

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada Bab ini akan membahas mengenai pembuatan website Keyna Galeri dengan bahasa pemrograman HTML5, di sini akan dijelaskan beberapa literatur atau referensi yang menjadi dasar suatu landasan teori.

2.1 Definisi Rancang Bangun

Rancang bangun menurut Hairun Nisya (hairun-nisya.blogspot.com) adalah proses perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan (sistematika) mengenai suatu program. Rancang bangun memiliki 3 unsur penting dalam pengerjaannya. Antara lain: tujuan (apa yang harus dicapai), metode (bagaimana mencapai tujuan) dan format (bagaimana rancang bangun itu dibuat).

2.2 WWW (World Web Wide)

Kusuma Ardhana (2012: 3) menjelaskan bahwa WWW merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet).

WWW mengizinkan pemberian highlight (penyorotan/penggaris bawahan) pada kata-kata atau gambar dalam sebuah dokumen untuk menghubungkan atau menunjuk ke media lain seperti dokumen, frase, movie clip atau file suara. Web dapat menghubungkan dari sembarang tempat dalam sebuah dokumen atau

gambar ke sembarang tempat di dokumen lain. Dengan sebuah browser yang support HTML5, link-link dapat dihubungkan ke tujuannya dengan menunjuk link tersebut dengan mouse dan menekannya.

2.3 Website

Website atau situs menurut Anne Ahira (www.anneahira.com) merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi, data, teks, gambar, data animasi, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun yang bersifat dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John dan Tim Berners Lee pada tahun 1991. Tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar-menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN (*Conseil Européene pour la Recherche Nucléaire*) pada tanggal 30 April 1993. CERN menyatakan bahwa website bisa digunakan secara gratis oleh semua orang. Sejak saat itu website semakin dikenal oleh publik dan terus berkembang karena dapat digunakan oleh siapapun dan kapanpun.

Adapun keuntungan memiliki website menurut Kusuma Ardhana (2012: 6) antara lain:

1. Sebagai Media Promosi

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai *search engine* atau toko Online,

atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah.

2. Sebagai Media Pemasaran

Pada toko online atau system afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.

3. Sebagai Media Informasi

Website portal dan radio serta TV Online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

4. Sebagai Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya Wikipedia.

5. Sebagai Media Komunikasi

Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

2.3.1 Macam-Macam Website

Website menurut Anne Ahira (www.anneahira.com) dibedakan menjadi 2 jenis berdasarkan pada CMS (*Content Management System*), yakni website statis dan website dinamis. Pengertian website statis, yakni website yang informasinya satu arah. Yakni berasal dari pemilik website saja. Umumnya website ini bersifat tetap, jarang berubah dan hanya bisa diupdate oleh pemiliknya. Contohnya website profil perusahaan. Sedangkan website dinamis adalah website yang memiliki arus informasi 2 arah, yakni yang berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pengupdate-an dapat dilakukan oleh pengguna dan pemilik website. Contohnya Friendster dan Facebook.

Sedangkan website menurut Rachmat Hidayat (dhayhat-crew.blogspot.com) dibedakan menjadi 15 jenis berdasarkan pada fungsi dan kebutuhannya. Yakni:

1. Search Engine atau Mesin Pencarian

Search Engine atau mesin pencari adalah website yang khusus mengumpulkan semua daftar link dan konten seluruh website yang bisa ditemukan di internet dalam indeks mereka kemudian menampilkan daftar indeks ini berdasarkan kata kunci atau “*keywords*” yang sesuai yang dicari oleh user. Mayoritas pengguna internet sudah familiar dengan situs search engine ini untuk mencari informasi yang mereka butuhkan melalui internet.

Beberapa contoh *search engine* antara lain: Google Search, Bing, Yahoo Search dan lain-lain.

2. Web Portal

Web Portal adalah situs yang mengumpulkan dan menyediakan aneka informasi dari berbagai sumber untuk ditampilkan kepada user, jika user tertarik untuk mengetahui informasi yang ada dengan lebih lengkap, user akan diarahkan ke sumber yang aslinya. Namun pada umumnya web portal tidak hanya menampilkan informasi dari sumber luar, kadang mereka juga menampilkan informasi-informasi dalam website mereka sendiri. Beberapa contoh web portal antara lain: Yahoo, msn, msnbc dan lain-lain.

