BAB II PEMBAHASAN MASALAH

II.1 Fotografi

Secara Umum Fotografi adalah seni melukis dengan cahaya, jadi cahaya merupakan unsur terpenting dalam seni fotografi, untuk melakukan suatu pemotretan, satu hal yang mutlak diperlukan adalah cahaya. Baik cahaya yang tampak seperti pemotretan biasa ataupun cahaya yang tidak tampak seperti dalam pemotretan dengan infra merahatau sinar x untuk *rontgen*. Jumlah cahaya yang digunakan untuk membentuk suatu gambar tergantung pada media (*ASA/ISO*), kecepatan/*shutter speed* dan *diafragma*.

Fotografi sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *photos* adalah cahaya, sinar. Sedang *graphein* berarti tulisan, gambar atau desain bentuk. Jadi, fotografi secara luas adalah menulis atau menggambar dengan menggunakan cahaya. Gambar mati atau lukisan yang didapat melalui proses penyinaran dengan menggunakan cahaya. Karena dalam membuat gambar kita mengguanakan alat kamera maka sudah tentu kita harus benar-benar menguasai alat tersebut juga beberapa teknik dasarnya. Fotografi merupakan salah satu alat atau sarana penunjang dalam dunia seni dan sebagai alat komunikasi. Peranan fotografi sangat besar dalam era globalisasi ini, hal itu bisa dilihat bayaknya fotografi menjadi sarana pada media masa, perdagangan, ilmu pengetahuan, pendidikan, kedokteran, hiburan, dokumentasi dan banyak lagi yang lainnya.

II.1.1 Sejarah Fotografi

Menurut sejarah, fotografi sudah muncul jauh-jauh sebelum masehi. Dalam buku *The History of Photography* karya Alma Davenport, terbitan University of New Mexico Press tahun 1991, disebutkan bahwa pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM). Dijelaskan jika seorang pria yang bernama Mo Ti menemukan sebuah fenomena ketika dinding ruangan yang gelap terdapat *pinhole* atau semacam lubang kecil. Dari lubang kecil tersebut akan tereflesikan pemandangan luar secara terbalik. Fenomena ini dikenal dengan fenomena camera obsura yang menjadi kamera yang pertama kali dipakai untuk menggambar dan memotret.

Secara artian fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Fotografi biasanya mengunakan kamera. Dari dulu hingga hari ini, perkembangan kamera sudah mengalami perkembangan yang pesat. Mulai dari zaman kamera obsura hingga zaman digital yang berkembang hari ini.

Foto Heliografi adalah alat pertama kali yang ditemukan dalam dunai fotografi. Tahun, 1826, Joseph Nicephore yang pertama kali menemukan foto heliografi. William Henry Fox Talbot menemukan proses positif/negatif yang disebut *Tabotype*. Tidak ketinggalan juga Andre Adolphe Eugene Disderi memperkenalkan *rotating camera* yang dapat merekam delapan citra berbeda dalam satu film. Setelah hasilnya dicetak di atas kertas albumen, citra tersebut dipotong menjadi delapan bagian terpisah dan direkatkan pada lembaran kartu. Kartu ini menjadi inspirasi penyebutan *visiting card*. Lantas tahun 1902, Arthur Korn membuat teknologi *phototelegraphy* yang mengubah citra menjadi sinyal yang dapat ditransmisikan melalui kabel. *Wire-Photos* digunakan luas di daratan Eropa pada tahun 1910 dan transmisi antar benua dimulai sejak 1922. Sedangkan penggunaan *Vest Pocket* Kodak menggunakan 127 film ditemukan pada tahun 1912. Sedangkan negatif film pertama kali ditemukan oleh John Hendri Fox Talbot dari inggris. Negatif film tersebut di buat selama 40 detik dibawah terik matahari.

Selanjutnya, dunia fotografi seakan mendapat angin. Tahun 1920, Yasujiro Niwa menemukan peralatan untuk transmisi *phototelegraphic* melalui gelombang radio. Tiga tahun setelah itu, Doc Harold Edgerton menemukan *xenon flash* lamp dan *strobe photography*. Sedangkan tayangan berwarna tayangan berwarna pertama dari *Technicolor* bertajuk *Flowers and Trees* dibuat oleh Disney pada tahun 1932. Sedangkan tahun 1936, Ihagee membuat *Ihagee Kine Exakta* 1. Kamera SLR 35mm yang pertama. Agfacolor membuat *print film modern* yang pertama dengan materi warna positif/negatif ditemukan tiga tahun berikutnya.

