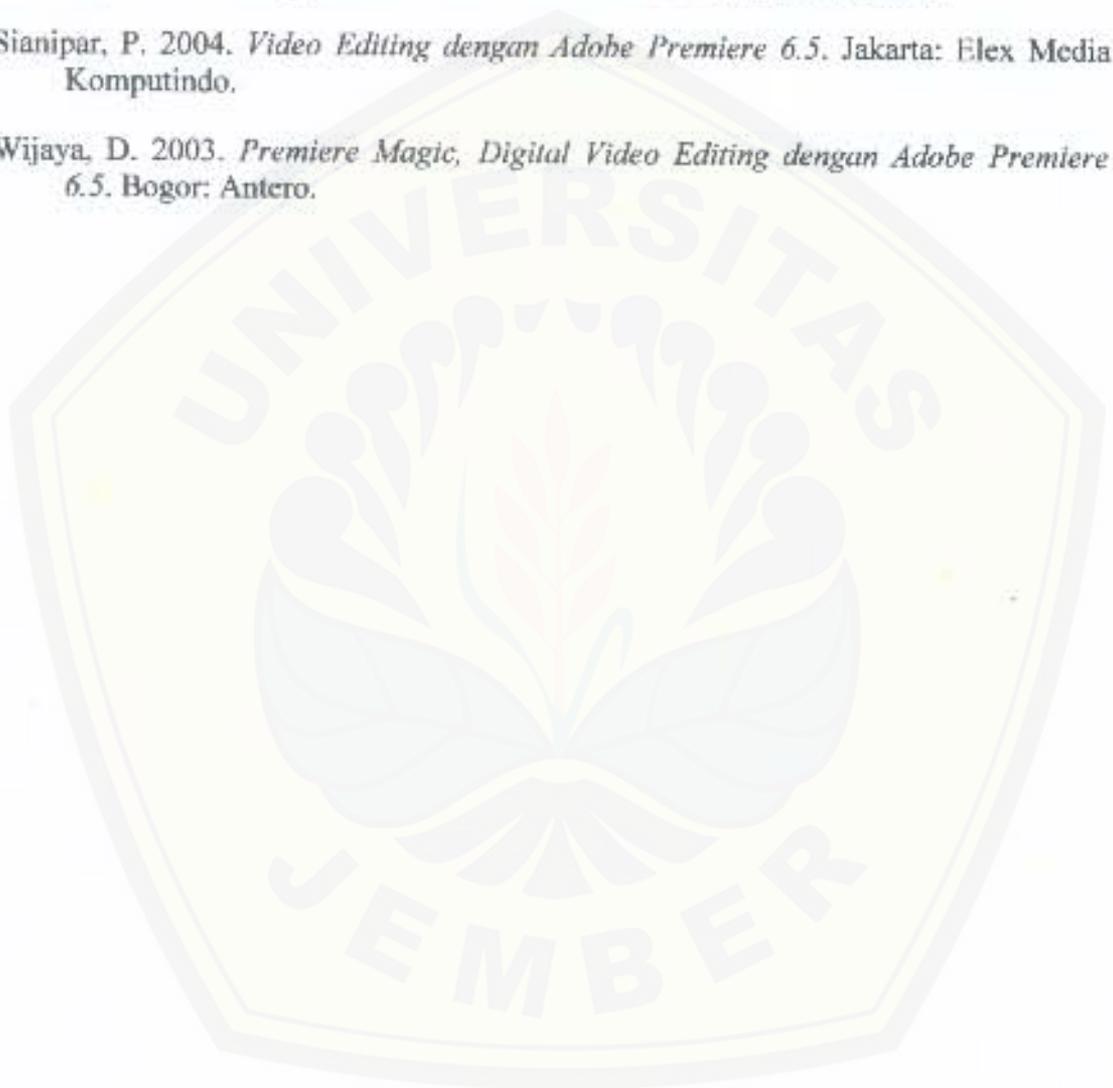
- a. Kepada pihak Program Diploma III Bahasa Inggris hendaknya lebih banyak memberikan pengarahan kepada mahasiswa sebelum dan sesudah program Praktek Kerja Nyata sehingga dapat memperjelas tujuan dari program Praktek Kerja Nyata tersebut.
- b. Hendaknya pihak Program Diploma III Bahasa Inggris membangun hubungan yang lebih baik dengan tempat – tempat yang bersedia menjadi obyek Praktek Kerja Nyata

Sebagai mahasiswa yang melaksanakan kegiatan Praktek Kerja nyata di Perusahaan Paravisi Multimedia Jember, penulis mengajukan saran untuk dapat mengembangkan perusahaan agar lebih maju antara lain sebagai berikut :

- a. Penulis berharap Perusahaan Paravisi Multimedia bisa memiliki ruangan kerja yang lebih luas daripada sekarang
- b. Penulis berharap agar tempat kerja yang sekarang bisa dipindah ke tempat lain yang lebih mudah dijangkau, misalnya di daerah jalan raya agar pelanggan bisa lebih banyak.
- c. Lebih meningkatkan mutu alat – alat yang dimiliki, misalnya seluruh prosesor pada komputer yang dipakai, memakai prosesor yang paling canggih di saat sekarang agar pekerjaan selesai lebih cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baksin, A. 2003. *Membuat Film Indie itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Chandra, I. 2003. *Utility Audio Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sianipar, P. 2004. *Video Editing dengan Adobe Premiere 6.5*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wijaya, D. 2003. *Premiere Magic, Digital Video Editing dengan Adobe Premiere 6.5*. Bogor: Antero.



No : 077/Ex-PRVS/XII/2007
Perihal : Tanggapan Permohonan PKN
Tembusan : - Dekan Fak. Sastra Univ. Jember
- Mahasiswa yang bersangkutan

Kepada Yth:
Ketua Program D-3 Bahasa Inggris
Fakultas Sastra Universitas Jember
di Jember

Dengan Hormat

Menanggapi surat pengantar pelaksanaan PKN Nomor 1856/325.1.6/KM.10/2007, atas nama Saudari Elok Permatasari, NIM 050103101052 Jurusan D3 Bahasa Inggris, dengan ini kami sampaikan bahwa kami **menyetujui** permohonan tersebut. Mengingat banyaknya antrean dari pihak-pihak lain yang mengajukan program pemagangan serupa, kami hanya menyediakan waktu pemagangan/PKN selama 1 (satu) bulan, terhitung mulai tanggal 21 Januari 2008 sampai 21 Februari 2008.

Berikut kami sampaikan juga tata tertib yang harus dipatuhi oleh pemegang/pelaksana PKN.

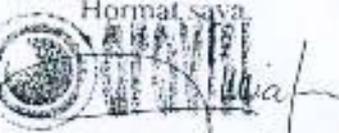
Selama melaksanakan tugas PKN mahasiswa yang bersangkutan wajib:

1. Datang ke Studio Paravisi Multimedia setiap hari mulai jam 08.00 WIB dan pulang jam 17.00 WIB
2. Mengenakan pakaian resmi sopan layaknya pegawai yang sedang bekerja
3. Percaya sepenuhnya pada *transfer knowledge method* yang diterapkan oleh Paravisi Multimedia dan bersedia melaksanakan semua tugas yang dibebankan oleh perusahaan.
4. Memaklumi adanya batas-batas kerahasiaan berkenaan informasi tertentu dari perusahaan.
5. Beritikad untuk secara proaktif memberikan sumbangsih terhadap perbaikan perusahaan.
6. Mematuhi seluruh tata tertib umum pelaksanaan kerja harian, serta melaksanakan SOP yang telah digariskan perusahaan
7. Menjaga citra diri sebagai pribadi yang bermoral dalam menjalin interaksi dengan seluruh karyawan di lingkungan kerja.

Demikian surat tanggapan kami. Atas kepercayaan yang diberikan kepada kami, kami menyampaikan terima kasih.