3. Wiki

Website wiki yang paling terkenal saat ini adalah wikipedia. Website wiki adalah website yang mengizinkan pengunjung untuk ikut menulis dan mengedit artikel yang ada dalam website tersebut dengan peraturan-peraturan tertentu. Masing-masing website wiki memiliki aturan yang berbeda-beda. Biasanya, meskipun semua pengunjung bebas untuk menulis dan mengedit artikel di website ini, namun ada sekelompok orang yang bertugas untuk memeriksa konten yang dimuat apakah layak atau tidak untuk website tersebut. Meskipun website wiki sering menjadi sumber referensi namun tidak semua informasi yang ada dapat dipercaya 100%.

4. Archieve Site

Archieve site atau situs arsip adalah website yang dibuat untuk mengumpulkan dan menyimpan materi-materi elektronik berupa konten-konten dan halaman-halaman website agar tidak hilang/punah. Contohnya archive.org dan google groups.

5. Social Networking

Social networking termasuk salah satu fenomena yang luar biasa hingga saat ini, khususnya diwakili oleh Facebook. situs social networking atau situs pertemanan online adalah situs yang disediakan bagi para memebnya untuk bertukar informasi dan media elektronik lainnya seperti foto, musik dan video. Beberapa situs *social networking* yang terkenal sebelum fenomena Facebook dan Twitter antara lain Multiply, Friendster dan MySpace. setelah tergusur Facebook dan Twitter, Friendster saat ini telah mengubah konsep sebagai situs *game online* dan *Multiply* yang tadinya mengusung konsep social networking dalam bentuk blog, kini lebih mengutamakan fitur portal toko online.

6. Forum

Forum termasuk salah satu jenis website yang pernah menjamur di Indonesia. Apalagi sejak fenomena Kaskus sebagai forum no 1 dan juga website dengan pengunjung terbanyak di Indonesia. Forum dibuat untuk ajang diskusi dan tukar informasi. Ada yang spesifik ada juga yang bersifat umum, dan dalam forum ini terdapat sub-sub forum berdasarkan kategori-kategori tertentu yang ditetapkan oleh admin. Untuk membangun sebuah forum yang lengkap membutuhkan waktu yang sangat banyak. Untungnya sudah tersedia software-software pembuat forum yang siap pakai, baik yang gratis ataupun berbayar. Software pembuat forum yang terkenal adalah vBulletin, yang digunakan oleh kaskus dan banyak forum-forum internet lainnya. Sedangkan beberapa forum gratisan dan open-source antara lain:

yabb, vanilla, SMF, phpbb dan lain-lain. Sedangkan contoh website forum antara lain Kaskus, Modifikasi, detikForum dan lain-lain.

7. News Site

News site atau situs berita adalah situs yang memuat berita-berita dan artikel-artikel untuk dibaca pengunjung. Bisa juga berisi opini dan komentar-komentar seputar politik, teknologi dan lain-lain. Situs-situs berita ini seperti layaknya koran, majalah dan buletin online. Konsep dan karakteristik situs berita berbeda-beda sesuai dengan jenis berita dan target pembacanya. Beberapa contoh situs berita adalah detik, kompas, cosmopolitan dan lain-lain.

8. Social Bookmarking

Social bookmarking adalah situs yang memungkinkan user untuk memasukan informasi atau sumber informasi artikel-artikel tertentu untuk dibaca atau di-rating dan dikomentari oleh user lainnya. Situs jenis ini sering digunakan oleh pemilik situs berita, blog dan situs-situs lainnya untuk mempromosikan konten situs mereka. Beberapa situs social bookmarking yang terkenal adalah Lintas Berita, Digg dan stumbleupon

9. Media Sharing

Situs ini khusus disediakan bagi user untuk meng-*upload* media-media elektronik seperti gambar, musik dan video agar dapat dilihat atau di download oleh pengunjung lain. Contohnya adalah Youtube, Flickr, Imageshack dll.

