

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan ada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Belajar akuntansi memang membutuhkan ketelitian dan ketekunan. Salah satu kunci yang harus dipegang dalam mempelajari ilmu akuntansi adalah perlunya mengerti akan konsep dasar akuntansi itu sendiri. Sehingga apabila dasar akuntansi telah dikuasai dengan baik maka pasti akan dengan mudah menjalani dan mempraktekkannya. Di dalam akuntansi, terdapat bagan akun standar. Bagan Akun Standar yang selanjutnya disingkat BAS adalah daftar kodefikasi dan klasifikasi terkait transaksi keuangan yang disusun secara sistematis sebagai pedoman dalam perencanaan, penganggaran, pelaksanaan anggaran, dan pelaporan keuangan pemerintah. BAS sering juga disebut **Chart of Accounts (CoA)**.

Pada umumnya, proses belajar mengajar dilakukan dengan metode menjelaskan materi pelajaran secara langsung kepada mahasiswa dan menuliskan materi di papan tulis. Jika metode seperti ini digunakan secara terus menerus, maka akan memberikan kesan monoton dan mahasiswa akan cenderung merasa bosan.

Dari permasalahan di atas, seorang dosen dituntut untuk lebih kreatif dalam hal penyampaian materi dan informasi kepada mahasiswa dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Terutama pada saat musim pandemi COVID-19 ini, pembelajaran dituntut untuk dilakukan secara online. Hal ini bila video animasi 2D untuk pembelajaran, tentulah sangat diperlukan.

COVID-19 atau Corona Virus Disease 2019 adalah penyakit baru yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2 yang sering disebut coronavirus. Covid-19

dapat menyebabkan sistem pernapasan mulai dari gejala ringan seperti flu, hingga infeksi paru-paru, seperti pneumonia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka judul yang diambil untuk laporan ini adalah **Pembuatan Animasi Motion Graphic dalam Pembelajaran Akuntansi Bagan Akun Standar untuk Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi dalam pembuatan animasi 2D pembelajaran akuntansi bagan akun standar?
2. Bagaimana analisis data dari animasi 2D pembelajaran akuntansi bagan akun standar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat pembelajaran akuntansi bagan akun standar berbasis animasi 2D yang akan diimplementasikan di Jurusan Akuntansi Politeknik Sriwijaya
2. Mengukur keefektifan video animasi pembelajaran akuntansi bagan akun standar tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan animasi pembelajaran akuntansi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu dosen di Jurusan Akuntansi dalam menyampaikan bahan ajar mengenai bagan akun standar kepada mahasiswa secara lebih menarik dan efektif;
2. Membantu mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya dalam mempelajari bagan akun standar; dan
3. Sebagai media pembelajaran jarak jauh atau media pembelajaran *online*

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penulisan skripsi ini dibatasi pada hal-hal:

1. Animasi pembelajaran akuntansi bagan akun standar ini dalam bentuk video animasi *motion graphic*.
2. Pembuatan *asset* 2D menggunakan *software* Paint Tool SAI.
3. Pembuatan dan pengeditan video animasi pembelajaran akuntansi bagan akun standar menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dan Adobe After Effects CC 2015.
4. Materi yang dibahas mengenai bagan akun standar.
5. Objek penelitian dalam analisis data merupakan mahasiswa.