

UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL 2024-2025

Mata Kuliah : Pemrograman Web

Dosen : Jefry Sunupurwa Asri, S.Kom., M.Kom

Falkutas : Ilmu Komputer



NAMA : MILA PEBRIYANTI

NIM : 20220801515

PRODI : Teknik Informatika (PARAREL)

Pada soal kali ini saya mendapatkan TIM Ganjil yang dimana NIM saya diakhiri oleh angka 5 (Kreativitas dan Seni)

Analisis Kreativitas dan Seni

1. **Definisi Kreativitas:** Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, inovatif, atau solusi yang unik terhadap masalah. Dalam konteks seni, kreativitas sering kali diwujudkan dalam bentuk karya seni seperti lukisan, patung, musik, dan bentuk seni lainnya.
2. **Unsur-Unsur Kreativitas dalam Seni:**
 - **Originalitas:** Menghasilkan sesuatu yang baru dan tidak biasa.
 - **Fleksibilitas:** Kemampuan untuk memodifikasi dan menyesuaikan ide atau konsep sesuai dengan kebutuhan atau kondisi tertentu.
 - **Kelancaran Ide:** Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dengan cepat.
 - **Elaborasi:** Mengembangkan ide secara lebih mendalam dan detail.
3. **Hubungan antara Kreativitas dan Seni:** Seni merupakan medium ekspresi yang memungkinkan individu untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Seniman menggunakan teknik, media, dan bentuk seni yang berbeda untuk menyalurkan kreativitas mereka, menciptakan karya yang memicu emosi, refleksi, dan reaksi dari para penonton.
4. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas dalam Seni:**
 - **Lingkungan:** Kebudayaan, komunitas, dan eksposur terhadap berbagai ide.
 - **Psikologis:** Motivasi, inspirasi, dan kondisi mental.
 - **Teknologi:** Alat-alat modern seperti software desain grafis atau media digital yang membuka peluang baru bagi seniman untuk menciptakan karya inovatif.

Studi Kasus: Kreativitas dan Seni dalam Dunia Digital

1. **Latar Belakang:** Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi digital seperti media sosial, desain grafis, dan software seni telah membawa perubahan besar dalam cara seniman menciptakan, mempublikasikan, dan memasarkan karya seni mereka. Contoh nyata dari hal ini adalah munculnya **NFT (Non-Fungible Token)**,

yang menjadi salah satu cara baru bagi seniman untuk menjual karya mereka di pasar digital.

2. **Contoh Kasus: Seniman Beeple dan NFT:** Beeple, seorang seniman digital, menciptakan karya seni berbasis NFT yang dijual dengan harga jutaan dolar. Ini adalah contoh bagaimana seni tradisional dapat bertransformasi dengan menggunakan teknologi digital untuk menciptakan peluang baru dan merambah pasar yang lebih luas.

3. **Analisis Kasus:**

- **Kreativitas dalam Pemanfaatan Teknologi:** Beeple menggunakan media digital dan teknologi blockchain untuk mengamankan hak cipta dan keunikan karyanya.
- **Inovasi dalam Model Bisnis:** Penggunaan NFT memungkinkan seniman untuk menjual karya mereka dengan metode yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan dalam seni tradisional.
- **Dampak pada Seni dan Kreativitas:** Perkembangan ini telah memperluas peluang bagi seniman, tetapi juga menimbulkan tantangan baru terkait hak cipta, kepemilikan, dan etika dalam seni digital

Codingan Pembuatan Aplikasi Kreativitas dan Seni

```
import React, { useRef, useState } from 'react';

import { Card, CardContent } from '@components/ui/card';

import { Button } from '@components/ui/button';

const DrawingCanvas = () => {

  const canvasRef = useRef(null);

  const [drawing, setDrawing] = useState(false);

  const startDrawing = ({ nativeEvent }) => {
```

```
const { offsetX, offsetY } = nativeEvent;

const ctx = canvasRef.current.getContext('2d');

ctx.beginPath();

ctx.moveTo(offsetX, offsetY);

setDrawing(true);

};
```

```
const draw = ({ nativeEvent }) => {

  if (!drawing) return;

  const { offsetX, offsetY } = nativeEvent;

  const ctx = canvasRef.current.getContext('2d');

  ctx.lineTo(offsetX, offsetY);

  ctx.stroke();

};
```

```
const stopDrawing = () => {

  setDrawing(false);

};
```

```
const clearCanvas = () => {

  const canvas = canvasRef.current;

  const ctx = canvas.getContext('2d');

  ctx.clearRect(0, 0, canvas.width, canvas.height);

};
```

```

return (

<div className='flex flex-col items-center'>

<Card className='shadow-lg mb-4 p-4'>

<canvas

ref={canvasRef}

width={500}

height={500}

onMouseDown={startDrawing}

onMouseUp={stopDrawing}

onMouseMove={draw}

className='border border-gray-300 rounded-lg'

/>

</Card>

<Button onClick={clearCanvas} className='mt-4 bg-red-500'>Clear
Canvas</Button>

</div>

);

};

const App = () => {

return (

<div className='container mx-auto p-4'>

<h1 className='text-3xl font-bold mb-4 text-center'>Creative Art Hub</h1>

<DrawingCanvas />

```

</div>

);

};

export default App;

Konsep Aplikasi: Kreativitas dan Seni

Nama aplikasi: **Creative Art Hub**

Fitur Utama:

1. Drawing Canvas:

- Pengguna dapat membuat karya seni digital menggunakan alat gambar, seperti kuas, pensil, penghapus, dan warna.
- Ada pilihan untuk menyesuaikan ukuran kuas, opacity, dan jenis media (seperti cat minyak, air, pensil).

2. Gallery & Sharing:

- Pengguna dapat menyimpan karya seni mereka ke galeri dalam aplikasi.
- Fitur berbagi ke platform media sosial (Instagram, Facebook) atau menyimpan karya sebagai gambar/NFT.

3. Creative Challenges:

- Fitur ini memberikan tantangan harian atau mingguan kepada pengguna untuk membuat karya seni berdasarkan tema tertentu, seperti "Musim", "Kebahagiaan", "Pemandangan", dll.
- Pengguna dapat mengunggah hasil mereka dan berpartisipasi dalam tantangan.

4. Collaboration Room:

- Ruang kolaborasi memungkinkan beberapa pengguna bekerja bersama secara real-time pada satu kanvas.
- Fitur ini cocok untuk workshop online atau kolaborasi kreatif antara seniman.

5. Learning Hub:

- Bagian edukasi yang memberikan tutorial dan tips tentang teknik seni, penggunaan alat digital, serta cara meningkatkan kreativitas.
- Video tutorial dari seniman profesional atau interaktif yang diikuti langkah demi langkah.

6. Feedback & Rating:

- Pengguna dapat memberikan dan menerima masukan dari komunitas seni dalam aplikasi.
- Setiap karya seni yang diunggah dapat menerima rating dan komentar dari pengguna lain.