Kamera pun mengalami pekembangan teknologi. Citra digital ditemukan baru tahun 1957. Citra digital ini ditemukan oleh Russell Kirsh dengan menggunakan komputer. Sedangkan, AGFA memperkenalkan kamera otomatis yang pertama, Optima pada tahun 1959. Bahkan hingga sekarang, jenis kamera pun sudah banyak yang ditemukan. Hingga hari ini, jenis kamera pun beragam, mulai dari merek, kualitas pengambilan gambar, hasil dengan berbagai merek dan bentuk. Tinggal pilih saja, sesuai dengan saku dan kebutuhan. Bahkan juga sekarang kita sering mengenal kamera dengan jenis *digital* dan *analog*.

Perbedaannya, kamera digital merekam dengan *pixel* sedangkan kamera *analog* merekam dengan film negatif berwarna, *slide film* negatif dan *slide* hitam putih. Perbedaan lainnya adalah kamera *analog* sudah hampir mampu menangkap seluruh warna yang dipantulkan oleh matahari dan kamera *analog* juga cukup *sensitive*. Sedangkan kamera *digital* belum mampu menangkap semua warna yang dipantulkan oleh matahari namun warna yang dihasilkan lebih kontras. Kamera *digital* juga kurang sensitif.

II.1.2 Fotografi Modern

Pada zaman modern seperti saat ini, para fotografer telah banyak menggunakan kamera *digital*, karena lebih memudahkan fotografer dalam menghasilkan foto-foto. Kamera *digital* adalah kamera yang tidak tergantung pada *film negative* (klise). Pada kamera *digital*, peran *film negative* diambil oleh sebuah *chip* berbentuk kartu kecil yang berfungsi untuk menangkap bayangan. Ada dua tipe *chip* yaitu *CCD (Charge Couple Device)* dan *CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor)*. *Chip* berfungsi menangkap cahaya dari luar melalui lensa dan mengubahnya menjadi elektron-elektron sehingga membentuk gambar *digital*. kelebihan dari kamera ini adalah hasil pemotretan dapat langsung dilihat pada layar monitor yang terletak dibagian belakang kamera. jika gambar yang diambil tidak sesuai dengan yang diinginkan, gambar bisa langsung dihapus. Biasanya kamera *digital* juga dilengkapi dengan fasilitas *zoom* yaitu pengaturan pembesaran objek yang akan diambil tanpa harus mendekatkan kamera ke objek. Kemampuan kamera *digital* diukur dalam *megapixel*, yaitu kemampuan kamera untuk

menangkap objek. Makin besar angkanya, berarti makin detail juga gambar yang dihasilkan sehingga kualitas gambar makin tajam .

Berikut ini adalah macam-macam jenis fotografi :

1. **Fotografi Jurnalistik**

   Fotografi jurnalistik adalah informasi atau karya foto dari berbagai peristiwa yang disampaikan kepada masyarakat seluas-luasnya dengan tempo dan waktu yang cepat. foto jurnalistik biasanya didukung dengan kata-kata yang terangkum dalam kalimat yang disebut teks foto/caption foto, dengan tujuan untuk menjelaskan gambar yang disajikan dalam bentuk foto atau berita yang akan disampaikan ke publik.



Gambar II.1 Foto jurnalistik

Sumber : http://ultimatumb13.blogspot.com/2010/11/fotografi.html

2. Fotografi Landscape

Fotografi *Landscape* adalah fotografi pemandangan alam atau dalam pengertian lain adalah jenis fotografi yang merekam keindahan alam, dapat juga dikombinasikan dengan yang lain seperti manusia, hewan dan yang lainnya, namun tetap yang menjadi fokus utamanya adalah alam.



Gambar II.2 Foto *Landscape*

Sumber : http://hhfrsa.blogspot.com/2013/06/gambar-pemandangan-landscape.html

3. **Fotografi *Human Interest***

   Menggambarkan kehidupan pribadi manusia atau interaksi manusia serta ekspresi emosional yang memperlihatkan manusia dengan masalah kehidupannya, konsentrasi atau mencapai sebuah kesuksesan hidup, yang mana kesemuanya itu membawa rasa ketertarikan dan rasa simpati bagi para orang yang menyimak gambar tersebut dibawah.



Gambar II.3 Foto *Human Interest*

Sumber : http://toddykoeshardanto.wordpress.com/

4. **Fotografi *Still Life***

   Foto *still life* adalah menciptakan sebuah gambar dari benda atau obyek mati. Membuat gambar dari benda mati menjadi hal yang menarik dan tampak “hidup”, komunikatif, ekspresif dan mengandung pesan yang akan disampaikan merupakan bagian yang paling penting dalam penciptaan karya foto ini. Foto *still life* bukan sekadar menyalin atau memindahkan objek ke dalam film dengan cara seadanya, karena bila seperti itu yang dilakukan, namanya adalah mendokumentasikan. Jenis foto ini merupakan jenis foto yang menantang dalam menguji kreatifitas, imajinasi, dan kemampuan teknis.



