

CIPTA SEBAGAI BENTUK EKSPRESI DIRI DAN CARA MENGIMPLEMENTASIKAN CIPTA MELALUI SENI DAN TEKNOLOGI

Andika Dwi Maizal¹, Edy Soesanto²

202410255005@mhs.ubharajaya.ac.id¹, edy.soesanto@dsn.ubharajaya.ac.id²

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

ABSTRAK

Cipta merupakan suatu bentuk fundamental ekspresi dari diri yang mencerminkan kreativitas, imajinasi, dan identitas suatu individu maupun suatu kelompok. Dalam konteks ini dalam keadaan yang sudah modern dan teknologi yang menjadi media utama dalam mengimplementasikan cipta di dalam suatu seni yang sudah dapat menggunakan teknologi yang sudah modern ini yang bisa dapat memungkinkan untuk manusia untuk dapat mengeksplorasi potensi kreatifnya secara luas melalui teknologi yang sudah ada pada saat yang sudah modern ini. Pada artikel ini saya membahas konsep cipta ini sebagai suatu elemen inti dari ekspresi diri, pada konteks ini saya mencoba untuk menjelaskan bagaimana seni tradisional dan kontemporer memberikan ruang bagi individu untuk menyampaikan ide melalui seni, teknologi, emosi, dan nilai-nilai mereka. Selain itu, teknologi diidentifikasi sebagai alat yang dapat memperluas jangkauan cipta, baik melalui media digital, kecerdasan buatan, maupun platform kolaborasi daring yang sudah ada maupun yang dapat di buat. Pada konteks ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menganalisis literatur, wawancara dengan pelaku seni, serta observasi pada proyek teknologi kreatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi seni dan teknologi tidak hanya memperkaya bentuk-bentuk cipta yang ada di dalam seni, tetapi juga menciptakan peluang baru untuk partisipasi dan kolaborasi lintas budaya yang dapat menggunakan teknologi yang ada pada saat modern ini. Dengan demikian, cipta melalui seni dan teknologi tidak hanya menjadi sarana ekspresi individu maupun suatu kelompok, tetapi juga katalisator untuk inovasi sosial dan budaya di era digital ini.

Kata Kunci: Cipta, Ekspresi Diri, Seni, Teknologi, Kreativitas, Dan Inovasi.

ABSTRACT

Creation is a basic form of self-expression that reflects the creativity, imagination and identity of a person or group. In this context, in the modern situation, technology has become the main medium for applying creativity in art that can use modern technology, which can enable humans to explore their creative potential widely through technology that already exists at that time. this modern one. In this article I discuss the concept of creativity as a core element of self-expression, in this context I try to explain how traditional and contemporary art provide space for individuals to convey ideas through art, technology, emotions and values. In addition, technology is identified as a tool that can expand the reach of creativity, either through digital media, artificial intelligence, or online collaboration platforms that already exist or can be created. In this context, a qualitative approach is taken by analyzing literature, interviews with artists, and observations of creative technology projects. The research results show that the integration of art and technology not only enriches the forms of creativity that exist in art, but also creates new opportunities for cross-cultural participation and collaboration that can take advantage of existing technology in this modern era. Thus, creating through art and technology is not only a means of individual or group expression, but also a catalyst for social and cultural innovation in this digital era.

Keywords: Creation, Self-Expression, Art, Technology, Creativity And Innovation.

PENDAHULUAN

Cipta adalah manifestasi dari kreativitas manusia yang berfungsi sebagai medium untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan identitas. Dalam kehidupan sehari-hari, cipta memungkinkan individu untuk berkomunikasi dengan dunia luar melalui berbagai bentuk seni seperti lukisan, musik, tari, sastra, dan lainnya. Seni tidak hanya menjadi refleksi dari pengalaman pribadi, tetapi juga menggambarkan dinamika sosial dan budaya yang lebih luas.

Dengan kemajuan teknologi, cara kita mencipta dan mengimplementasikan karya seni telah mengalami transformasi signifikan. Teknologi seperti komputer grafis, pencetakan 3D, realitas virtual (VR), dan kecerdasan buatan (AI) telah membuka kemungkinan-kemungkinan baru bagi seniman untuk mengeksplorasi batas-batas kreativitas mereka. Misalnya, AI dapat digunakan untuk menciptakan karya seni generatif yang unik, sementara VR dapat memberikan pengalaman imersif yang memperkaya interaksi antara seni dan audiens.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali peran cipta sebagai bentuk ekspresi diri dan menjelajahi cara-cara inovatif dalam mengimplementasikan cipta melalui seni dan teknologi. Dengan memahami keterkaitan antara cipta, seni, dan teknologi, kita dapat menghargai bagaimana kreativitas manusia terus berkembang dan beradaptasi dalam era digital ini.

