**WEB CONTENT**

Content dalam website adalah segala sesuatu yang dapat dilihat oleh pengunjung baik berupa gambar, tulisan, animasi, video, suara, tombol navigasi dan sebagainya. Jadi jika kita mengunjungi suatu website sebenarnya yang kita kunjungi adalah content. Pengaturan content ini dilakukan pada saat pemograman website (coding), entah itu jenis contentnya, warna, posisi dan sebagainya. Hal inilah yang mendasari perencanaan pembuatan website harus dilakukan sebaik mungkin, karena content-content yang akan ditampilkan pada website baik posisi maupun jenisnya akan ditentukan dari sini.

Web content adalah isi dari website yang telah anda buat. Tanpa adanya file-file halaman web dan file pendukung, maka domain dan hosting yang telah Anda miliki tidak akan menampilkan apa-apa jika diakses. Ini seperti memiliki rumah baru yang sudah ada alamatnya tapi belum diisi perabot alias kosong.

Berbeda dengan domain dan hosting yang sangat mudah dimiliki serta tidak membutuhkan skill khusus, konten website membutuhkan penanganan dan skill khusus. Anda harus menyiapkan halaman web beserta file pendukungnya secara terstruktur agar berfungsi dengan baik, lalu menempatkannya di hosting Anda.

**MEDIA DAN STANDAR**

Media merupakan suatu wadah atau sarana dalam menyampaikan suatu informasi dari pengirim kepada penerima. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan atau Association of Education and Communication Technology (AECT) membatasi media sebagai saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Batasan yang lain juga diberikan oleh Asosiasi pendidikan Nasional atau Education Association (NEA) yang membatasi media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun Audio-Visual serta peralatannya serta media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat didengar, dilihat dan dibaca.

Standar adalah ketentuan atau karakteristik teknis tentang suatu kegiatan atau hasil kegiatan, yang dirumuskan dan disepakati bersama oleh pihak-pihak yang berkepentingan sebagai acuan baku bagi kegiatan dan transaksi yang mereka lakukan.

Jenis-jenis standar :

1. Standar Produk
2. Standar Sistem Manajemen
3. Standar Penilaian Kesesuaian

Walaupun internet dimulai dengan sebuah proyek penelitian pemerintah AS pada akhir 1950-an, web dalam bentuk yang sekarang tidak muncul di internet sampai setelah Tim Berners-Lee dan rekan-rekannya di laboratorium Eropa (CERN) mengusulkan konsep menghubungkan dokumen dengan hypertext. Tapi itu tidak sampai Mosaic, pendahulu dari Netscape Navigator yang terkenal, tampak bahwa internet menjadi lebih dari sebuah sistem yang melayani berkas. Penggunaan hypertext, hyperlink dan model berbasis halaman berbagi informasi, diperkenalkan dengan Musa dan kemudian Netscape, membantu untuk menentukan konten web, dan pembentukan website. Sebagian besar, hari ini kita kategorikan website sebagai jenis tertentu dari website sesuai dengan isi website berisi.

**BAHASA INDONESIA DAN KERAGAMAN BUDAYA**

1. **Peranan Bahasa Indonesia dalam Keragaman Budaya**

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi yang digunakan Republik Indonesia sebuah negara yang luas dengan hamparan pulau-pulau besar dan kecil dalam tatanan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Bahasa Indonesia itu sendiri dalam perjalanannya mengalami beberapa penyempurnaan padaejaannya diantaranya :  
**Ejaan van Ophuijsen**  
Merupakan ejaan yang didasarkan pada ejaan Bahasa Melayu dengan huruf latin. Ejaan ini disusun pada tahun 1896 oleh Charles Van Ophuijsen dengan bantuan Nawawi Soetan Ma’moer dan Moehammad Taib Soetan Ibrahim, yang resmi diakui pada tahun 1901 oleh pemerintah kolonial.

**Ejaan Republik**  
Ejaan yang juga dikenal dengan nama ejaan Soewandi diresmikan pada tanggal 19 Maret 1947 yang berfungsi untuk menggantikan ejaan terdahulu.

**Ejaan Melindo (Melayu Indonesia)**  
Ejaan yang mulai dikenal pada akhir tahun 1959, namun dikarenakan kondisi politik pada dekade itu maka ejaan ini urung diresmikan.

**Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan (EYD)**  
Merupakan ejaan dua bahasa serumpun, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Malaysia. Mulai diresmikan pada tanggal 16 Agustus 1972 berdasarkan Kepres No. 57, Tahun 1972.

