

## **PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO ANIMASI PENTINGNYA BERINVESTASI DI INSTRUMEN PASAR MODAL MENGGUNAKAN METODE ADDIE**

### ***DESIGN AND IMPLEMENTATION OF ANIMATION VIDEO IMPORTANCE OF STOCK INVESTMENT USING ADDIE***

**Muhammad Ardiansyah<sup>1</sup>, Robin Sunjaya<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Internasional Batam

[muhammad.ardiansyah@uib.ac.id](mailto:muhammad.ardiansyah@uib.ac.id)<sup>1</sup>, [2031001.robinsun@uib.edu](mailto:2031001.robinsun@uib.edu)<sup>2</sup>

#### **ABSTRACT**

*2D animation video is a moving image that is transformed into a video with characters and a collection of objects arranged according to the storyline. The purpose of this research is to provide information through 2D animation videos about the importance of investing in the capital market instruments to the Indonesian public, especially novice investors and students. This research method employs a qualitative approach involving interviews and observations of successful investors. The research design follows the ADDIE method, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The design process utilizes software such as Adobe Illustrator, Adobe After Effects, and Adobe Premiere Pro. The results of this research indicate that respondents agree with this 2D animation and consider it suitable for educational videos on investing in the capital market. It is hoped that this animation video can inspire the younger generation to learn about investing in the capital market.*

**Keyword:** *2D Animation, Importance of investing, Stock Investment, ADDIE.*

#### **ABSTRAK**

Video Animasi 2D merupakan gambar yang digerakkan menjadi video dengan karakter dan kumpulan objek yang disusun sesuai dengan alur cerita. Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat memberikan informasi melalui video animasi 2D pentingnya berinvestasi di instrumen pasar modal kepada masyarakat Indonesia khususnya pada investor pemula dan mahasiswa. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap investor-investor yang dapat dikatakan sukses. Model perancangan menggunakan metode ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Perancangan dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premier Pro. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa responden setuju dengan animasi 2D ini dan dianggap layak dijadikan video edukasi terhadap investasi di pasar modal. Diharapkan dengan video animasi ini dapat membangkitkan gairah generasi muda untuk mempelajari investasi di pasar modal.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Pentingnya berinvestasi, Pasar modal, ADDIE.

#### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ekonomi di Indonesia yang terus berubah dari tahun ke tahun, membuat masyarakat Indonesia menjadi harus terus menerus beradaptasi dengan keuangan. Setiap individu dipaksa keadaan untuk terus melakukan inovasi terhadap kemampuan untuk melakukan manajemen keuangan terhadap kebutuhan hidup di Indonesia (Puspa & Ghoni, 2019). Kecerdasan dalam pengolahan finansial merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai kebebasan dalam finansial (Raharjo, 2023). Maka dari itu perlunya instrumen keuangan yang dapat membuat

nilai dari keuangan kita terus bertambah seiring berkembangnya ekonomi di masa depan.

Pada zaman sekarang, investasi merupakan hal yang seringkali kita dengar, mulai dari media sosial, media elektronik, media digital, media cetak, hingga mulut ke mulut. Investasi digital merupakan investasi yang paling populer pada saat ini, hampir seluruh perusahaan memiliki investasi online yang dapat diakses oleh para investor (Affifatusholihah et al., 2021). Informasi jenis investasi yang diterima tidak semua adalah investasi yang dapat dipercaya. Tidak sedikit investasi

bodong tersebar luas di Indonesia, kebanyakan orang tertarik dengan investasi bodong dikarenakan investasi ini menjanjikan keuntungan dengan persentase yang sebesar-besarnya (Terrance et al., 2022). Tidak sedikit masyarakat Indonesia yang tertipu oleh jenis investasi bodong, menurut data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) penipuan berkedok investasi (investasi Bodong) mencapai Rp139 triliun terhitung sejak tahun 2017 hingga Agustus 2023, dikarenakan kurangnya ketertarikan literasi terhadap keuangan yang dapat menejerumuskan masyarakat Indonesia kedalam penipuan investasi. Literasi keuangan adalah kemampuan dalam memahami dan menganalisa masalah serta keputusan dalam keuangan dan aset dengan bijak (Yushita, 2017).