Gambar II.4 Fotografi *Still Life*

Sumber : http://razialfarisi.com/

5. Fotografi Arsitektur

Fotografi arsitektur adalah memotret suatu bangunan dari berbagai sisi dan menemukan nilai keindahannya. Foto arsitektur ini tak lepas dari hebohnya dunia arsitektur dan teknik sipil sehingga jenis foto ini menjadi cukup penting peranannya saat ini.



Gambar II.5 Foto Arsitektur

Sumber : http://ikhwanfotografi.blogspot.com/2013/02/foto-arsitektur.html

II.2 Fotografi *Art Nude*

Secara umum Fotografi *Art Nude* memiliki arti memotret manusia secara polos tanpa busana. Fotografi *Art Nude* adalah sebuah tantangan bagi fotografer, bagaimana membuat foto dari model wanita atau pria tanpa menimbulkan birahi, itu adalah intinya. Sang fotografer harus bisa menjadi orang yang sangat mengerti akan lekuk tubuh dari modelnya, bagaimana aura keindahan dari tubuh model dapat di tampilkan tanpa menjadi sebuah karya yang mesum, hal itu menjadi suatu perjuangan tersendiri untuk seorang fotografer.

Fotografi *Art Nude* sering sekali dipersepsikan sebagai pornografi bukan sebagai sebuah seni, sangat tidak mudah menyamakan persepsi apakah *Nude* fotografi itu adalah porno atau tidak. Semua tergantung dari kemajuan pola pikir dari sang pemirsa, yang mana sangat dipengaruhi oleh komunitas, negara ataupun budaya dimana sang pemirsa itu hidup. Permasalahan yang sering terjadi bahkan menjadi penghambat adalah moralitas. Banyak sekali pemirsa foto yang tanpa alasan mencap semua karya *Nude* Fotografi adalah pornografi, padahal jauh sekali perbedaan antara *Art* dan *Porn*.

II.2.1 Sejarah Fotografi *Art Nude*

Menurut Didiet Widianto dalam *Nude* Photography (2012), potret fotografi pertama dari seorang manusia diambil pada bulan Oktober 1839 oleh Robert Cornelius dan itu adalah potret diri. Segera setelah potret menjadi layak tayang, pembelajaran akan foto telanjang mulai dibuat, dan di antaranya adalah foto gadis-gadis muda.

Sebagai seorang fotografer, kita tidak bisa menutup mata akan adanya aliran ini. Karena sebetulnya aliran ini sangat banyak peminatnya. Akan tetapi di negara kita ini, peminat dan pelaku Fotografi *Art Nude* umumnya bersembunyi dan tidak menampakkan diri karena takut akan sangsi dari negara dimana hukum di negara kita belum bisa membedakan antara Seni dan Porno, juga hukuman sosial yang ditimpakan masyarakat kepada sang pelaku *Nude* Fotografi baik model atau fotografernya, seperti tak punya etika, dosa dan sebagainya.

Hal tersebut bukan hanya terjadi di negara kita, Pada masa lalu, Fekix-Jacques Moulin (27 Maret 1802-12 Desember 1875) salah satu pelopor Nude Fotografi dari Prancis bahkan di jebloskan ke penjara. Pada tahun 1851, ia didakwa dan dihukum karena menjual dan memiliki “benda cabul”. Hukumannya adalah sebulan penjara dan denda 100 *franc*. (Rekannya, fotografer Jules Malacrida, dikirim balik jeruji selama satu tahun dan didenda 500 *franc*.) Setelah keluarnya Moulin dari penjara, ia kembali membuat foto telanjang perempuan dengan sembunyi-sembunyi, Moulin menunjukkan beberapa foto telanjang wanita di Pameran Universelle di Paris pada tahun 1855. Hasilnya? Karyanya mendapat penghargaan dari kritikus seni dan menjadi pedoman bagi fotografer sesudahnya.

Edward Weston, 1886-1906 dari Highland Park, Illinois yang disebut pelopor fotografi Amerika modern, juga merupakan fotografer yang *Nude* Fotografi. Walaupun karya-karyanya terdiri dari berbagai *genre, nude* Fotografi karya Edward Weston merupakan suatu karya yang mempengaruhi perkembangan *Nude* Fotografi di Amerika. Awalnya Edward Weston di cemooh karena karya *Nude* Fotografi nya, tapi akhirnya dunia mengakuinya.

II.3 Tema Model

Ayub Khan (2011) mengatakan di *website* fotografer.net model adalah orang yang berpose untuk fotografer, pelukis dan pematung, atau seseorang yang memakai pakaian untuk menampilkan mode pakaian. Fotografi model merupakan penggabungan antara objek manusia dan *fashion*, tidak ditemukan bahwa Model Fotografi sebagai sebuah *genre* dalam pengertian umum dan lebih disebut sebagai kategori oleh para fotografer. Menurut ilmu fotografi bahwa pada dasarnya fotografi model ini berasal dari *genre* foto *Human Interest* yang diartikan sebagai Menggambarkan kehidupan pribadi manusia atau interaksi manusia serta ekspresi emosional yang memperlihatkan manusia dengan masalah kehidupannya, konsentrasi atau mencapai sebuah kesuksesan hidup

II.3.1 Konsep Foto

Ketika memotret model secara artistik ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar karya foto tidak menjadi sesuatu yang mengandung hasrat seksual. Hal yang harus diperhatikan adalah :

1. **Ekspresi**

   Menurut kamus besar Indonesia ekspresi adalah pengungkapan atau pernyataan emosi seseorang. Pada waktu memotret model ekspresi model harus diperhatikan dari ujung rambut sampai bagian dada, misanya seperti mata dan bibir. Karena mata dan bibir memberikan pesan dan arti yang berbeda dari warna dan bentuk.



Gambar II.6 Foto Ekspresi

Sumber : https://www.facebook.com/erwintirtaphotograph

2. Pose

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pose adalah gaya atau sikap yg ditampilkan ketika dipotret atau dilukis. Pose sangat penting dalam fotografi, karena pose memberikan pesan dan suatu interaksi terhadap pemirsa foto. Ketika fotografer kurang tepat megarahkan pose seorang model, maka karya foto yang artistik dapat menjadi foto erotik.



Gambar II.7 Foto Pose

Sumber : https://www.facebook.com/erwintirtaphotography

3. Gestur

Gestur adalah gera-gerak besar yang dilakukan aktor atau model selama berakting secara sadar. Gestur berperan sebagai penyampaian pesan emosi yang berinteraksi kepada pemirsa foto.



Gambar II.8 Foto Gestur

Sumber : https://www.facebook.com/erwintirtaphotography

II.3.2 Teknis Fotografi

Menurut Aditkus (2013) mengatakan pada websitenya dalam fotografi ada tiga komponen utama yaitu *ISO*, *Aperture* (Diafragma) dan *Shutter Speed*, ketiga komponen ini membentuk istilah yang dinamakan segitiga *exposure* karena ketiga komponen ini saling berkaitan.

1. ***ISO***

   Secara teknis dasar fotografi untuk pemula apabila keadaan cahaya kurang intensitasnya maka yang perlu dilakukan adalah menaikan *ISO* hingga foto yang dihasilkan mencapi titik keseimbangan. Sebaliknya apabila intensitas cahaya cukup terang maka yang diperlukan adalah menurunkan *ISO* ketitik yang lebih rendah, ada efek pada saat menaikan *ISO* yaitu akan terlihat banyak noise, sehingga banyak fotografer menyukai *noise* yang rendah.

2. ***Aperture* (Diafragma)**

   Aperture ini berguna untuk mengatur bukaan cahaya yang masuk mengenai sensor *film*, bila bukaan besar otomatis akan banyak cahaya yang masuk dibandingkan dengan bukaan kecil. Bukaan *Aperture* besar ditandai dengan angka f/2.8, f/5.6 dan seterusnya.

3. ***Shutter Speed***

   Shutter Speed merupakan durasi kamera membuka sensor untuk menyerap cahaya, semakin lama durasi *Shutter Speed* terbuka maka semakin banyak cahaya yang masuk, sebaliknya semakin cepat durasi *Shutter Speed* maka semakin sedikit cahaya yang masuk.

II.3.4 *Lighting*

Lensa Kita (2012) mengatakan di website tipsfotografi.com terdapat dua cara pencahayaan pada fotografi yaitu *available lighting dan artifical lighting*

1. ***Available Lighting***

   Pemotretan dengan memanfaatkan cahaya yang tersedia, baik natural *light* maupun *room light.*

2. ***Artifical Lighting***

   Pemotretan dengan menggunakan sumber cahaya yang sengaja ditambahkan seperti penggunaan *flash, strobist, studio light* dan alat-alat pendukung lainnya.

Ada lima dasar model arah/posisi pencahayaan dalam fotografi baik alami maupun dari sumber cahaya buatan yaitu :

1. ***Front Light***

   Posisi *lighting* berada tepat didepan objek, sehingga bagian depan akan mendapatkan cahaya yang penuh.

2. ***Oval Light***

   Posisi *lighting* berada 3/4 objek, maka yang terjadi adalah sedikit bagian bayangan pada bagian belakang objek.