1. **KERAGAMAN BUDAYA**

Keragaman Budaya adalah macam-macam tingkah laku, ciri, atau kebiasaan yang ada pada masyarakat atau budaya di wilayah tertentu atau dunia dalam arti yang lebih luas.

Wilayah Indonesia yang sangat luas terbentang dari Sabang sampai Merauke memiliki keragaman budaya yang sangat luar biasa. Setidak nya terdapat 489 suku bangsa yang terdapat di Negara Kesatuan Republik Indonesia terdiri dari:

1. Aceh (11)  
2. Sumatera utara (15)  
3. Riau dan Sumatera Barat (11)  
4. Sumatera Selatan (29)  
5. Bengkulu, Jambi, dan Lampung (16)  
6. Jawa (12)  
7. Kalimantan Barat (74)  
8. Kalimantan Tengah dan Selatan (20)  
9. Kalimantan Timur (29)  
10. Bali dan Nusa Tenggara Barat (13)  
11. Nusa Tenggara Timur (46)  
12. Sulawesi Utara (20)  
13. Sulawesi Tengah (16)  
14. Sulawesi Selatan dan Tenggara (19)  
15. Kepulauan Maluku (43)  
16. Irian Jaya dan Papua (115)

Dan menurut catatan The Linguist terdapat 746 bahasa yang tersebar di wilayah nusantara.  
Maka sudah sepatutnya kita berbangga dengan kekayaan dan keragaman budaya bangsa ini serta turut menjaga untuk melestarikannya.

**MODEL GENERATIVE**

Generative models dan Discriminative models adalah dua model yang secara general dikenal di dunia pattern recognition. Biasanya setiap metode dapat dikategorikan ke dalam salah satu atau kedua model tersebut (dalam kasus hybrid methods). Perbedaan mencolok antara keduanya adalah, Generative models mengasumsikan bahwapembentukan setiap pattern di atur oleh set parameters. Di lain pihak, Discriminative models lebih fokus kepada pembentukan decision boundaries yang mana akan digunakan sebagai batas pembeda antar patterns. Dalam prakteknya decision boundaries bisa sangat kompleks, atau sangat mudah seperti sebuah garis linear. Perlu diketahui bahwa pembentukan decision boundaries tidak hanya ekslusif ada di Discriminative models. Generative models juga dapat membuat decision boundaries.

Pembelajaran generatif (PG) merupakan terjemahan dari Generative Learning (GL). Berdasarkan model transformasi pengetahuan menurut konstruktivis telah diajukan beberapa model pembelajaran lain. Salah satu model pembelajaran diusulkan oleh Osborne dan Wittrock pada tahun 1985 adalah model pembelajaran generatif karena didasarkan pada teori belajar generatif dimana pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada pengintegrasian secara aktif pengetahuan baru dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Pengetahuan baru itu akan diuji dengan cara menggunakannya dalam menjawab persoalan atau gejala yang terkait. Jika pengetahuan baru itu berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi, maka pengetahuan baru itu akan disimpan dalam memori jangka panjang.  
Model pembelajaran generatif berbasis pada pandangan konstruktivisme, dengan asumsi dasar bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran siswa. Hal ini ditegaskan Wittrock bahwa intisari dari pembelajaran generatif adalah otak tidak menerima informasi dengan pasif, melainkan justru dengan aktif mengkonstruksi suatu interpretasi dari informasi tersebut dan kemudian membuat kesimpulan.  
Model pembelajaran generatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan agar siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dalam pembelajaran. Dalam teori belajar generatif merupakan suatu penjelasan tentang bagaimana seorang siswa membangun pengetahuan dalam fikirannya seperti membangun ide tentang arti sutau istilah dan membangun strategi agar sampai pada suatu penjelasan tentang pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa”.

**MODEL RETORIKA DI WEB**

Retorika berarti mempunyai keinginan untuk berbicara baik secara umum maupun khusus, yang dapat dilakukan dalam beberapa kelompok untuk mencapai suatu tujuan tertentu ( misalnya memberikan informasi data atau memberikan informasi). Oleh karena itu pembicaraan adalah suatu kemampuan khusus manusia. Untuk menyampaikan jalan pikirannya kepada orang lain.