10. Company Profile

Company profile biasanya berupa website sederhana untuk menampilkan profil dan produk atau jasa serta *portfolio* sebuah perusahaan. Website jenis ini hanya untuk memperkenalkan profil perusahaan meskipun juga dapat menjadi alat promosi jika dikelola dengan benar. Selain profil, produk dan *portfolio* berupa konten teks dan foto atau video, fitur form kontak termasuk yang penting dalam website ini agar pengunjung dapat dengan mudah menghubungi perusahaan pemilik website jika mereka memerlukan produk atau jasa perusahaan tersebut. Namun belakangan ini situs *Company Profile* semakin berkembang dengan menambahkan fitur-fitur tertentu seperti artikel-artikel terkait, bahkan forum diskusi. Tujuannya adalah untuk memperbanyak konten dan menjangkau pengunjung lebih banyak. Contoh website company profile antara lain : Remax Capital, Pratama Jaya Jasa dan lain-lain.

11. Corporate Website

Berbeda dengan *company profile*, *Corporate Website* biasanya lebih kompleks. Website ini berisi informasi lengkap dari latar belakang hingga kegiatan-kegiatan suatu perusahaan, organisasi atau yayasan sosial baik yang bersifat profitable ataupun non-profit. Informasi-informasi dalam *corporate website* bisa berupa *profile* perusahaan/organisasi, latar belakang, visi dan misi, daftar *founder* dan pengurus, informasi investor dan klien hingga laporan keuangan, afiliasi dan lain-lain serta artikel-artikel dan berita-berita yang terkait dengan kegiatan perusahaan/organisasi tersebut.

Contoh corporate website antara lain, Pertamina, General Motors dan lain-lain.

12. Brand Building Website

Brand Building Website dibuat untuk memperkenalkan serta membangun image sebuah brand. Yang paling menonjol dari website seperti ini adalah konsep untuk menyampaikan pesan sesuai dengan *image* yang akan dibangun. Fiturnya sangat beragam dan biasanya cukup kompleks seperti animasi, *game*, *video* dan fitur-fitur interaktif lainnya. Belakangan *Brand Building website* juga sering diintegrasikan dengan *social media* seperti Facebook, Twitter hingga blog. *Brand Building website* sering dimanfaatkan oleh produk-produk *fast moving consumer goods* misalnya *groseri*, *soft drinks*, *snack* dan lain-lain.

13. Online Store

Online store atau toko online sudah jelas peruntukannya adalah untuk menjual barang secara online. Fitur-fitur utama online store adalah katalog produk dengan informasi yang lengkap serta *shopping cart*, yaitu fitur untuk pengunjung untuk melakukan pemesanan produk secara online. *Online store* bisa bermacam-macam bentuk dan konsepnya. Fitur-fitur *online store* juga bisa bermacam-macam disesuaikan dengan budget dan kemudahan yang didapatkan. Baik kemudahan mengelola *online store* itu sendiri ataupun kemudahan bagi pengunjung untuk memilih dan berbelanja produk. Menjamurnya *online store* di internet memicu munculnya banyak *software open source* untuk membangun *online store*. Dengan *software-software*

open-source, siapa saja dapat membangun online storenya sendiri jika tidak memiliki budget untuk menyewa jasa pembuatan website. Namun menggunakan tentunya membangun *online store* dengan menggunakan *software open source* juga bukan hal mudah. Diperlukan waktu untuk menguasai penggunaan *software*. Belum lagi harus mengerti tentang cara hosting dan mengatur konfigurasi *hosting*. Dan yang paling penting adalah bagaimana membuat tampilan website *open source* menjadi menarik dan profesional. Yang sangat disayangkan, banyak jasa pembuatan website yang membangun toko online klien mereka dengan menggunakan *open source* seperti oscommerce, joomla dan wordpress. Jasa-jasa seperti ini relatif lebih murah, namun klien pemilik website baru akan menyadari belakangan kesulitan-kesulitan mereka dalam mengelola toko online tersebut karena konfigurasi CMS atau admin area toko online yang dihasilkan dari *software open source* sangatlah rumit dan kompleks. Kelemahan lainnya, biasanya *software opensource* harus diupdate secara rutin karena sifatnya yang “terbuka” sehingga mudah dicari kelemahannya dan gampang di bobol oleh *hacker*. *Software online store opensource* memang disediakan bagi mereka yang ingin membangun toko onlinenya sendiri dan mengelola sendiri.

14. Katalog/Portfolio Online

Katalog/portfolio online hampir mirip dengan *online store*, hanya jenis website ini lebih mengutamakan katalog atau portfolio dengan informasi lengkap bagi pengunjung tanpa ada fitur transaksi online. Jika pengunjung

tertarik dengan produk-produk atau jasa yang ditawarkan, diharapkan pengunjung akan langsung menghubungi pemilik website untuk melakukan pemesanan atau negosiasi.

15. Blog

Blog adalah sebuah website yang berbentuk seperti jurnal atau diari online. Biasa digunakan seorang blogger untuk mengeskpresikan pemikiran dan opini-opininya. Bisa juga artikel-artikel seputar kegiatan blogger. Bisa berisi tulisan maupun media gambar, video dan lainnya. Setiap artikel biasanya disertai kolom komentar dimana pengunjung blog bisa meninggalkan komentar atau berdiskusi mengenai artikel yang ditulis. Blog juga dianggap sebagai salah satu social media karena para blogger biasanya saling berinteraksi melalui blog. Belakangan blog tidak hanya digunakan sebagai media jurnal atau diari pribadi, namun juga dimanfaatkan sebagai fitur-fitur tambahan oleh website-website besar untuk menginformasikan update-update terbaru seputar produk dan kegiatan mereka. Blog juga sangat cocok digunakan bagi profesional yang ingin menjual jasa berdasarkan keahlian yang mereka miliki, misalnya fotografer, konsultan, fashion stylist hingga artis. Menggunakan blog mereka dapat menulis artikel-artikel terkait seputar keahlian mereka atau kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan portfolio.

2.4 Bahasa Pemrograman

Bahasa Pemrograman menurut Fikrul Huda (www.fixhack.blogspot.com) adalah suatu komando atau perintah yang dibuat manusia untuk membuat komputer menjadi memiliki fungsi tertentu. bahasa pemrograman ini adalah suatu susunan aturan penulisan (sintaks) yang membentuk kode kode yang kemudian akan diterjemahkan oleh program kompiler menjadi bahasa rakitan (*assembly*) dan terus diolah hingga dimengerti oleh mesin. Komputer hanya mengerti bahasa mesin. menurut tingkat kedekatannya bahasa pemrograman terdiri dari:

1. Bahasa mesin, yaitu bahasa yang digunakan untuk memprogram komputer dengan menggunakan kode semacam kode biner. Misalnya 00100001010100100.
2. Bahasa tingkat rendah, yaitu memberikan perintah kepada komputer dengan memakai kode-kode singkat, contohnya MOV, SUB, CMP, JMP, JGE, JL, LOOP, dsb.
3. Bahasa tingkat menengah, yaitu bahasa komputer yang memakai campuran instruksi dalam kata-kata bahasa manusia dan instruksi yang bersifat simbolik ({, }, ?, <<, >>, &&, ||, dsb.). Contohnya HTML5.
4. Bahasa tingkat tinggi, yaitu bahasa komputer yang memakai instruksi berasal dari unsur kata-kata bahasa manusia, contohnya begin, end, if, for, while, and, or, dsb.

2.5 HTML (Hypertext Markup Language)

Kusuma Ardhana (2012: 42) menjelaskan bahwa HTML merupakan suatu bahasa yang dikenali oleh web browser untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi bahkan video.

Dalam prakteknya, HTML (*Hypertext*) berwujud sebuah link yang bisa mengantar *surfer* (sebutan untuk para peselancar dunia maya) ke dunia internet yang sangat luas. Untuk membantu si pengakses berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dibuatlah semacam dokumen yang nanti akan disebut dengan istilah website. Untuk membuat website, kita membutuhkan *Markup*, yaitu *Tag* (semacam kode) yang mengatur bagaimana website itu akan ditampilkan di jendela *browser*, seperti layout dan tampilan-tampilan visual yang biasa kita lihat di dalam sebuah website.

2.6 HTML5

HTML5 pertama kali dikembangkan pada tahun 2004 oleh sebuah organisasi yang lantas menamai dirinya sebagai “WHAT” Working Group (WHATWG). Orang-orang yang menjadi anggota WHATWG berasal dari gabungan Apple, Mozilla, dan Opera. Lantas pada tahun 2006, World Wide Web Consortium (W3C), lembaga yang bertanggung jawab terhadap perkembangan internet, termasuk HTML, memutuskan untuk menghentikan “riset” terhadap XHTML dan memilih bekerja sama dengan WHATWG untuk mengembangkan HTML5.