3. ***Side Light***

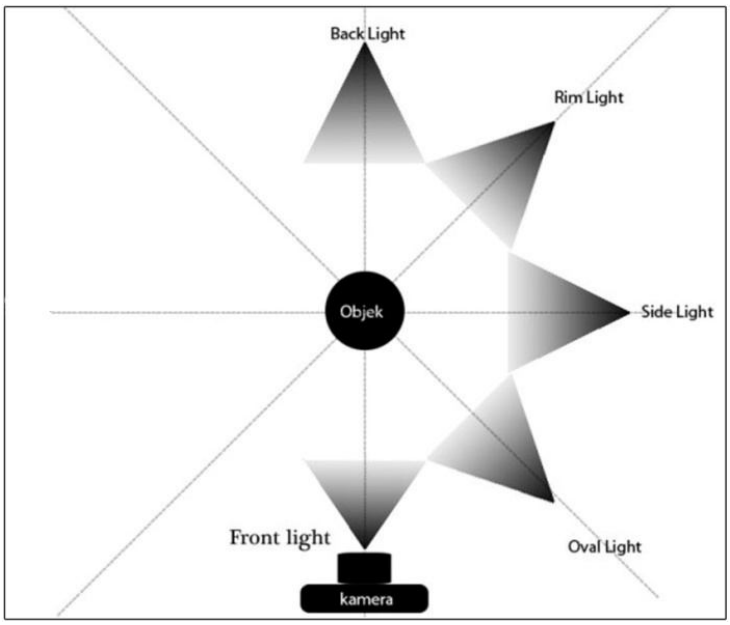
   Posisi *lighting* tepat disamping objek, maka yang akan terjadi adalah bayangan pada setengah objek pada sisi yang lain objek yang difoto.

4. ***Rim Light***

   Posisi *lighting* berada dibagian belakang dengan sudut 1/4 objek, maka yang terjadi adalah bagian depan gelap sehingga akan terjadi garis pada objek.

5. ***Back Light***

   Posisiberada tepat dibelakang objek, sehingga bagian depan sepenuhnya gelap namun disisi belakang tercipta garis yang sangat jelas.



Gambar II.9 Teknik Dasar Pencahayaan

Sumber : http://tipsfotografi.net/memahami-teknik-dasar-pencahayaan-atau-lighting-dalam-fotografi.html

II.3.5 *Framing*

Aditkus (2012) mengatakan di *website*nya lensafotografi.com bahwa fungsi *frame* (pigura) dalam fotografi sebagai pembatas sebuah foto. Dalam hal komposisi, *framing* adalah teknik yang memanfaatkan objek-objek dalam foto untuk menuntun perhatian pemirsa ke daya tarik utama *(point of interest*) POI dari foto yang dibuat. *Framing* foto bertujuan untuk membingkai objek menggunakan elemen-elemen alam dengan tujuan agar mata lebih fokus pada objek, bingkai alam bisa berupa bangunan, jendela, pohon, pagar, kendaraan, orang dan hal lain disekitar objek.

II.3.6 Komposisi

Menurut Aditkus (2012) mengatakan di websitenya lensafotografi.com tidak ada aturan umum mengenai komposisi fotografi, secara umum pengaturan komposisi tidak jauh dari prinsip umum seni, unsur-unsur visual, memilih perspektif dan *Rule Of Third.* Penerapan teknik-teknik fotografi serta komposisi jugabtidak selalu kaku karena bisa dikombinasikan dengan cara lain sesuai dengan kreatifitas,

teknik untuk mengomposisikan foto untuk tiap orang berbeda-beda tergantung selara dan kreatifitas.

II.4 Pornografi

Kehangatan dan aktualitas persoalan pornografi dimunculkan di negara kita karena adanya perkembangan teknologi yang sangat canggih, baik itu dalam bidang komputer maupun *handphone* atau telepon genggam. Walaupun banyak orang yang merasa tertolong oleh kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh alat-alat teknologi tersebut, tetapi perkembangan ini juga membawa akibat negatif. Salah satu akibat negatif yang banyak ditemui adalah semakin berkembangnya pornografi melalui dunia maya atau dunia internet. Seiring dengan perkembangan yang pesat di bidang teknologi, bidang internet pun mengalami perkembangan yang pesat dan melalui internet inilah banyak orang tergoda untuk mengakses situs-situs porno yang dapat mengganggu dan membangkitkan hawa nafsu seksual manusia.