Jember, 20 Desember 2007

Hormat saya,

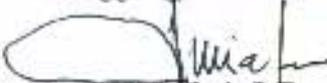


Anfy Kurniati, S.E.
Direktur

DAFTAR HADIR PKN

Hari / Tanggal	Kegiatan
Senin, 21 Januari 2008	Perkenalan dengan staf dan karyawan Paravisi
Selasa, 22 Januari 2008	Membantu menginventaris barang-barang studio
Rabu, 23 Januari 2008	Membantu mendata keluar masuknya barang-barang studio
Kamis, 24 Januari 2008	Belajar memburning & mengcopy CD
Jumat, 25 Januari 2008	Belajar mentransfer langsung kaset menjadi CD
Sabtu, 26 Januari 2008	Belajar mentransfer langsung kaset menjadi CD
Minggu, 27 Januari 2008	Libur
Senin, 28 Januari 2008	Membantu <i>capturing</i> proyek Beny Yolanda
Selasa, 29 Januari 2008	Membantu <i>capturing</i> proyek Beny Yolanda
Rabu, 30 Januari 2008	Mendata keluar masuknya barang di studio
Kamis, 31 Januari 2008	Membantu <i>capturing</i> proyek pioneer
Jumat, 1 Februari 2008	Mentransfer langsung
Sabtu, 2 Februari 2008	Membantu editing 1 kamera proyek pioneer
Minggu, 3 Februari 2008	Libur
Senin, 4 Februari 2008	Membantu editing 1 kamera proyek pioneer
Selasa, 5 Februari 2008	Membantu <i>capturing</i> Proyek Javanica
Rabu, 6 Februari 2008	Membantu editing 1 kamera proyek Javanica
Kamis, 7 Februari 2008	Membantu editing 1 kamera proyek Javanica
Jumat, 8 Februari 2008	Mentransfer langsung
Sabtu, 9 Februari 2008	Mendata keluar masuknya barang di studio
Minggu, 10 Februari 2008	Libur
Senin, 11 Februari 2008	Membantu <i>capturing</i> proyek P.Husein
Selasa, 12 Februari 2008	Membantu editing 1 kamera proyek P. Husein
Rabu, 13 Februari 2008	Membantu editing 1 kamera proyek P. Husein
Kamis, 14 Februari 2008	Membantu <i>capturing</i> proyek Budi Vivin
Jumat, 15 Februari 2008	Membantu <i>capturing</i> proyek Budi Vivin
Sabtu, 16 Februari 2008	Belajar editing penggabungan 2 kamera proyek Budi Vivin
Minggu, 17 Februari 2008	Libur
Senin, 18 Februari 2008	Belajar editing penggabungan 2 kamera proyek Budi Vivin
Selasa, 19 Februari 2008	Belajar editing penggabungan 2 kamera proyek Budi Vivin
Rabu, 20 Februari 2008	Belajar editing penggabungan 2 kamera proyek Budi Vivin
Kamis, 21 Februari 2008	Membuat cover proyek Budi Vivin

Penanggungjawab PKN,


Anny Kurniati, S.E.

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL,
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS SAstra

Kampus Tegal Boto Jl. Jawa 19 Jember 68121 Tlp. 0331 - 337188 Fax. 0331 - 332738

FORMULIR PENGAJUAN JUDUL LAPORAN
PRAKTEK KERJA NYATA (PKN)

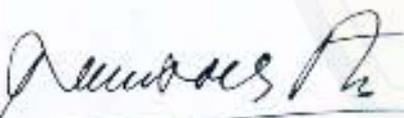
1. Nama Mahasiswa : ELOK PERMATASARI
2. SKS yang diperoleh : 84 SKS
3. Tempat PKN : PARAVISI MULTIMEDIA
4. Tugas yang dilaksanakan selama PKN : MENCATAT KELUAR MASUKNYA BARANG, BELAJAR SEMI EDITING, BURNING DAN MENSCOPY CD
5. Waktu PKN : 21 JANUARI - 21 FEBRUARI 2008
6. Pembimbing PKN : Drs. SYAMSUL ANAM, M.A.
7. Rencana Judul Laporan : ISTILAH - ISTILAH BAHASA INGERIS DALAM BIDANG EDITING PADA PERUSAHAAN PARAVISI MULTIMEDIA JEMBER

Jember, 31 MARET 2008

Menyetujui

Yang mengusulkan

Pembimbing PKN.



Drs. SYAMSUL ANAM, M.A.
NIP. 131 759 765



ELOK PERMATASARI
NIM. 050103101052

Mengetahui
Ketua Program D3 Bahasa Inggris



Drs. Wisasongko, M.A.
NIP. 131 798 138



SURAT TUGAS

Nomor : 865/25.1.8/PS.8/2008

Pimpinan Fakultas Sastra Universitas Jember dengan ini menugaskan kepada :

n a m a : Drs. Syamsul Anam, M.A.
n i p : 131759765
jabatan/golongan : Lektor/IIId

Untuk membimbing dan menguji laporan hasil PKN mahasiswa :

n a m a : Elok Permatasari
n i m : 050103101052
program studi : DIII Bahasa Inggris
jud ul : Istilah-Istilah Bahasa Inggris Pada Perusahaan Paravisi Multimedia Jember

Demikian surat tugas ini untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jember, 22 April 2008

a.n Dekan

Asrumi, M.Hum



Asrumi, M.Hum

NIP. 131822313

Tembusan Kepada Yth:

1. Ketua Program Studi DIII Bhs. Inggris
2. Dosen Pembimbing & Pengait,
3. Mahasiswa Yth
4. Arsip



Jln. Bangka Raya No. 8 Jember
Tlp. 0331-331722, 0331-7751277
e-mail: paravisi@telkom.net

Spesialis
Video Shoting
& Multimedia
Authoring

Sejak tahun 1970-an ditemukannya CCD oleh Boyle dan Smith. Teknologi CCD menyebabkan kamera mekanik di gantikan dengan kamera elektronik yang digital. Hingga kamera menjadi makin terjangkau.