Dua tahun kemudian, 2008, HTML5 versi perdana diperkenalkan. Ditulis pertama kali oleh Ian Hickson, HTML5 masih terus dikembangkan hingga kini (Jubile Enterprise, 2012: 1).

Perkembangan HTML5 tampaknya mulai mendapat sambutan positif setelah para developer besar menciptakan layanan berbasis HTML5. Contohnya, Youtube yang memperkenalkan player video berbasis HTML5. Langkah ini disusul pula oleh Scribd yang bergerak di bidang distribusi dokumen-dokumen dan Disney yang membeli perusahaan startup yang membuat permainan online berbasis HTML5.

2.6.1 Karakteristik HTML5

Seperti halnya aplikasi atau script yang baru untuk mengembangkan versi yang lebih lama, HTML5 memiliki karakteristik-karakteristik baru. Berikut beberapa karakteristik HTML5 yang perlu untuk diketahui:

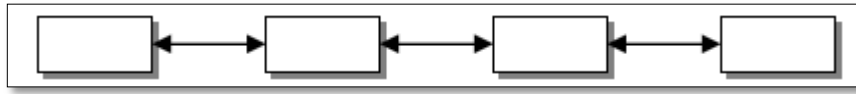
1. HTML5 lebih bersih dan sederhana. Dibanding cara penulisan XHTML, cara penulisan HTML5 lebih sederhana dan simpel. Sebagai contoh, untuk memulai penulisan script HTML5 saja, hanyalah tag `<!DOCTYPE HTML>`.
2. Tag-tag baru yang ada di dalam HTML5 lebih bersifat semantik. Oleh karena itu, satu browser dengan lainnya memiliki cara menampilkan tag yang agak berbeda. Sebagai contoh, jika menulis tag `<h1>` maka yang terlihat adalah teks berukuran besar tanpa menyuruh kita menspesifikasikan berapa ukuran font yang digunakan dan jenis font yang dipakai.

3. HTML5 tetap terikat CSS (Cascading Style Sheet). Dalam dunia desain website saat ini, script HTML5 saja kurang cukup mumpuni karena tag-tag di dalamnya tidak didesain secara penuh untuk mempercantik tampilan website itu. Sebaiknya untuk mempercantik desain, digunakanlah CSS. Jadi dapat diibaratkan, tag HTML5 berfungsi untuk menentukan pengaturan-pengaturan bagian dan fungsi tiap-tiap elemen di dalam sebuah website. Sedangkan CSS mengatur bagaimana bagian-bagian dan fungsi itu akan terlihat di dalam website.
4. HTML5 sering berinteraksi dengan JavaScript. Ada beberapa tag yang tidak bisa bekerja dengan optimal jika tidak dilengkapi dengan JavaScript. Misalnya saja tag `<canvas>`.

2.7 Model Struktur Navigasi

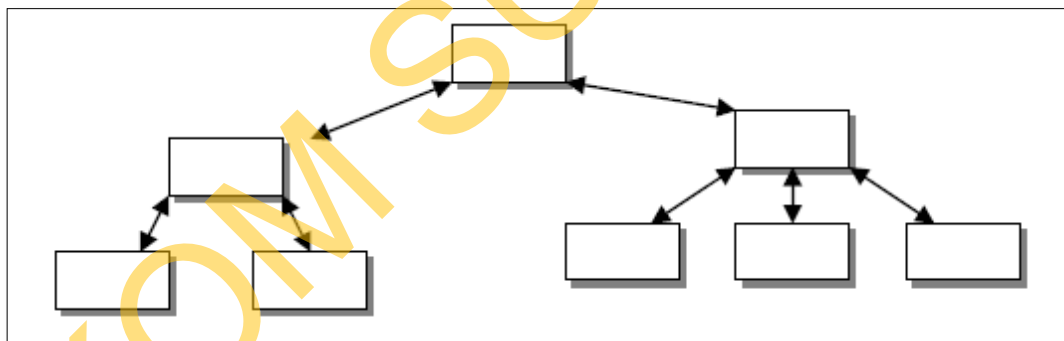
Model struktur navigasi menurut Alit Mahendra (www.oke.or.id) adalah alur yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Sebelum menyusun aplikasi multimedia ke dalam sebuah *software*, kita harus menentukan terlebih dahulu alur apa yang akan digunakan dalam aplikasi yang dibuat. Model struktur navigasi terdiri dari 4 (empat) macam, yaitu:

1. Model Struktur Navigasi *Linier*, merupakan model struktur yang mempunyai satu rangkaian cerita berurutan. Struktur ini menampilkan satu demi satu tampilan *layer* secara berurutan menurut aturannya. Model struktur navigasi *linier* dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Model Struktur Navigasi *Linier*

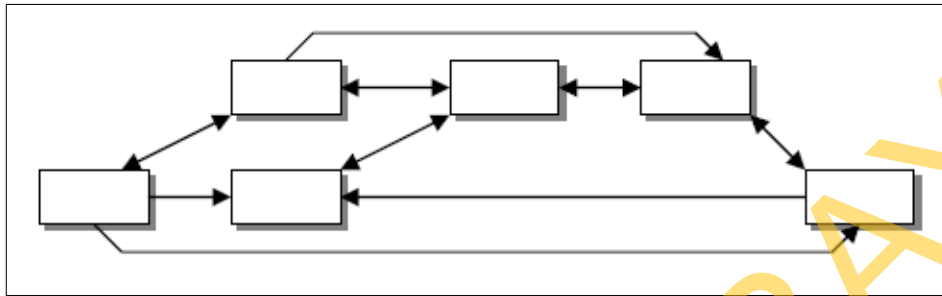
2. Model Struktur Navigasi *Hirarki*, sering disebut dengan navigasi bercabang, yaitu merupakan model struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data atau gambar pada *layer* dengan kriteria tertentu. Tampilan pada menu utama disebut *master page* (halaman utama satu), halaman tersebut mempunyai halaman percabangan yang disebut *slave page* (halaman pendukung) dan jika dipilih akan menjadi halaman kedua, begitu seterusnya. Model struktur navigasi *Hirarki* dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Model Struktur Navigasi *Hirarki*

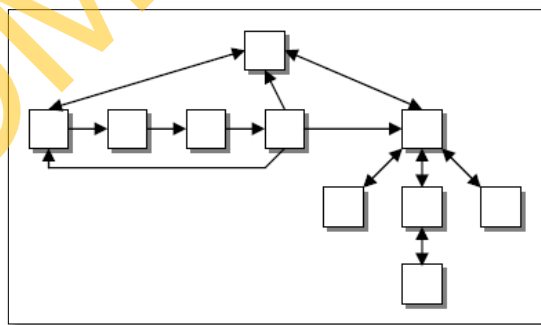
3. Model struktur Navigasi *Non Linier* (tidak berurut), merupakan pengembangan dari model struktur navigasi *linier*, hanya saja pada model struktur ini diperkenankan untuk membuat percabangan. Percabangan pada struktur *non linier* berbeda dengan percabangan pada struktur *hirarki*, pada model struktur ini semua kedudukan *page* sama, sehingga tidak kenal adanya

master atau *slave page*. begitu seterusnya. Model struktur navigasi *non linier* dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Model Struktur Navigasi *Non Linier*

4. Model struktur Navigasi Campuran (*Composite*), struktur ini merupakan gabungan dari model struktur sebelumnya dan disebut juga model struktur navigasi bebas, maksudnya adalah jika suatu tampilan membutuhkan percabangan maka dibuat percabangan. Model struktur ini paling banyak digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia. Model struktur navigasi *composite* dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Model Struktur Navigasi *Composite*

2.8 Galeri

Deskripsi galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. Menurut kajian terdahulu galeri atau Gallery, berasal dari bahasa latin: Galleria yang dapat diartikan sebagai ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Di Indonesia, galeri sering digunakan untuk memamerkan karya seni (Ensiklopedia Nasional Indonesia XVIII, 1991).

Dari ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Keyna Galeri adalah sebuah wadah yang digunakan untuk memamerkan karya-karya seni dan multimedia.

2.8.1 Keyna Galeri

KEYNA GALERI digagas dan didirikan oleh Karsam, S.Pd., MA., Ph.D. Kerja sehari-hari sebagai dosen tetap STIKOM Surabaya pada Program Studi DIV Komputer Multimedia dan S1 Desain Komunikasi Visual. Secara informal KEYNA GALERI telah dibuka pada tanggal 5 Juli 2011 bertepatan dengan Ulang Tahun Karsam yang ke – 43 tahun. Acara pembukaan ini dihadiri tidak kurang dari 75 orang yang terdiri dari para mahasiswa STIKOM, tetangga dan keluarga terdekat.