Menurut Mohammad (1998) pada umumnya pornografi adalah tulisan, gambar atau produk audio visual yang dapat merangsang nafsu seksual pada pembaca dan penontonnya. Belum ada kriteria yang jelas kapan suatu produk dikategorikan sebagai porno dan kapan dibilang tidak porno, kriteria " dapat merangsang gairah seksual orang lain " yang selama ini dipakai sebagai patokan memang sangat relatif. Betapapun juga ketentuan tentang pornografi adalah salah satu bentuk intervensi pemerintah dalam mengatur perilaku seks warganya dengan alasan untuk menjaga moral bangsa.

Istilah pornografi berasal dari kata *pornographic* yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *pornographos* (*porne* = pelacur dan *graphien* = tulisan atau lukisan), jadi tulisan atau lukisan tentang pelacur atau suatu deskripsi dari perbuatan para pelacur. Dalam *Encyclopedia Britanica* disebutkan bahwa *pornography* adalah "*The reprensentation or erotic behavior, as in book, picture, or films, inded to cause sexual exticement*" (suatu gambaran atau tingkah laku yang erotic seperti didalam buku-buku, gambar-gambar, dalam film-film, yang ditujukan untuk menimbulkan kegairahan seksual).

II.5 Media Informasi

Untuk menjawab solusi pada permasalahan diatas, maka penulis akan membuat suatu media informasi berupa *Website* tentang batasan estetis dan erotis pada karya fotografi *Art Nude.* Media informasi adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi adalah "alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual". Media informasi ini bertujuan untuk memberi pengetahuan dan arahan kepada fotografer amatir agar tidak salah paham dalam berkarya.

Website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain.

Secara umum *website* ada dua macam yaitu *website* yang bersifat statis dan *website* yang bersifat dinamis.

1. *Website* Statis

Website statis adalah *website* yang mana pengguna tidak bisa mengubah konten dari *web* tersebut secara langsung menggunakan *browser*. Interaksi yang terjadi antara pengguna dan *server* hanyalah seputar pemrosesan *link* saja. Halaman-halaman *web* tersebut tidak memliki *database*, data dan informasi yang ada pada *web* statis tidak berubah-ubah kecuali diubah sintaksnya. Dokumen *web* yang dikirim kepada *client* akan sama isinya dengan apa yang ada di *web server.*

Contoh dari *web* statis adalah *web* yang berisi profil perusahaan. Di sana hanya ada beberapa halaman saja dan kontennya hampir tidak pernah berubah karena konten langsung diletakan dalam file *HTML* saja.

2. *Website* Dinamis

Dalam *web* dinamis, interaksi yang terjadi antara pengguna dan *server* sangat kompleks. Seseorang bisa mengubah konten dari halaman tertentu dengan menggunakan *browser*. *Request* (permintaan) dari pengguna dapat diproses oleh *server* yang kemudian ditampilkan dalam isi yang berbeda-beda menurut alur programnya. Halaman-halaman *web* tersebut memiliki *database*. *Web* dinamis, memiliki data dan informasi yang berbeda-beda tergantung input apa yang disampaikan *client*. Dokumen yang sampai di *client* akan berbeda dengan dokumen yang ada di *web server*.

Contoh dari *web* dinamis adalah portal berita dan jejaring sosial. Lihat saja *web* tersebut, isinya sering diperbaharui (di-*update*) oleh pemilik atau penggunanya. Bahkan untuk jejaring sosial sangat sering di-*update* setiap harinya.

Website harus mengandung beberapa komponen agar dapat berjalan dengan baik, komponen-komponen tersebut adalah :

1. *Domain*

Domain adalah alamat sebuah *website* yang digunakan untuk mengakses sebuah website dengan cara mengetikkannya di *browser* yang ada di perangkat Anda yang terkoneksi ke internet. Contoh *domain* adalah www.razialfarisi.com, dan masih sangat banyak lagi contoh domain lainnya. Ekstensi belakang *domain* bukan hanya .com, ada juga .net, .org, .biz, .info, .asia, .tv, .in, .us, .co.id, .web.id, .co.uk, .xxx dan masih teramat sangat banyak lagi ekstensi domain yang lainnya.

Domain sifatnya sewa minimal satu tahun dengan harga puluhan ribu hingga ratusan ribu Rupiah tergantung dari ekstensi *domain* yang dipilih. Ada satu hukum alam dalam penyewaan *domain* yaitu siapa cepat dia dapat. Contoh domain www.razialfarisi.com sudah dimiliki oleh penulis, maka orang lain tidak bisa menyewanya kecuali kalau suatu saat nanti *domain* ini tidak diperpanjang masa sewanya. Bagi para pengusaha *domain*, hal seperti ini adalah potensi bisnis yang bagus untuk mereka karena biasanya mereka mengambil dulu *domain-domain*

yang diperkirakan banyak peminatnya lalu mereka menjual *domain* tersebut dengan harga yang tinggi.