METODE PENELITIAN

Metode ini menggunakan Studi Literatur dengan identifikasi Matrik persamaan dan perbedaan

No	Judul	Penulis	Persamaan	Perbedaan
1	"Paradigma Baru Penelitian Seni"	Martopo, H. (2006)	Membahas mengenai bagaimana tentang metodologi dalam penelitian seni	Pada jurnal ini tidak hanya berfokus pada penerapan teknologi dalam seni, tetapi juga menekankan metodologi dalam penelitian seni itu sendiri. Penekanan utama adalah pada penyajian paradigma baru yang relevan untuk penelitian seni secara konvensional, tanpa mengaitkan seni dengan perubahan era digital atau kemajuan teknologi modern.
2	"Urgensi Pendidikan Karakter Bagi Mahasiswa di Era Digital"	Neneng Siti Maryam. (2023)	Membahas tentang ekspresi diri di era yang sudah modern dan yang sudah serba maju dalam hal apapun.	<u>Terlalu terfokus pada media sosial</u> , tanpa memberikan perhatian yang cukup pada <u>seni dan teknologi yang dipengaruhi oleh era yang sudah sangat modern ini, khususnya yang berkembang melalui platform tersebut seperti media sosial atau yang lainnya.</u>
3	"Mengungkap Tato Sebagai Seni Mengekspresikan Diri"	Fikri Setiaji, A., Hernika Putra, T.,	Pada jurnal ini eksplorasi konsep seni sebagai sebuah ekspresi yang dinamis di dalam diri kita sendiri maupun orang	Pada seno tato sangat ditekankan sebagai cara untuk menghiasi diri, tanpa adanya keterlibatan dengan teknologi. Tato di pandang sebagai bentuk seni yang menjadikan

		Uyun, H., & Suaidin, V. (2023).	lain, di mana tubuh/badan berfungsi sebagai kanvasnya yang siap untuk di Lukis.	tubuh sebagai kanvasnya. Dalam hal ini tidak ada yang mengena seni dalam konteks digital atau teknologi. Tato berfungsi sebagai alat untuk mempercantik diri dan juga dapat menyampaikan suatu pesan pribadi yang di ukir di tubuh.
4	"Membangun Perspektif : Catatan Metode Penelitian Seni"	Santosa Soewarlan (2015)	Membahas tentang metodologi penelitian dalam seni	Jurnal ini tidak berfokus pada penerapan teknologi dalam seni. Sebaliknya, jurnal ini memberikan penekanan mendalam pada metodologi penelitian seni, meskipun tidak membahas tentang aspek teknologi atau seni digital.
5	"Desain Penelitian Musik di Era Digital"	Riyan Hidayatullah (2022)	Membahas tentang seni dalam konteks media musik, dan hubungan yang terus berkelanjutan dengan perkembangan teknologi pada saat ini.	Terfokus pada seni musik, bukan pada seni secara umumnya. Dalam konteks ini musik yang akan menelusuri hubungan antara seni dan teknologi.
6	"Bentuk-bentuk Kreativitas: Meningkatkan Kesejahteraan Mental Remaja Melalui Ekspresi Seni"	Nailis Syifa Nuris Salma, Nur Hasaniyah (2024)	Mengeksplorasi untuk diri melalui seni agar dapat bisa mensejahterakan keadaan mental pada remaja yang saat ini sering berubah bahkan dapat membuat stres berlebihan.	Pada jurnal ini berfokus untuk pentingnya kesejahteraan mental remaja. Dalam jurnal ini dibahas tentang peran seni dalam meningkatkan kesejahteraan mental mereka. Seni di pandang sebagai sarana yang efektif untuk membantu remaja untuk mengekspresikan tentang emosi dan kreatifitas mereka pada saat ini yang sudah modern.
7	"Pendekatan Autoetnografi dalam Penelitian Artistik"	Ida Bagus Gede Surya Paradhan (2024)	Membahas metodologi penelitian seni yang menjadi bagian dari suatu pemikiran pribadi penulis.	Pada jurnal ini, tidak berfokus pada penerapan teknologi dalam seni. Sebagai gantinya, ia mengusungkan pendekatan autoetnografi sebuah metode penelitian seni yang mengintegritaskan refleksi diri dengan pengamatan artistik. Dan tidak berpengaruh pada teknologi, melainkan untuk lebih menyoroti proses kreatifitas dan introspektif dalam penelitian seni, tanpa adanya yang di pengaruhi oleh teknologi
	"Musik sebagai Sarana Untuk Mengekspresikan"	Arfian Suryasucirandhan, Maulana Yusuf	Membahas seni musik untuk sebagai ekspresi diri dalam emosional,	Pada jurnal ini, fokus utamanya adalah pada musik itu sendiri, bukan pada

8	Diri"	, Nessya Mayla Faiza , Rendi (2024)	ide, dan kreatifitas.	teknologinya. Musik digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan emosi, ide, atau suatu pesan pribadi. Yang dengan cara penyampaian melalui musik dan di eksplor dengan secara mendalam melalui musik.
9	" Metode Ekspresi Bebas Guna Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mengekspresikan Diri melalui Karya Seni Lukis "	Dadang Rachma (2017)	Jurnal ini membahas pentingnya ekspresi diri melalui seni sebagai cara untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi di kalangan remaja dan anak-anak pada saat ini. Di era yang semakin modern ini yang sering kali di pengaruhi oleh perkembangan teknologi, untuk dapat menyalurkan perasaan dan ide melalui seni lukis dapat menjadi sarana yang efektif untuk menemukan jati diri, dalam menghadapi tantangan pada zaman yang sudah modern dan berkembang pada sekarang.	Fokus utama dari jurnal ini adalah pada remaja dan anak-anak, dengan penekanan khusus. Pada penerapan metode ekspresi bebas untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan ide di kalangan mereka. Dalam konteks ini, seni yang dibahas adalah aktivitas menggambar yang di tunjukan untuk anak-anak dan remaja, dengan sepenuhnya untuk mengekspresikannya dan bebas dari terknolgi yang ada pada saat ini yang sudah sangat modern.
10	"Berkarya Seni Visual di Era Digital"	Rony Siswo Stiaji (2023)	Membahas seni dan teknologi	Fokus terhadap seni visual yang dapat memasuki pada ranah teknologi, dan bertujuan untuk menyoroti integrasi seni visual dengan teknologi di era digital ini. Pada jurnal ini membahas bagaimana seni visual dapat berkembang dengan bantuan teknologi, seperti perangkat lunak desain grafis, media digital, dan platform online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

No	Hasil Perbedaan	Analisa	Hipotesa
1	Pada jurnal ini tidak hanya berfokus pada penerapan teknologi dalam seni, tetapi juga menekankan metodologi dalam penelitian seni itu sendiri. Penekanan utama adalah pada penyajian paradigma baru yang relevan untuk penelitian seni secara konvensional, tanpa mengaitkan	Pada penelitian ini mengkaji tentang bagaimana metodologi seni yang menggabungkan berbagai karakteristik disiplin ilmu. Namun, sayangnya tidak ada penelusuran yang mengenai teknologi, teknologi adalah salah satu elemen yang terdapat di dalam ekspresi seni. Pada hal ini menunjukkan adanya keterbatasan	X1 dan Y1 berhubungan