Aristoteles mendefinisikan retorika sebagai “kemampuan untuk melihat atau mengidentifikasi dalam keadaan tertentu sarana yang tersedia persuasi.” Menganalisis retorika berfokus pada “bagaimana” dan “mengapa” persuasi daripada apa hal-hal tertentu orang katakan atau tulis agar persuasif . Salah satu cara komponen strategi retoris adalah dengan menggunakan Segitiga Retoris. Model ini menempatkan ke dalam kerangka umum interaksi antara berbagai aktor dan perangkat dalam persuasi. Tiga Banding retorik adalah strategi utama yang digunakan untuk membujuk penonton/audience dan juga perangkat penting untuk memahami ketika membangun atau mendekonstruksi argumen. Retorika adalah sebuah seni berkomunikasi efektif dengan wicara. Retorika merujuk pada suatu teknik pemakaian bahasa sebagai seni, yang didasarkan pada suatu pengetahuan yang tersusun baik.

Segitiga retoris memungkinkan Anda untuk secara efektif menganalisis teks yang berbeda sebuah argumen untuk strategi retoris dan perangkat. Model ini membentuk proses retoris menjadi bagian-bagian dikelola dan berbeda melalui Segitiga Retoris dan Tiga Banding Retoris:

Segitiga retoris terdiri dari tiga komponen yang hadir dalam setiap proses persuasif:

* Penulis: orang yang menghasilkan teks.
* Pemirsa: orang / orang yang menerima / teks.
* Teks: pesan yang disampaikan dari penulis untuk penonton

Banding retoris:  tiga jalan utama dimana orang dibujuk.

* Logos:  Strategi alasan, logika, atau fakta. Setiap jenis argumen yang menarik bagi sisi rasional seseorang adalah menarik untuk logo.
* Ethos:  ” Karakter” Banding ke etos Strategi kredibilitas, wewenang, atau menunjukkan penulis kepercayaan, keahlian dan kejujuran dan berusaha untuk menempatkan penulis dalam cahaya yang lebih positif untuk penonton.
* Pathos:  Strategi emosi dan mempengaruhi. Pathos menarik bagi rasa audiens kemarahan, kesedihan, atau kegembiraan.

Aristoteles berpendapat bahwa logos adalah bentuk terkuat dan paling dapat diandalkan dari persuasi, bentuk yang paling efektif persuasi, bagaimanapun, menggunakan ketiga banding.

Ethos pada halaman web merupakan identitas dari web tersebut yang disajikan oleh penulis atau pembuat web sebagai situs buatannya. dapat berupa warna, lambang dan ciri khas lainnya.

**WEB ANNOTATIONS**

Web Annotations merupakan penggabungan dari beberapa tampilan web seperti :

**Tagging**

Tags atau Keywords adalah penting dalam pemasaran di Internet , dengan ini kemungkinan peselancar mangunjungi website bisa diarahkan, dan sesuai dengan keyword “Informatika” maka anda dapat membandingkan dari bermacam-macam search engine atau social bookmark. Berikut ini adalah tinjauan bermacam-macam search engine yang merujuk pada keyword atau tag yang sama yaitu “Informatika dan yang berkaitan”. Search engine itu antara lain : Google Blog Search, Yahoo Search , Technorati Tags, Del.icio.us Tags, LiveJournal Tags, 43 Things Tags, Buzzwords (Buzznet) Tags.

Tagging adalah kata yang belum lama dilahirkan. Dahulu sebelum ada tagging, dunia informasi yang ada di internet berserakan dan tidak tersusun berdasarkan kategorinya.

Hal itu bagaikan, perpustakaan tanpa ada pengurusnya atau pustakawan. Nah sekarang dengan adanya tagging, para pengguna internet diminta saling membantu untuk menyusun informasi berdasarkan kategori, popularitas dan kesukaannya, termasuk juga berita-berita terkini.

Google pun diam-diam sudah memasukkan sistem tag, semacam fitur bookmark ke dalam my Search History, hal ini memungkinkan Anda melakukan tagging dan menaruh komentar ke setiap situs web yang Anda kunjungi.

Title dan Meta Tag adalah Tag HTML khusus yang dimasukkan ke dalam halaman Web/blog Anda dan sering tidak langsung terlihat oleh pengunjung Anda. Tujuan utama Title dan Meta Tags adalah untuk membantu sebuah mesin pencari, katalog dan mengkategorikan halaman Web/blog Anda sehingga mereka yang mencari produk atau jasa Anda dapat menemukan Anda. Ada banyak jenis Meta Tag yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Dan seperti yang telah uprian katakan, fokus kita di sini adalah yang utama / paling umum digunakan dengan Search Engine Optimization (SEO).

**Metadata**

Metadata biasa didefinisikan sebagai “data tentang data” atau dapat juga disebut dengan “informasi mengenai suatu data”. Metadata mendeskripsikan isi, kualitas, kondisi, dan karakteristik lainnya mengenai suatu data yang ditulis dengan format standard.