Ada yang menyewakannya lagi sampai dengan harga jutaan bahkan puluhan juta Rupiah tergantung dari kemungkinan jumlah peminatnya ataupun kemungkinan strata ekonomi peminatnya. Kita bisa menyewa *domain* dari pihak-pihak yang menyewakannya dan biasanya adalah perusahaan-perusahaan *hosting*. Biasanya juga mereka mempunyai *website* promosinya dan di *website*-nya tersebut tersedia fasilitas untuk mengecek ketersediaan *domain* yang ingin kita pesan. Cara pemesanan dan pembayarannya pun mudah. Bisa *via* transfer bank, menggunakan *Paypal*, kartu kredit dan lain-lain. Aktifnya pun paling lambat umumnya 1x24 jam setelah pembayaran.

2. *Hosting*

Hosting adalah tempat dimana data-data *website* disimpan, di-*online*-kan dan diolah oleh pengelola *website*. Hosting seperti satu ruangan di sebuah gedung apartemen atau gedung perkantoran. *Hosting* menjadi tempat tinggal ataupun kantor kita di dunia *online* (internet) yang banyak dipakai orang saat ini rata-rata disebut dengan *Shared Hosting*. Perusahaan-perusahaan *hosting* menyediakan paket *hosting* sekaligus harganya masing-masing yang bervariasi tergantung dari *Disk Space* (Kapasitas Disk), *Monthly Bandwidth* (Data Transfer Bulanan) dan fasilitas-fasilitas juga fitur-fitur lainnya.

Umumnya, pembayaran *hosting* yang pada dasarnya sifatnya pun sewa ada yang bulanan atau tahunan. Gambaran dari penulis, Rp.100.000,00 per tahun untuk domain dan Rp.100.000,00 per bulan untuk *hosting* sudah cukup bagi kita untuk mempunyai *website* yang siap menerima kunjungan dari banyak pengunjung. Biasanya *hosting* yang kita pesan akan diaktifkan paling lambat 1x24 jam oleh perusahaan *hosting* setelah kita melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran. Untuk menemukan banyak pilihan perusahaan *hosting*, kita bisa mencarinya di *Search Engine* (Mesin Pencari) *Google* dengan mengetikkan kata kunci "*hosting*".

Domain yang sebelumnya juga telah kita sewa, NS (*Name Server*)-nya akan diarahkan ke NS yang digunakan oleh perusahaan *hosting*. Contohnya adalah ns1.namaperusahaanhosting.com dan ns2.namaperusahaanhosting.com. Biasanya kita mendapatkan *client* area dari perusahaan *hosting* yang bisa kita akses untuk melakukan *setting* (pengaturan) untuk hal ini. Bila kita tidak paham hal ini, jangan segan untuk menanyakan atau minta bantuan kepada tim pelayanan dari perusahaan *hosting* tersebut. Ketika *hosting* kita telah aktif, maka kita mendapatkan akses ke *cPanel* (*Control Panel*) *hosting website* dari perusahaan *hosting*.

3. *Server*

Server adalah tempat dimana terdapat banyak *hosting website* diletakkan di dalamnya. *Server* ini ibarat gedung apartemen ataupun gedung perkantoran. *Server* sebenarnya sama saja dengan komputer desktop yang biasa dipakai di rumah-rumah ataupun kantor-kantor. Bedanya, *server* digunakan untuk menyimpan dan meng-*online*-kan data-data banyak *hosting website* yang ada di dalamnya sehingga *server* pun diletakkan di *data center* untuk dihubungkan ke seluruh dunia. Pada saat kita sedang mengakses suatu *website*, maka perangkat kita sedang terkoneksi dengan *server* dimana *website* tersebut di-*hosting*-kan.

Server biasanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan *hosting* dan perusahaan-perusahaan yang membutuhkan sumber daya besar karena sangat banyaknya *data* juga pengunjung *website*. Seperti penulis, mempunyai *server-server* sendiri milik perusahaan yang jumlahnya banyak dan diletakkan di *data center*. Apalagi perusahaan-perusahaan *Search Engine* semacam *Google, Yahoo* dan *Bing* juga perusahaan-perusahaan *Social Networking* (Jejaring Sosial) seperti *Facebook* dan *Twitter*. Jenis *server* dari segi kemampuan atau pelayanannya terdiri dari VPS(*Virtual Private Server*), *Dedicated Server* dan *Coolocation Server*.

VPS(*Virtual Private Server*) penulis ibaratkan dengan satu lantai dari keseluruhan gedung apartemen atau perkantoran yang tentunya teramat sangat jauh lebih besar sumber dayanya dibandingkan *Shared Hosting*. *Dedicated Server* adalah penyewaan unit *server* yang saya ibaratkan langsung menyewa satu gedung

apartemen atau perkantoran. *Coolocation Server* adalah penitipan *server* milik sendiri ke data *center*. Harga sewanya bervariasi. Untuk VPS(*Virtual Private Server*) biasanya mulai ratusan ribu hingga jutaan Rupiah bulanan. Untuk *Dedicated Server* biasanya jutaan Rupiah. Untuk harga beli *server* sendiri mulai jutaan hingga puluhan juta Rupiah.

Semuanya tergantung dari kualitas *server*-nya sendiri dengan kemampuan, fasilitas serta fitur-fitur yang tersedia. Kalau seperti *Google, Yahoo, Bing, Facebook* dan *Twitter*, mereka masing-masing sudah mempunyai sangat banyak *server* yang diletakkannya di *data center*-nya masing-masing juga punya sendiri. Kalau kita mempunyai *server* sendiri lalu kita ingin menggunakan *Coolocation Server* dengan menitipkannya di data *center*, umumnya biaya bulanannya jutaan Rupiah per bulan. Bila kita hanya ingin *website* untuk *blo*g pribadi, *website* bisnis kecil hingga menengah, tentu kita tak memerlukan *server* karena *Shared Hosting* saja sudah cukup.

4. *Data Center*

Data center adalah tempat dimana banyak *server* diletakkan dan di-*online*-kan di dalamnya ke seluruh dunia. *Data center* dilengkapi dengan teknologi yang sangat canggih seperti sarana pengaturan hawa udara juga penyaluran listrik karena *server-server* yang ada di dalamnya harus dipastikan *online* 24 jam penuh tanpa henti agar *website-website* yang tergabung di dalamnya mampu diakses kapanpun juga dimanapun oleh para pengunjungnya yang menggunakan perangkatnya masing-masing yang terkoneksi ke *internet*. Selain itu, keamanannya pun sangat ketat karena tak sembarangan orang bisa masuk untuk mengantisipasi sabotase *server*. Contoh *data center* yang ada di Jakarta adalah di gedung *cyber* dan gedung Tifa Kuningan. Ada juga di IDC Duren Tiga.

5. *CPanel*

cPanel (Control Panel) adalah panel kontrol *hosting* sebuah *website*. *cPanel* ibarat *software* yang bisa dipergunakan secara *online*. Di dalamnya juga terdapat *webmail* untuk membuat akun *e-mail* dengan nama *domain* kita sendiri misalnya mail@namadomainkita.com. kita juga bisa meng-*upload* (mengunggah) ataupun men-*download* (mengunduh) *files* atau *folders* untuk *website* di *cPanel*. Di *cPanel*, kita juga bisa meng-*instalasi* (memasang) CMS (*Content Management System*) untuk mengelola *data-data website* kita secara mudah tanpa Anda harus mempunyai kemampuan ataupun pemahaman tentang *HTML*, *PHP* dan lain-lain yang bagi pemula tentu cukup memusingkan. Umumnya, pengguna pemula *cPanel* kebingungan melihat banyaknya fitur dan merasa kesulitan, namun sesungguhnya tak sesulit yang dibayangkan. Tidak semua fitur yang ada harus digunakan. Hanya beberapa saja yang penting dan sekarang sudah banyak beredar buku-buku yang mengajarkan cara penggunaannya di toko-toko buku seperti Gramedia dan lain-lain. Di *internet* pun banyak *website* ataupun *blog* yang membahas cara-cara penggunaan *cPanel*.

6. *CMS*

CMS (Content Management System) adalah *software online* untuk memasukkan, mengelola dan mengembangkan data-data *online website* dengan cara penggunaan yang sangat mudah dimana tujuan dari diciptakannya *CM*S ini memang adalah untuk memudahkan kita yang belum memahami kode-kode *HTML*, *PHP* dan lain-lain yang bagi pemula tentu sangat rumit. Yang penting sudah bisa main *internet* walaupun baru sekedar di *Google, Yahoo, Bing, Facebook* dan *Twitter*, sudah dasar yang cukup untuk menggunakan *CMS*. Apalagi bagi kita yang sudah terbiasa menggunakan *Microsoft Word, Excel* dan lain-lain termasuk biasa membuat artikel di sini, menjadi lebih mudah. *CMS* bisa di-*instal* secara otomatis melalui *cPanel* menggunakan *software online Fantastico De Luxe* atau *Softaculous*. Bisa juga dipasang secara manual melalui *File Manager* di *cPanel*. Ada dua *CMS* yang terkenal dan paling banyak digunakan yaitu *Joomla* juga *Wordpress*. Namun penulis lebih senang menggunakan *CMS Wordpress* yang lebih simpel dan mudah digunakan.