	seni dengan perubahan era digital atau kemajuan teknologi modern.	pendekatan monodisiplin dalam memahami penciptaan sebagai wujud ekspresi diri.	
2	Terlalu terfokus pada media sosial, tanpa memberikan perhatian yang cukup pada seni dan teknologi yang di pengaruhi oleh era yang sudah sangat modern pada saat ini. Khususnya yang berkembang melalui platfrom tersebut, seperti media sosial atau platfrom lainnya yang ada pada saat ini.	Pada penelitian ini terfokus pada media sosial yang menggambarkan tentang bagaimana platfrom digital berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan diri. Namun, seni dan teknologi belum dapat sepenuhnya digabungkan sebagai media utama. Hal ini mencerminkan perkembangan ruang ekspresi yang masih menghadapi keterbatasan dalam pengaruh langsung dari seni.	X2 dan Y2 berhubungan
3	Pada seno tato sangat ditekankan sebagai cara untuk menghiasi diri, tanpa adanya keterlibatan dengan teknologi. Tato di pandang sebagai bentuk seni yang menjadikan tubuh sebagai kanvasnya. Dalam hal ini tidak ada yang mengenaiseni dalam konteks digital atau teknologi. Tato berfungsi sebagai alat untuk mempercantik diri dan juga dapat menyampaikan suatu pesan pribadi yang di ukir di tubuh.	Pada penelitian ini, menyoroti tentang penggunaan simbol visual sebagai bentuk ekspresi diri. Berbeda dengan jenis seni yang berbasis teknologi. Tato memiliki sifat permanen dan juga personal, yang memungkinkan bagi seseorang untuk dapat mengungkapkan tentang ekspresi dan juga dapat menjadi sebagai hubungan yang mendalam antara seni, identitas, kreatifitas, kesukaan, emosional bagi seseorang tersebut.	X3 dan Y3 berhubungan
4	Jurnal ini tidak berfokus pada penerapan teknologi dalam seni. Sebaliknya, jurnal ini memberikan penekanan mendalam pada metodologi penelitian seni, meskipun tidak membahas tentang aspek teknologi atau seni digital.	Pada penelitian ini, menekankan bagi seluruh penggunaan metode yang memiliki konseptual dan juga sesuai untuk seni tradisional. Terdapat berbagai penekanan yang sangat minim bagi teknologinya untuk sebagai alat analisis atau sebagai suatu bentuk ekspresi dalam seninya, dan juga yang menyoroti fokus yang sangat terbatas pada tradisionalisme dalam seni.	X4 dan Y4 berhubungan
5	Terfokus pada seni musik, bukan pada seni secara umumnya. Dalam konteks ini, musik yang akan menelusuri hubungan antara seni dan teknologi.	Pada jurnal ini mengungkapkan tentang bagaimana teknologi digital telah dapat mengubah cara musik di produksi/di buat dan juga di pelajari. Pada penelitian jurnal ini terlalu berfokus pada aspek musiknya saja, dan meskipun terdapat banyak keterbatasan dalam mencakup seni lainnya.	X5 dan Y5 tidak berhubungan
6	Pada jurnal ini berfokus untuk pentingnya kesejahteraan mental remaja. Dalam jurnal ini dibahas tentang peran seni dalam meningkatkan kesejahteraan mental mereka. Seni di pandang sebagai sarana yang efektif untuk membantu remaja untuk mengekspresikan tentang emosi dan kreatifitas mereka pada saat ini yang sudah modern.	Pada penelitian ini berfokus pada manfaat seni untuk kesehatan mental, yang dapat menunjukkan hubungan antara emosional yang mendalam. Namun, pendekatan ini berbeda dengan seni lainnya, karena tidak dapat mempertimbangkan antara teknologi sebagai sarana ekspresi dalam seni tersebut.	X6 dan Y6 berhubungan
	Pada jurnal ini, tidak berfokus pada penerapan teknologi dalam seni. Sebagai gantinya, ia mengusungkan pendekatan autoetnografi sebuah	Pada jurnal ini menekankan untuk bagaimana pentingnya pengalaman pribadi untuk kehidupan dan masa yang akan mendatang, dan dapat juga	X7 dan Y7 berhubungan

7	metode penelitian seni yang mengintegritaskan refleksi diri dengan pengamatan artistik. Dan tidak berpengaruh pada teknologi, melainkan untuk lebih menyoroti proses kreatifitas dan introspektif dalam penelitian seni, tanpa adanya yang di pengaruhi leh teknologi.	untuk memberikan wawasan yang lebih luas dan mendalam terhadap bagaimana caranya mengenai seni sebagai suatu pengalaman yang sangat subjektif. Namun, kurangnya fokus terhadap teknologi yang dapat menghambat penerapannya di era digital pada saat ini yang sudah sangat modern dan hampir semua hal menggunakan teknologi dan hal yang digital.	
8	Pada jurnal ini, fokus utamanya adalah pada musik itu sendiri, bukan pada teknologinya. Musik digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan emosi, ide, atau suatu pesan pribadi. Yang dengan cara penyampaian melalui musik dan di eksplor dengan secara mendalam melalui musik.	Pada jurnal ini terfokus untuk dapat membahas bagaimana tentang seni musik yang dapat menunjukkan bahwa seni musik dapat berfungsi sebagai alat universal yang dapat memberikan dan bisa dapat mengimplementasikan suatu emosional seseorang di dalamnya. Namun, ketidakhadiran teknologi yang digunakan dapat mengurangi relevansinya dengan perkembangan seni modern.	X8 dan Y8 tidak berhubungan
9	Fokus utama dari jurnal ini adalah pada remaja dan anak-anak, dengan penekanan khusus. Pada penerapan metode ekspresi bebas untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan ide di kalangan mereka. Dalam konteks ini, seni yang dibahas adalah aktivitas menggambar yang di tunjukan untuk anak-anak dan remaja, dengan sepenuhnya untuk mengekspresikannya dan bebas dari terknolgi yang ada pada saat ini yang sudah sangat modern.	Pada jurnal ini berfokus pada Pendidikan dengan menekankan seni sebagai sarana pembelajaran. Absennya teknologi yang dapat mencerminkan pendekatan yang lebih tradisional dan juga mendalam, yang tidak bergantung kepada kemajuan teknologi yang ada di dalamnya pada saat ini	X9 dan Y9 tidak berhubungan
10	Fokus terhadap seni visual yang dapat memasuki pada ranah teknologi, dan bertujuan untuk menyoroti integrasi seni visual dengan teknologi di era digital ini. Pada jurnal ini membahas bagaimana seni visual dapat berkembang dengan bantuan teknologi, seperti perangkat lunak desain grafis, media digital, dan platform online.	Pada jurnal ini mengaitkan tentang seni visual dengan teknologi digital yang sudah sangat berkembang pada saat ini, dan juga menyoroti tentang keunggulan yang ditawarkan oleh digitalisasi pada saat ini yang sudah sangat modern seperti ini. Meskipun dengan demikian, tidak semua dimensi seni yang lainnya dapat di integrasikan dalam jurnal ini.	X10 dan Y10 berhubungan