Kamera bukan lagi menjadi barang mewah.

Hal yang sangat menguntungkan kami dari semula kami menyadari bahwa peralatan manufaktur ibarat kuas bagi seorang pelukis. Nilai karya terletak pada siapa yang menggunakan kuas tersebut.

PARAVISI MULTIMEDIA sebagai Rumah Produksi sekaligus sebagai Lembaga Kajian dan Pelatihan Sinematografi terus berusaha untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas dalam produksi audio-visual.

Kami gelutibidang audio-visual sebagai kebanggaan atas karya.

Kami bangga telah memberikan pelatihan tentang pembuatan film di sekolah-sekolah.

Kami bangga telah membawa nama Jember dalam berbagai Event Festival Film.

Dan

Kami sangat bangga telah melayani para pelanggan di Jember.

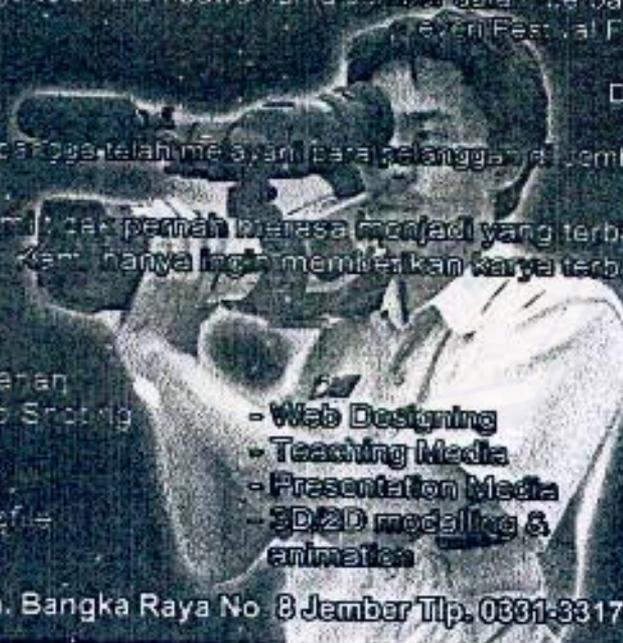
Sungguh, kami tak pernah merasa menjadi yang terbaik. Kami hanya ingin memberikan karya terbaik.

Hubung. Kami untuk pelayanan

- Dokumentasi Video Video Shoting
- Video Editing
- Audio Engineering
- Pembuatan Company Profile
- Video Web Streaming

- Web Designing
- Teaching Media
- Presentation Media
- 3D/2D modelling & animation