KEYNA GALERI bermaksud untuk mewadahi atau menjadi fasilitas para seniman (khususnya seniman Jawa Timur) untuk memamerkan karya-karyanya dan sebagai sarana edukasi, rekreasi serta pengembangan kreativitas dan apresiasi seni. Selain itu secara khusus KEYNA GALERI bermaksud membantu meningkatkan pendidikan kesenian bagi para pelajar dan mahasiswa yang ada di

Kabupaten Jombang serta menciptakan kesadaran berkesenian diantara masyarakatnya.

Konsep pendirian KEYNA GALERI ini adalah memberi wadah untuk apresiasi seni kepada para **pelajar**, mahasiswa dan masyarakat umum secara gratis. Yang dimaksud **pelajar** ini adalah meliputi siswa-siswi TK, SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK. Berdasarkan segmen ini, maka karya yang akan disajikan/dipamerkan dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok, yaitu:

1. Kelompok TK dan SD/MI.
2. Kelompok SMP/MTS, SMA/SMK, Mahasiswa dan masyarakat umum.

Cara penyajian/pemajangan karya bisa dibedakan menjadi 2 cara, yaitu:

1. Disajikan secara bersama dengan cara pengelompokkan karya, sehingga semua pengunjung dapat mengunjungi galeri pada waktu yang sama.
2. Disajikan dalam waktu yang berbeda, sehingga ada penjadwalan pengunjung, yakni pengunjung kelompok TK, SD/MI dan kelompok SMP/MTS, SMA/SMK, Mahasiswa dan masyarakat umum.

Galeri ini diberi nama "**KEYNA GALERI SENI DAN MULTIMEDIA**".

Kata "**KEYNA**" diambil dari nama kedua anak Karsam selaku pendiri galeri, yaitu dari nama panggilan anak pertama "**Keysa**" (KEY) dan nama panggilan anak kedua "**Krisna**" (NA), jika digabungkan menjadi "KEYNA".

Penggunaan kata multimedia. **Multimedia** dapat berhubungan dengan alat (gadget) dan elektronika. Pada masa ini banyak karya seni yang diciptakan dengan menggunakan media multimedia. Karya-karya multimedia yang dihasilkan seperti

film, iklan, poster dan lain-lain. Sehingga galeri ini akan memadai karya-karya seni dan multimedia.

2.8.2 Visi

Visi Keyna Galeri pada tahun 2015 terwujudnya galeri seni dan multimedia sebagai wadah apresiasi, edukasi dan wisata seni secara komunikatif, produktif, inovatif, dan nyaman bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum.

2.8.3 Misi

Misi Keyna Galeri adalah sebagai berikut:

1. Membangun galeri seni dan multimedia dengan menampilkan keanekaragaman karya seni dan multimedia untuk apresiasi, edukasi dan rekreasi bagi semua pelajar, mahasiswa dan masyarakat Jombang khususnya dan Jawa Timur umumnya.
2. Melakukan pendekatan atau kerja sama baik secara kelembagaan maupun individu terhadap pencipta atau penghasil karya untuk kelengkapan dan keberlangsungan galeri.
3. Melakukan kegiatan yang bersifat pemberdayaan bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat dengan pengajaran kreatifitas seni dan multimedia secara gratis dengan target terciptanya masyarakat yang aktif, kreatif dan apresiatif.
4. Melakukan pembenahan secara kontinu baik sarana prasarana, sumber daya manusia maupun managemennya agar terwujudnya keberlangsungan galeri yang komunikatif, produktif, inovatif, dan nyaman.

Adapun tujuan dari Keyna Galeri adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan wadah bagi para pelajar, mahasiswa dan masyarakat yang berkeinginan untuk meningkatkan daya kreatifitas dan apresiasi seni.
2. Dapat memberikan wadah bagi para pelajar, mahasiswa dan masyarakat untuk apresiasi, edukasi dan rekreasi
3. Dapat membantu meningkatkan terciptanya pelajar, mahasiswa dan masyarakat yang aktif, kreatif dan apresiatif.
4. Dapat melakukan bimbingan, pembinaan, pelatihan dan apresiasi seni untuk para pelajar, mahasiswa, dan masyarakat sehingga mereka terberdaya.
5. Dapat membantu mempromosikan dan meningkatkan kualitas seni dan multimedia yang dihasilkan oleh para pelajar, mahasiswa dan seniman.
6. Dapat membantu menciptakan kesadaran, pemahaman, penghargaan dan penghormatan terhadap karya seni dan multimedia.

