

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Perasaan manusia pada umumnya di pengaruhi oleh apa yang dilihat, dirasakan, dan didengar. Dengan kata lain, sungguh tidak mustahil ketika hal tersebut menjembatani proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat didukung oleh Yudhi Munadi (2008), dalam bukunya menekankan bahwa indera yang banyak membantu manusia dalam perolehan pengetahuan dan pengalaman adalah indera pendengaran dan indera penglihatan. Media dapat diartikan dengan istilah penghubung atau perantara dalam menyampaikan suatu materi yang diajukan untuk mencapai suatu tujuan. Dan dalam proses penyampaian materi kepada orang lain dapat menggunakan sarana atau alat dalam bentuk animasi yang menarik. Dalam proses pembelajaran sangatlah di butuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menghindari rasa jenuh saat proses pembelajaran maka dari itu peran dari media pembelajaran berbentuk animasi sangatlah berpengaruh untuk menghilangkan rasa jenuh saat proses pembelajaran agar audience tertarik untuk melihat dan mendengarkan materi yang di ajarkan.

Etika profesi atau juga kode etik profesi ini sangat berhubungan dengan bidang tertentu yang berhubungan dengan masyarakat atau juga konsumen dengan secara langsung. Etika profesi ini berperan sebagai sistem norma, nilai, serta aturan profesional dengan secara tertulis yang dengan tegas menyatakan apa yang benar/baik serta apa yang tidak benar/tidak baik bagi seorang profesional. Dengan kata lain, tujuan dari etika profesi ini ialah supaya seorang profesional tersebut bertindak sesuai dengan aturan serta juga menghindari tindakan yang tidak sesuai dengan kode etik profesi. Maka dari itu sangatlah penting untuk mempelajari tentang etika profesi untuk bekal sebelum masuk ke dunia kerja.

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar bergerak. Pergerakan gambar itu dibentuk dengan menampilkan urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang

tinggi, sehingga menghasilkan objek gambar statik yang dapat bergerak seperti hidup. Dalam hal ini penulis akan membuat media pembelajaran etika profesi dengan menggunakan animasi yang bertujuan untuk menghilangkan rasa jenuh audience agar lebih tertarik untuk memperhatikan, media pembelajaran ini lebih menekankan kepada edukasi terhadap mahasiswa dan masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran berbentuk animasi
2. Bagaimana sistem pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hanya membahas mengenai cara pembuatan media pembelajaran etika profesi berbentuk animasi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilaksanakan yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajaran etika profesi berbentuk animasi
2. Untuk membuat audience lebih tertarik pada pembelajaran etika profesi dengan menggunakan animasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan informasi tentang cara pembuatan media pembelajaran etika profesi berbentuk animasi.
2. Dapat menjadi tambahan referensi untuk jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya, Khususnya Prodi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital.