

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Periode ini dimulai sekitar tahun 1960-an ketika mini computer dan mainframe diperkenalkan perusahaan seperti IBM ke dunia industri. Kemampuan menghitung yang sedemikian cepat menyebabkan banyak sekali perusahaan yang memanfaatkannya untuk keperluan pengolahan data . Pada era tersebut, belum terlihat suasana kompetisi yang sedemikian ketat. Jumlah perusahaan pun masih relatif sedikit. Hampir semua perusahaan-perusahaan besar yang bergerak di bidang infrastruktur dan pertambangan pada saat itu membeli perangkat komputer untuk membantu kegiatan administrasinya sehari-hari. Keperluan organisasi yang paling banyak menyita waktu komputer pada saat itu adalah untuk administrasi back office, terutama yang berhubungan dengan akuntansi dan keuangan.

Kemajuan teknologi digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa «revolusi»-nya. Di awal tahun 1970-an, teknologi PC atau Personal Computer mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti mini computer. Kegunaan komputer di perusahaan tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi, namun lebih jauh untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif. Tidak seperti halnya pada era komputerisasi dimana komputer hanya menjadi «milik pribadi» Divisi EDP pada suatu perusahaan, di era kedua ini setiap individu di organisasi dapat memanfaatkan kecanggihan komputer, seperti untuk mengolah database, spreadsheet, maupun data processing (Hendarshah 2011).

Kebutuhan akan teknologi jaringan komputer semakin meningkat. Selain sebagai media penyedia informasi, melalui internet pula kegiatan komunitas komersial menjadi bagian terbesar dan pesat pertumbuhannya serta menembus berbagai batas Negara. Bahkan melalui jaringan ini, segala macam informasi di dunia bisa diketahui selama 24 jam. Melalui dunia internet atau bisa disebut juga cyberspace, apapun dapat dilakukan. Segi positif dari dunia maya ini tentu saja akan menambah trend dalam perkembangan teknologi dunia dengan segala bentuk kreatifitas manusia. Akan tetapi dampak negaif pun tidak bisa dihindari. Tatkala

pornografi marak dimedia internet, masyarakat pun tak bisa berbuat banyak. Seiring dengan berkembangnya teknologi internet, menyebabkan munculnya kejahatan yang disebut dengan cybercrime atau kejahatan melalui jaringan internet (Gani 2018).

Ketua Komite I DPD RI Akhmad Muqowam mengungkapkan tingkat kejahatan siber di Indonesia masuk dalam peringkat kedua di dunia. Dalam rapat kerja bersama Menteri Komunikasi dan Informatika, Rudiantara Akhmad, mengatakan Indonesia menduduki peringkat kejahatan siber kedua setelah Ukraina. (kominfo). Munculnya berbagai contoh kejahatan dunia maya, seperti pencurian kartu kredit, peretasan beberapa situs *web*, penyadapan atas transfer data orang lain, seperti email, dan manipulasi data dengan memasukkan perintah yang tidak diinginkan ke dalam sistem komputer. Jadi, kejahatan komputer dapat mencakup pelanggaran formal dan material. Tindakan mengakses komputer orang lain tanpa izin merupakan pelanggaran formal, tetapi tindakan yang menyebabkan kerugian bagi orang lain menjadi pelanggaran materi. Kehadiran *cybercrime* telah menjadi bahaya bagi stabilitas, sehingga sulit bagi pemerintah untuk menyeimbangkan antara taktik kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer dan jaringan internet (Gani 2018).

Berdasarkan temuan dan pengamatan di atas penulis sebagai masyarakat Indonesia yang melek digital perlu lebih berhati-hati dalam menggunakan teknologi karena kejahatan siber atau kejahatan digital dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, penulis mengangkat tema karya kejahatan digital dalam bentuk karya seni vektor digital.

Kenapa penulis memilih teknik *vector art* pada pembuatan dikaryanya dikarenakan penulis sudah menguasai teknik *vector art* pada waktu sekolah (SMK) dikarenakan penulis tertarik terhadap teknik *vector art* tersebut menurut penulis teknik *vector art* tersebut menarik dan mudah digunakan kemudian teknik *vector art* ini keunggulannya ini *vector art* bisa diubah baik bentuk maupun ukurannya tanpa perlu menurunkan kualitas grafis. Proses pembuatan dan edit gambar sangat mudah.

Berdasarkan pengamatan dan wawasan di atas, sebagai warga Indonesia yang cerdas teknologi kita harus lebih berhati-hati menggunakan teknologi itu

sendiri karena kejahatan digital / kejahatan *cybercrime* bisa dimana saja tidak kenal waktu atau tempat di dalam wujud karya *DIGITAL VECTOR ART* dengan judul “KEJAHATAN DIGITAL SEBAGAI GAGASAN BERKARYA *VECTOR ART*” berfokus pada manusia jahat menggambarkan seperti hewan serigala yang mengincar mangsa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penciptaan di atas, penulis dapat merumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep berkarya kejahatan digital sebagai gagasan digital *Vector Art*?
2. Bagaimana proses kreasi karya kejahatan digital sebagai gagasan berkarya *Vector Art*?
3. Bagaimana visualisasi karya kejahatan digital *Vector Art*?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan harus dipenuhi dalam pengembangan karya seni dengan judul “KEJAHATAN DIGITAL SEBAGAI GAGASAN BERKARYA *VECTOR ART*” sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan konsep berkarya kejahatan digital sebagai gagasan digital *Vector Art*.
2. Mendeskripsikan proses kreasi karya kejahatan digital sebagai gagasan berkarya *Vector Art*.
3. Mendeskripsikan visualisasi karya kejahatan digital *Vector Art*.

D. Manfaat Penciptaan

Keuntungan yang diperoleh dari pengembangan karya *DIGITAL VECTOR ART* dengan judul “KEJAHATAN DIGITAL SEBAGAI GAGASAN BERKARYA *VECTOR ART*” adalah:

1. Manfaat bagi penulis diantaranya :
 - a) Sebagai pendalaman materi serta kemampuan dalam berkarya.
 - b) Sebagai media penyampaian ide, gagasan, dan aspirasi tentang pentingnya Meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya efek dari kejahatan digital.

2. Manfaat bagi institusi :

Manfaat bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa UPI adalah sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang berkenaan dengan *Vector Art*.

3. Manfaat bagi dunia kesenirupaan.

a) Seni *vector*

Diharapkan akan memberikan nuansa baru bagi dunia kesenirupaan khususnya bidang seni digital *drawing/ Vector* dan ilustrasi. Sehingga dapat meningkatnya kreativitas sebagai pendukung nilai-nilai artistik dan estetik.

b) Pendidikan Seni Rupa

Sebagai literatur dan apresiasi dalam Pendidikan Seni Rupa terhadap hal-hal baru serta dan proses penciptaanya.

c) Manfaat bagi masyarakat umum

Sebagai media apresiasi seni rupa dalam memberikan simpati, sikap, rasa, dan anggapan masyarakat.

E. Sistematika Penulisan

BAB I berisi latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan laporan penciptaan.

BAB II berisi kajian pustaka atau kerangka teoritis sebagai landasan teori, kajian faktual dan kajian empirik.

BAB III Metode penciptaan mencakup deskripsi langkah-langkah yang terlibat dalam proses kreatif.

BAB IV Pembicaraan tersebut menggambarkan penciptaan karya, dari tahap awal proses hingga hasil akhir.

BAB V Simpulan berisi mengenai penjelasan suatu kesimpulan serta saran yang diperoleh dari hasil karya yang diciptakan.