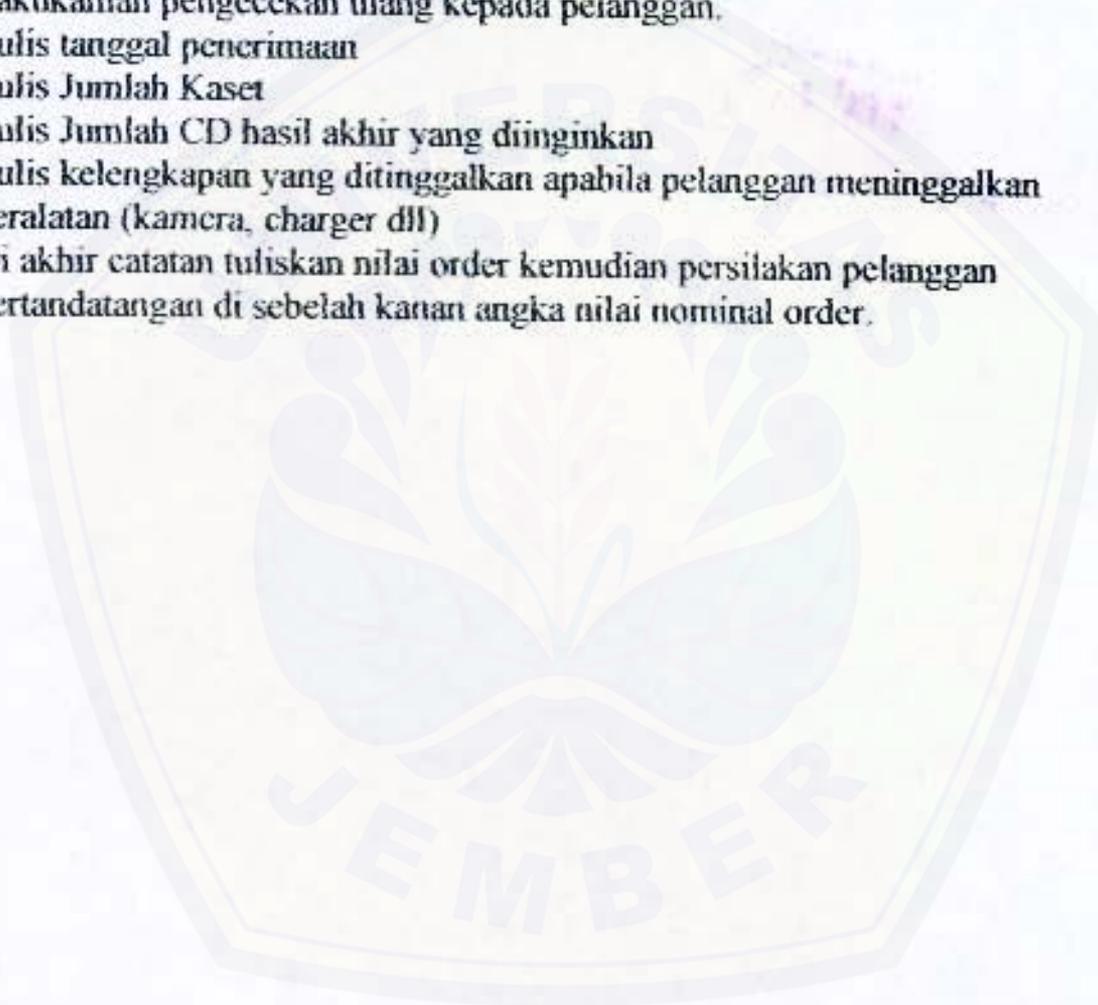
PARAVISI MULTIMEDIA. Jln. Bangka Raya No. 8 Jember Tlp. 0331-331722





KETENTUAN PENERIMAAN ORDER

1. Persilahkan pelanggan memuliskan catatan editing termasuk penyebutan nama dan tanggal serta tempat acara.
2. Penerima order **HARUS MENULIS ULANG NAMA, TEMPAT, DAN TANGGAL ACARA** di bagian bawah catatan order kemudian Lakukanlah pengecekan ulang kepada pelanggan.
3. Tulis tanggal penerimaan
4. Tulis Jumlah Kaset
5. Tulis Jumlah CD hasil akhir yang diinginkan
6. Tulis kelengkapan yang ditinggalkan apabila pelanggan meninggalkan peralatan (kamra, charger dll)
7. Di akhir catatan tuliskan nilai order kemudian persilakan pelanggan bertandatangan di sebelah kanan angka nilai nominal order.





Studio:
Jl. Bangka Raya 8
Jember

MENANGANI BERBAGAI PRODUK AUDIO-VISUAL:

- Video Shooting
- Transfer Langsung Jadi/bisa ditunggu ke VCD / DVD dari HI-8(Handycam)/ M-DV/Digital 8/VHS/S-VHS
- Video editing
- Video Web Streaming
- 2D/3D animation
- Desain grafis
- Desain web



TRANSFER LANGSUNG JADI

Solusi Cepat dan Murah. Cukup dengan Rp. 50.000,-

Dengan layanan antar-jemput, tanpa biaya tambahan

VIDEO EDITING

Memoles hasil dokumentasi video menjadi tayangan yang menarik lengkap dengan animasi, title, narasi dan ilustrasi musik layaknya karya audio-visual yang profesional

COMPOSE TITLING

Membuat tulisan berubah warna untuk pelengkap VCD karaoke, VCD media presentasi, VCD media pembelajaran dll.

KNOWLEDGE-BASED MEDIA (Media Berbasis Pengetahuan)

Ditangani oleh tenaga ahli yang memenuhi syarat akademis di bidang sinematografi, desain grafis dan animasi, serta editing dan penerjemahan

“Mari Jadikan Dokumentasi Video Anda lebih Cerdas dan Menarik”