Bangunan KEYNA GALERI tidak berdiri sendiri, namun berada di lantai II rumah Karsam selaku pemilik galeri.

2.8.4 Alamat

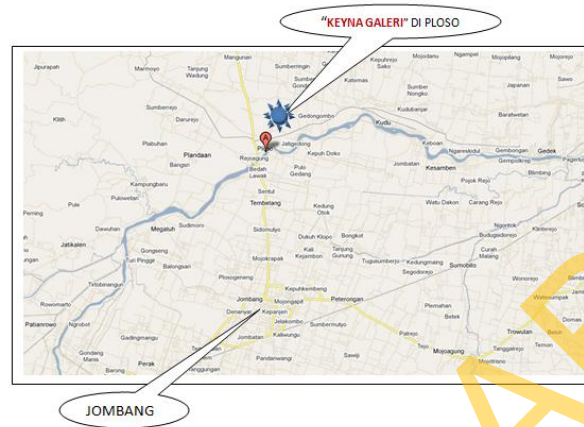
Alamat: Jalan Joyo Lenggoro No. 30 Dukuh Ploso, Desa Ploso, Kecamatan Ploso
Kabupaten Jombang.

Telpon : 081331850498, 081332705445

Email : karsam@stikom.edu atau karsam_sri@yahoo.com

Alamat ini bisa dilihat pada peta berikut ini:

1. Peta ke Keyna Galeri



Gambar 2.5 Peta Keyna Galeri



Gambar 2.6 Peta Keyna Galeri

2.9 Warna

Warna merupakan elemen yang sangat penting dalam desain grafis dan menentukan komposisi desain agar bisa menjadi menarik. Warna adalah yang cukup penting dalam desain grafis. Warna adalah bagian esensial karena dengan menggunakan warna suatu desain bisa terlihat hidup (Komputer, 2009: 148).

Menurut Russel dan Verrill (1986, 416) warna dapat digunakan untuk beberapa alasan, khususnya dalam periklanan, diantaranya:

1. Warna merupakan alat untuk menarik perhatian.
2. Beberapa produk akan menjadi realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
3. Dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu dalam karya desain.

Warna dapat memperlihatkan *mood* tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

2.10 Tipografi

Tipografi atau tata huruf merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut (Kusrianto, 2010: 1) “Tipografi dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non cetak. Adapun pengelompokan aksara

atau huruf atau *Font* menurut jenis kaitnya yang terbagi atas dua jenis, yaitu Serif dan Sans Serif.

Huruf Serif memiliki garis-garis kecil yang disebut *Counterstroke* pada ujung hampir semua letter. Garis-garis kecil itu posisinya berdiri horizontal terhadap badan huruf. Huruf Serif ini dikenal lebih *legible* dan *readable* karena garis-garis horizontal pada masing-masing kaki huruf itu membantu menuntun pandangan mata pembaca pada garis teks yang tengah dibacanya.

Huruf Sans Serif adalah huruf yang tanpa serif (garis kait), di mana dalam bahasa perancis, sans artinya tanpa. Huruf Sans Serif ini memiliki sifat yang *streamline*, fungsional, modern dan kontemporer.

Menurut kutipan dari buku Danton Sihombing MFA, yang perlu diperhatikan adalah *Clarity* (suatu jenis huruf yang bisa dilihat secara jelas), *Readability* (keterbacaan dari jenis huruf tersebut), *Legibility* (lebih menekankan apakah kita bisa membacanya atau tidak), *Visibility* (lebih menekankan pada keindahan jenis huruf).

Dalam pembuatan website suatu perusahaan atau institusi atau lembaga seperti halnya pembuatan Website Company Profile Keyna Galeri yang sangat diperlukan sekali adalah font yang akan digunakan. Oleh sebab itu, untuk memilih *font* atau tipografi harus sangat selektif.