Metadata memiliki fungsi yang sama seperti katalog yaitu untuk:

1. Mengidentifikasi suatu data.
2. Mengelompokkan data yang serupa.
3. Membedakan data menurut kriteria tertentu.
4. Memberikan informasi penting berkaitan dengan data.

**Rich Snippets**

Rich Snippets adalah data tambahan dari blog/postingan kamu yang akan ikut ditampilkan pada halaman mesin pencarian (SERP). Berbagai data yang bisa dimasukkan seperti rating, vote, author, tanggal, file audio, resep masakan, produk (harga, stok, dsb), event, dan banyak yang lainnya.

Anda bisa menambahkan rich snippet pada HTML blog atau website anda untuk membantu Google menghidangkan informasi tambahan bagi pengunjungnya. Ada 3 tahap yang bisa anda lakukan untuk membuat Rich Snippet pada blog anda.

#1 Pilih HTML Markup Format Untuk Rich Snippet Anda

Google menyarankan agar kita menggunakan microdata. Tapi salah satu dari ketiga format di bawah ini boleh anda gunakan untuk melakukan markup HTML.

1. Microdata
2. Microformat
3. RDFa

Saya sendiri memang lebih nyaman menggunakan microdata seperti anjuran dari Google. Tapi teman-teman blogger nanti bebas memilih metode yang akan digunakan.

#2 Markup HTML Blog Anda

Ada beberapa jenis rich snippets yang bisa anda pilih sesuai dengan blog anda. Beberapa di antaranya adalah:

* [Ulasan/Review](http://trikmudahseo.blogspot.com/2012/07/membuat-rich-snippet-bintang-lima.html) ada juga [rich snippet dengan foto/gambar profil tanpa daftar google plus](http://trikmudahseo.blogspot.com/2012/07/rich-snippet-bintang-lima-dengan-foto.html)
* Data Orang
* Data Produk
* Data Bisnis dan Organisasi
* Resep
* Peristiwa
* Video, dan
* Musik

#3 Tes Tampilan Rich Snippet

Jika anda sudah selesai melakukan markup, silahkan membuka alamat URL [Rich Snippets Testing Tool](http://www.google.com/webmasters/tools/richsnippets). Alat ini akan membantu anda untuk melihat hasil yang akan ditampilkan Google pada hasil pencarian. Anda tinggal memasukkan salah satu URL dari halaman artikel anda pada kotak URL yang disediakan. Tunggu beberapa saat untuk melihat hasil rich snippet blog saudara.

Walaupun alat ini sudah memperlihatkan hasil yang anda inginkan, tapi Google membuat pernyataan bahwa tidak ada jaminan mereka akan menggunakan data yang anda berikan. Karena Google tetap mempunyai algoritma yang mandiri untuk membandingkan rich snippets anda dengan kualitas dari blog itu sendiri.

 Sebuah penjelasan web anotasi secara online terkait dengan sumber daya web, biasanya sebuah halaman web. Dengan sistem penjelasan Web, pengguna dapat menambah, mengubah atau menghapus informasi dari sumber daya Web tanpa memodifikasi sumber daya itu sendiri. Penjelasan dapat dianggap sebagai lapisan di atas sumber daya yang ada, dan ini lapisan penjelasan biasanya dilihat oleh pengguna lain yang berbagi sistem penjelasan yang sama. Dalam kasus tersebut, alat anotasi web adalah jenis perangkat lunak sosial. Untuk sistem anotasi teks berbasis Web, lihat teks penjelasan. Web penjelasan dapat digunakan untuk tujuan berikut:

1. Untuk menilai sumber daya Web, seperti dengan kegunaannya, user-keramahan, kesesuaian untuk dilihat oleh anak di bawah umur.
2. Untuk meningkatkan atau menyesuaikan isinya dengan menambahkan / menghapus  materi, sesuatu seperti wiki.
3. Sebagai alat kolaboratif, misalnya untuk membahas isi dari suatu sumber daya  tertentu.
4. Sebagai media kritik seni atau sosial, dengan memungkinkan pengguna Web untuk menafsirkan, memperkaya atau memprotes institusi atau ide-ide yang muncul di Web.
5. Untuk mengukur hubungan antara fragmen transien informasi.

Sumber :

<https://dhozkiii24.wordpress.com/2013/08/26/penjelasan-web-content-media-standar-generative-model-model-retorika-di-web/>

<http://sikat-ku.blogspot.com/2013/06/web-content.html>