KESIMPULAN

Makalah ini dapat menyimpulkan bahwa sebuah cipta adalah manifestasi sebuah kreativitas yang tidak hanya mencerminkan identitas dan emosional seseorang individu maupun kelompok lainnya, tetapi juga dapat membuka sebuah peluang untuk inovasi sosial dan budaya. Cipta berfungsi sebagai kemampuan kreatifitas untuk menghasilkan ide-ide yang sangat bermakna dan penuh dengan sebuah imajinasi atas ide-ide yang ingin di sampaikan. Sebagai bentuk ekspresi diri, cipta mendorong inovsi dan kolaborasi antar seni dan teknologi, yang pada gilirannya menciptakan kesempatan bagi seseorang untuk mengekspresikan emosional dan kreativitas serta ide-ide yang berada di

dalam dirinya dan kehidupan sehari-hari. Seni dan teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mewujudkan dan mengimplementasikan cipta di kehidupan bermasyarakat dan sosial budaya lainnya.

DAFTAR PUSAKA

- Neneng Siti Maryam. (2023). URGENSI PENDIDIKAN KARAKTER BAGI MAHASISWA DI ERA DIGITAL Neneng Siti Maryam. JPSS: Jurnal Pendidikan Sang Surya, 9(1), 2023.
- Fikri Setiaji, A., Hernika Putra, T., Uyun, H., & Suaidin, V. (2023). Mengungkap Tato Sebagai Seni Mengekspresikan Diri. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(11), 448–452. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10301982>
- Soewarlan, S. (2015). Membangun Perspektif : Catatan Metode Penelitian Seni. 1–222.
- Hidayatullah, R. (2022). Desain Penelitian Musik di Era Digital (Sebuah Tinjauan Studi Literatur). Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik, 5(1), 28–40. <https://doi.org/10.26740/vt.v5n1.p28-40>
- Syifa, N., Salma, N., & Hasaniyah, N. (2024). Bentuk-Bentuk Kreativitas : ” Meningkatkan Kesejahteraan Mental Remaja Melalui Ekspresi Seni ”. 2(1), 24–27.
- Ida Bagus Gede Surya Peradantha. (2024). Pendekatan Autoetnografi Dalam Penelitian Artistik: Studi Kasus Dan Implikasi Metodologis. Kajian Seni, 10(02), 153–170.
- Arfian Suryasuciramdhan, Maulana Yusuf, Nessya Mayla Faiza, & Rendi. (2024). Musik sebagai Sarana Untuk Mengekspresikan Diri. Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa, 3(2), 10–15. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i2.2122>
- Rachmat SMPN, D. (2017). Metode Ekspresi Bebas Guna Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mengekspresikan Diri melalui Karya Seni Lukis. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (PIJAR, 1(3), 60.
- Setiaji, R. S. (2023). Berkarya Seni Visual Di Era Digital. Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya, 5(2), 272–280. <https://doi.org/10.30998/vh.v5i2.8241>
- Martopo, H. (2006). Paradigma Baru Penelitian Seni. Harmonia Journal of Arts Research and Education, 7(3).