Beberapa masyarakat enggan melakukan investasi dengan alasan latar belakang ekonomi yang masih hanya dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari, belum dapat menyisihkan uang untuk melakukan kegiatan investasi (Pendapatan & Keputusan, 2021). Disisi lain, beberapa masyarakat yang telah mempunyai tingkat penghasilan terbilang tinggi juga enggan melakukan investasi dengan alasan berbanding terbalik mereka masih ragu dan kurangnya kepercayaan terhadap investasi digital. Maraknya investasi bodong juga membuat sentimen yang beredar di masyarakat dengan pemikiran investasi pasar modal adalah judi dan spekulasi (Imtinan, 2018).

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan, penulis melakukan sebuah inisiatif untuk menemukan jawaban agar dapat membantu menaikkan angka investasi melalui media informasi. Dibutuhkan media yang dapat membuat sebuah ketertarikan dalam mempelajari investasi dan minat literasi keuangan agar mengetahui pentingnya investasi khususnya di pasar modal. Metode yang dilakukan adalah merancang animasi 2D sebagai media informasi yang menarik perhatian dan mudah dimengerti oleh

masyarakat luas. Animasi 2D adalah bentuk penyampaian informasi melalui video ilustrasi yang menampilkan dimensi panjang dan lebar dengan kata lain tanpa dimensi ruang.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah animasi 2D mengedukasi pentingnya berinvestasi dan mempelajari literatur keuangan dengan instrumen pasar modal. Teknik perancangan animasi 2D dirancang dengan animasi yang mengandung informasi-informasi seputar investasi, pentingnya berinvestasi, dan investasi pasar modal. Selain itu animasi dirancang dengan semaksimal mungkin dapat mudah dipahami dan menarik agar lebih tertarik untuk mempelajari literasi keuangan (Walangadi & Pratama, 2020).

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil penelitian oleh (Deu, 2022). Penelitian ini berfokus pada pengenalan investasi saham melalui film animasi *motion graphic*. Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah merancang sebuah media informasi dengan memberikan pengetahuan dasar tentang saham dengan dasar kampanye Bursa Efek Indonesia yaitu “Yuk Nabung Saham”. Metode penelitian ini menggunakan metode *beta test* dengan 59 responden siswa SMK Negeri 1 Purwokerto. Perancangan *motion graphic* pada penelitian ini dilakukan dengan metode produksi film yaitu tahapan pra produksi, produksi, dan Pasca Produksi. Demikian hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan video animasi dapat membuat investor pemula lebih mengenal cara berinvestasi dan mengetahui informasi kebaruan mengenai investasi saham.

Penelitian lainnya oleh (Aprilianto et al., 2022). Fokus dari penelitian ini merupakan media pembelajaran video animasi 2 dimensi pada mata pelajaran teknik pengolahan audio dan video dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII di SMKN 12 Malang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui model pengembangan ADDIE sebagai media

belajar secara daring menggunakan animasi 2D dan mengetahui hasil belajar dari video animasi 2D pada siswa kelas XII SMKN 12. Metode dari penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif melalui hasil pembelajaran dalam bentuk *pre test* dan *post test* serta menyebarkan kuesioner motivasi belajar. Hasil dari penelitian ini adalah video animasi 2D yang dikembangkan berguna dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada masa pandemi.

Pada penelitian yang lainnya oleh (Suliswaningsih et al., 2023) membahas tentang kesadaran pencegahan Covid-19 melalui animasi 2D sosialisasi “Keluarga aman”. Tujuan dari penelitian ini merancang animasi 2D untuk melakukan sosialisasi tentang protokol kesehatan 5M untuk mencegah Covid-19. Metode dalam melakukan penelitian ini menggunakan *alpha test* dan *beta test*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa animasi 2D “keluarga Aman” pencegahan Covid-19 layak digunakan sebagai media informasi sosialisasi.

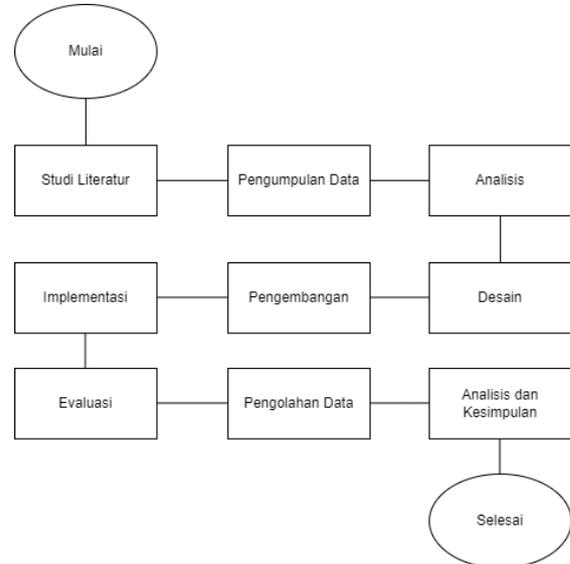
Penelitian ini adalah penelitian yang berfokus pada penerapan Video animasi 2D pentingnya berinvestasi di instrumen pasar modal. Penerapan animasi 2D sebagai media informasi pengenalan investasi sesuai dengan penelitian (Deu, 2022). Pengembangan media informasi dengan perancangan animasi 2D menggunakan model ADDIE sesuai dengan penelitian (Aprilianto et al., 2022). penelitian ini akan menggunakan *alpha test* dan *beta test* sesuai dengan penelitian (Suliswaningsih et al., 2023)

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk melakukan penelitian melalui wawancara, pengamatan, dan pengalihan dokumen (Wahidmurni, 2017). Metode kualitatif dapat dimaksudkan untuk merangkum makna dalam suatu peristiwa atau kejadian

dan dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Manurung, 2022).

Model perancangan animasi 2D menggunakan model ADDIE (*analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*) (Aprilianto et al., 2022). Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam perancangan animasi 2D melalui model ADDIE.



**Gambar 1. Alur Penelitian**

### 1. Analyze (analisis)

Pada tahap analisis penulis melakukan wawancara terhadap investor pemula sebagai target dari responden. Penulis juga melakukan observasi dengan mengamati pembicaraan melalui sosial media dan Youtube oleh investor-investor yang dapat dikatakan sukses di pasar modal seperti Lo kheng hong, Warren buffet, dan benjamin graham.

### 2. Design (desain)

Pada tahap desain penulis membuat seorang karakter 2D yang menggambarkan seorang investor pemula. Setelah melakukan perancangan karakter penulis juga membuat *storyboard* sebagai gambaran animasi yang akan dirancang. Desain 2D karakter dan aset aset lainnya dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

### 3. Development (pengembangan)

Selanjutnya pada tahap pengembangan penulis melakukan perekaman suara sebagai bentuk audio dalam membuat animasi 2D lebih dapat terjelaskan menggunakan rekaman laptop. Desain animasi yang telah dirancang selanjutnya akan membuat animasi menjadi lebih hidup dengan menggerakkan tangan, kaki, kepala, badan dan kepala dan aset-aset lainnya. Animasi 2D dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect, selanjutnya pada proses editing, finishing dan rendering penulis menggunakan Adobe Premier Pro.

4. Implement (implementasi)

Selanjutnya pada tahap implementasi penulis melakukan pengunggahan video animasi 2D pentingnya berinvestasi di pasar modal melalui platform Youtube dan memberikan link video tersebut pada responden.

5. Evaluate (evaluate)

Berdasarkan hasil dari perancangan dan implementasi, penulis melakukan uji kelayakan terhadap animasi 2D pentingnya berinvestasi di pasar modal sebagai animasi yang layak untuk dijadikan sebagai edukasi oleh investor pemula. Penulis menggunakan uji alfa dan selanjutnya uji beta yang akan dibagikan melalui kuesioner.

Pada penilaian kelayakan video animasi 2D, penulis menyediakan beberapa kategori dan skor yang berbeda untuk setiap pertanyaan. Penulis menggunakan skala likert sebagai persepsi, sikap dan pendapat responden terhadap video animasi oleh fenomena sosial. skala likert disusun menjadi 5 poin yaitu, 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3(cukup setuju), 2 (tidak setuju), 5 (sangat tidak setuju). Jawaban responden akan dihitung berdasarkan persamaan dibawah ini.

$$Jumlah\ Skor = T \times Pn$$

Keterangan:

$T$  = Total responden yang mengisi

$Pn$  = Pilihan angka skala Likert jumlah skor

Setelah mendapatkan data jawaban kuesioner, penulis mengolah data yang didapat dan menguji apakah video animasi 2D layak untuk ditayangkan atau tidak dengan skala Likert di bawah ini.

**Tabel 1. Skala Likert**

No	Interval Persentase	indikator
1	81% - 100%	Sangat Setuju
2	61% - 80%	Setuju
3	41% - 60%	Cukup Setuju
4	21% - 40%	Kurang Setuju
5	0% - 20%	Tidak Setuju

**Tabel 2. Skala Likert**

No	Kategori	Nilai
1	Sangat Tidak Setuju	1
2	Tidak Setuju	2
3	Cukup Setuju	3
4	Setuju	4
5	Sangat Setuju	5

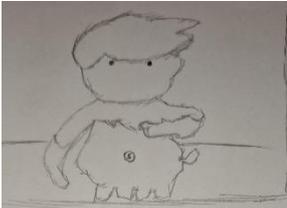
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

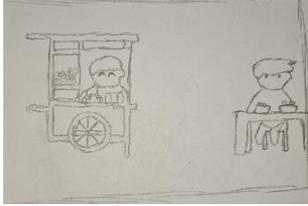
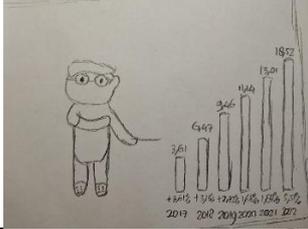
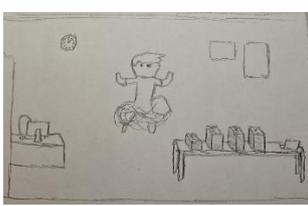
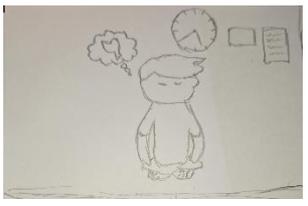
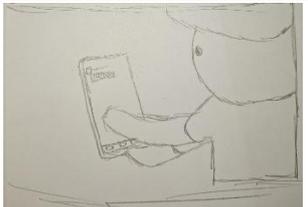
Pada tahap Hasil dan pembahasan penulis melakukan pembagian pada tahap pengembangan dan tahap analisis. Pada tahap analisis penulis mengumpulkan data kuesioner dan sebagai berikut adalah hasil dari implementasi dan perancangan animasi 2D.

**A. Tahap Pengembangan**

Pada tahap Pengembangan dibagi menjadi tahap pembuatan *Storyboard*, tahap animasi dan editing.

**1. Storyboard**

No	Scene	Action
1		Pemeran utama menjelaskan perbedaan menabung dan berinvestasi di pasar saham

2		<p>Pemeran utama menjelaskan tentang inflasi melalui contoh nyata harga bakso</p>
3		<p>Menjelaskan data inflasi dari tahun ke tahun</p>
4		<p>Penjelasan tentang sistem investasi di pasar modal</p>
5		<p>Penjelasan tentang orang Indonesia yang masih bekerja tanpa investasi</p>
6		<p>Pemeran utama menjelaskan cara investasi yang baik dan benar dan resiko berinvestasi di pasar modal</p>
7		<p>Pemeran utama melakukan investasi melalui handphone</p>

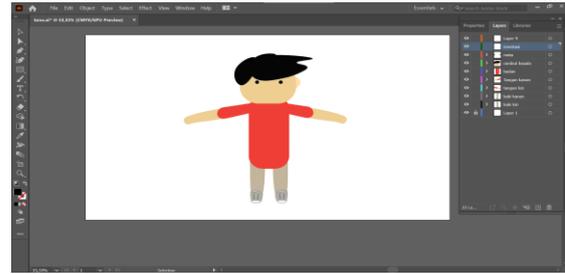
## 2. Tahapan animasi

Pada tahap animasi, penulis melakukan *design* karakter, aset-aset, dan menggerakkan karakter animasi.

### a. *Design* Karakter Dan Aset Aset Lainnya

*Design* karakter, karakter utama di gambarkan pada gambar 2 sebagai seseorang investor pemula yang masih

belum terlalu paham dengan investasi saham. Pada gambar 3 sebagai pemilik pengelola perusahaan yang dipercayakan oleh investor.



Gambar 2. *Design* Karakter

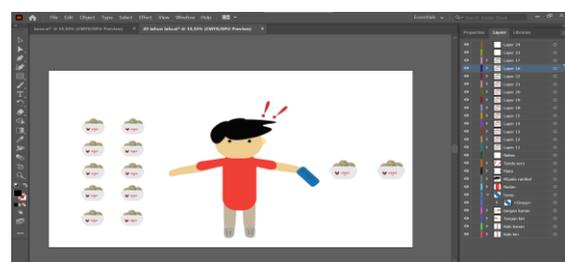


Gambar 3. *Design* Karakter Kaya

Berikut merupakan beberapa aset-aset yang di rancang melalui aplikasi Adobe Illustrator.



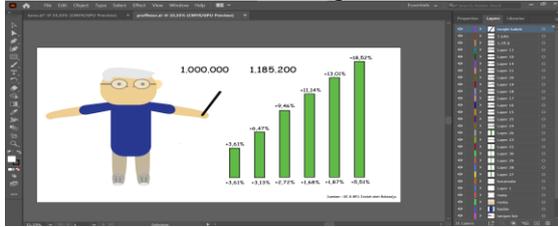
Gambar 4. *Design* Aset



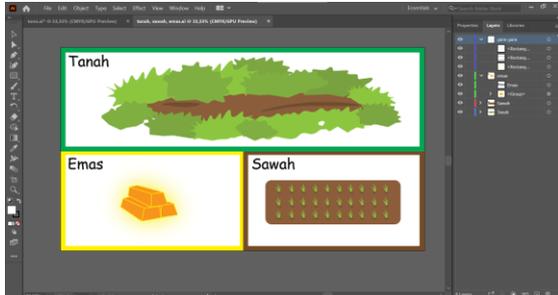
Gambar 5. *Design* Aset



**Gambar 6. Design Aset**



**Gambar 7. Design Aset**



**Gambar 8. Design Aset**

**b. Penganimasian Karakter dan aset-aset lainnya.**

Pada tahap penganimasian penulis melakukan pengembangan terhadap ide, naskah, dan *design* yang telah di rancang. Animasi di lakukan dengan menggunakan *software* Adobe After Effect. Berikut merupakan beberapa cuplikan gambar dari video animasi yang telah dikembangkan.

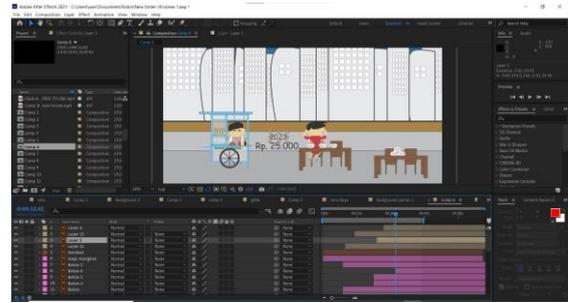


**Gambar 9. Tahap Animasi**



**Gambar 10. Tahap Animasi**

Pada gambar 9 dan gambar 10 merupakan penjelasan terhadap perbedaan menabung uang fisik dan berinvestasi.



**Gambar 11. Tahap Animasi**

Pada gambar 11 menjelaskan tentang inflasi melalui pedagang bakso dan pemeran utama yang sedang membeli bakso. Perbedaan harga semangkok pada tahun 1995 hanya Rp500 perak hingga tahun 2023 harga semangkok bakso dengan harga Rp25.000.



**Gambar 12. Tahap Animasi**

Pada gambar 12 digambarkan karakter seorang ahli proffesor yang menjelaskan data inflasi persentase yang terus menerus naik dari tahun ke tahun.



**Gambar 13. Tahap Animasi**



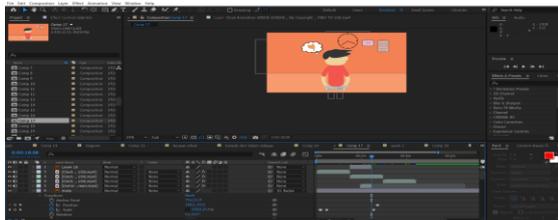
**Gambar 14. Tahap Animasi**

Pada gambar 13 dan gambar 14 video animasi menjelaskan tentang sistem pada investasi di pasar modal. Investasi dilakukan dengan menanamkan modal ke perusahaan dan mendapatkan dividen dari perusahaan.



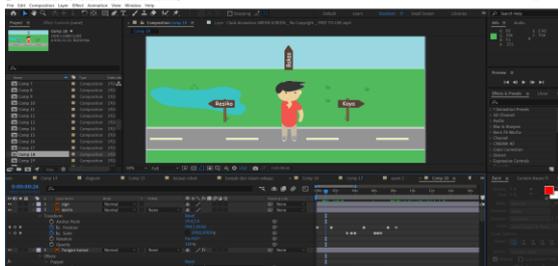
**Gambar 15. Tahap Animasi**

Pada gambar 15 menggambarkan kebiasaan masyarakat Indonesia yang selalu bekerja terus menerus sedangkan uang yang dihasilkan di simpan dan tidak di investasikan.



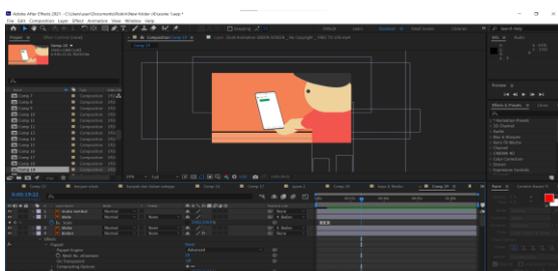
**Gambar 16. Tahap Animasi**

Pada gambar 16 pemeran utama sedang melakukan meditasi dan bersabar sebagai artian bentuk investasi paling penting dalam instrumen pasar modal.



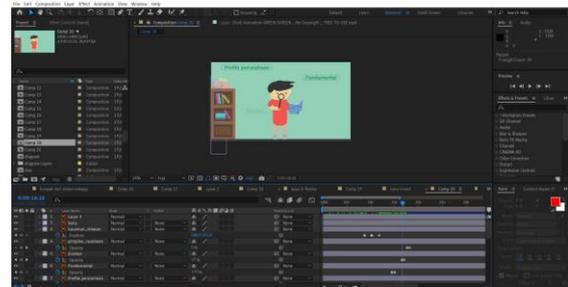
**Gambar 17. Tahap Animasi**

Pada gambar 17 pemeran utama sedang memikirkan resiko dan profit yang akan dihasilkan dalam investasi pasar modal.



**Gambar 18. Tahap Animasi**

Pada gambar 18 penulis menggambarkan begitu mudahnya investasi di jaman sekarang dengan modal Rp100.000 saja sudah bisa memulai untuk berinvestasi. Cara melakukan investasi juga sangat efektif, hanya dengan memasukkan digit investasi ke dalam aplikasi sekuritas.



**Gambar 19. Tahap Animasi**

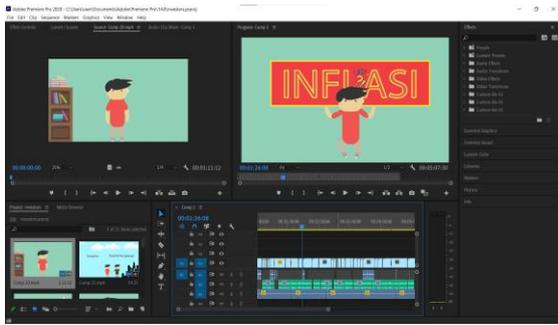
Pada gambar 19 pemeran utama melakukan riset dan analisa mendalam terhadap saham perusahaan sebelum melakukan sebuah keputusan terhadap suatu saham yang akan dibeli. Mempelajari tentang fundamental keuangan perusahaan yang sehat agar dapat meminimalkan resiko dalam berinvestasi dalam pasar modal.



**Gambar 20. Tahap Animasi**

Pada gambar 20 video animasi digambarkan beberapa orang yang sedang ikut ikutan dalam membeli sebuah saham perusahaan, yang dimana menjelaskan itu melakukan hal yang tidak bijaksana dalam melakukan investasi di pasar modal.

### 3. Tahapan Editing



**Gambar 21. Tahap Editing**

Pada gambar 21 Penulis melakukan tahapan editing yaitu menggabungkan seluruh *design*, animasi dan hasil perekaman suara menjadi sebuah animasi 2D. Penulis juga menambahkan backsound yang semangat dan tenang agar video tidak terlihat menegangkan dan nyaman untuk dinikmati. Editing dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Premier Pro. Setelah melakukan editing dan finishing terhadap video animasi, penulis melakukan rendering terhadap video yang siap untuk ditayangkan.

**Alpha testing**

**Tabel 3. Hasil Alpha testing**

No	Pengujian	Hasil
1	perbedaan menabung dan berinvestasi	Sesuai
2	Penjelasan mengenai inflasi	Sesuai
3	Menyajikan data inflasi dari tahun 2017-2022	Sesuai
4	Penjelasan sistem dari investasi pasar modal	Sesuai
5	Kurangnya literasi membuat kurang minat berinvestasi	Sesuai
6	Cara berinvestasi yang baik dan benar	Sesuai
7	Resiko investasi pada pasar modal	Sesuai
8	Investasi digital melalui handphone	Sesuai
9	Belajar dan analisa sebelum melakukan investasi	Sesuai

Pada uji alfa menunjukkan bahwa hasil akhir dan ide cerita, *storyboard*, dan visualisasi memiliki keberhasilan dalam merancang video animasi 2D dengan kesesuaian konsep video.

**Beta testing**

**Tabel 4. Hasil Penilaian Oleh Responden**

No	Pengujian	SS	S	CS	TS	STS
1	Pemilihan warna animasi 2D “pentingnya berinvestasi di pasar	14	18	8	0	0

2	modal” cerah dan semangat Kontras warna animasi 2D “pentingnya berinvestasi di pasar modal” sangat cocok	11	12	17	0	0
3	Desain karakter utama animasi 2D “pentingnya berinvestasi di pasar modal” sangat cocok dengan karakter investor pemula	16	14	10	0	0
4	Desain aset pendukung sangat sesuai dengan konsep dan tema animasi 2D “pentingnya berinvestasi di pasar modal”	14	14	12	0	0
5	Pembuatan animasi 2D “pentingnya Berinvestasi di pasar modal” menerapkan 7 prinsip animasi yang baik	18	13	9	0	0
6	Hasil animasi 2D “pentingnya berinvestasi di pasar modal sangat baik”	13	10	17	0	0
7	Penerapan teknik animasi infografis sudah sesuai dengan konsep dan prinsip animasi	13	12	15	0	0
8	Audio animasi 2D “pentingnya berinvestasi di pasar modal” sudah sesuai dengan karakter dan mimik wajah animasi	15	15	10	0	0
9	Intonasi dan pengucapan animasi 2D “pentingnya berinvestasi di pasar modal” sangat baik	16	13	11	0	0

**Tabel 5. Hasil Pengujian Beta**

Aspek	Indeks	Kategori
1	83%	Sangat Setuju
2	79%	Setuju
3	83%	Sangat Setuju
4	81%	Sangat Setuju
5	84,5%	Sangat Setuju
6	78%	Setuju
7	79%	Setuju
8	90%	Sangat Setuju
9	82,5%	Sangat Setuju
Rata-rata	74%	Setuju

Hasil perhitungan dari rumus indeks dengan rumus,

$$Rumus\ Indeks\ \% = Total\ Skor / Y \times 100$$

Maka Tabel 5 menunjukkan Hasil pengujian Beta yang menunjukkan rata-rata indeks sebesar 74% (Setuju), Artinya animasi 2D Pentingnya Berinvestasi di Pasar Modal adalah sebagai media yang cocok untuk memberikan informasi dan mengajak untuk berinvestasi di pasar modal.

## SIMPULAN

Maka dari itu, Penelitian ini menyimpulkan bahwa Animasi 2D “Pentingnya Berinvestasi di Pasar Modal” melalui uji kelayakan *Alpha testing* dan *beta testing* terhadap 40 responden dapat dikatakan berhasil. Pengujian alfa membuktikan bahwa ide dan konsep *storyboard* memiliki kesesuaian dengan video Animasi 2D audio visual yang telah dirancang. Uji kelayakan alfa menunjukkan bahwa video Animasi 2D “Pentingnya Berinvestasi di Pasar Modal” dianggap layak sebagai video edukasi investasi dengan rata-rata persentase 74% kategori S (Setuju).

Pada penelitian ini tentunya tidak dapat dikatakan penelitian yang sempurna, masih banyak sekali kekurangan seperti lebih menambahkan aset aset yang dapat membuat penonton merasa bersemangat dari segi pemilihan warna dan teknik animasi (Aziz, 2018). Diharapkan untuk penelitian selanjutnya, Pengembangan dalam membuat animasi lebih ditingkatkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Affifatusholihah, L., Putri, S. I., & Hanun, D. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Investasi Digital. *Open Journal Systems*, 16(3), 1–13.

Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang.

*Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(6), 1137. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022934886>

- Aziz, A. (2018). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Bina Diri Di SLB Tunas Kasih Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 63(6), 1–21. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>
- Deu, I. (2022). Film Animasi Pengenalan Stock Investment dengan Metode *Motion graphic*. *Journal of Information System and Technology*, 3(2), 62. <https://doi.org/10.37253/joint.v3i2.6795>
- Imtinan, Q. (2018). Investasi di Pasar Modal Syariah. *Dinar: Jurnal Prodi Ekonomi Syari'ah*, 1(1), 107–128.
- Manurung, K. (2022). Mencermati Penggunaan Metode Kualitatif Di Lingkungan Sekolah Tinggi Teologi. *FILADELFIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 285–300. <https://doi.org/10.55772/filadelfia.v3i1.48>
- Pendapatan, D. A. N., & Keputusan, T. (2021). *Jurnal Ilmiah Manajemen Keuangan - 12 Agustus 2021*.
- Puspa, P. C., & Ghoni, M. A. (2019). Peranan Pasar Modal Dalam Perekonomian Negara. *HUMAN FALAH: Jurnal Ekonomikawan*, 19(1), 50–61.
- Raharjo, M. E. (2023). *Pengaruh Motivasi , Literasi Keuangan , Dan Demografi Terhadap Perencanaan Keuangan Untuk Mencapai Kebebasan Keuangan*. 8(2), 261–275.
- Suliswaningsih, S., Achmad Masruri, Ganang Eko Saputro, Anugerah Bagus Wijaya, & Chyntia Raras Ajeng Widiawati. (2023). Animasi “Keluarga Aman” Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Penularan COVID-19. *Infotekmesin*, 14(1), 8–13.

- <https://doi.org/10.35970/infotekmesi.n.v14i1.1484>
- Terrance, J. J., Putong, D., & Tuwaidan, A. N. (2022). Permasalahan Investasi Bodong Berbasis Online di Indonesia. *Jurnal Civic Educatioan*, 4(2), 43–51.
- Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif. *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. <http://repository.uin-malang.ac.id/1984/>
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>
- Yushita, A. N. (2017). Pentingnya Literasi Keuangan Bagi Pengelolaan Keuangan Pribadi. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/nominal.v6i1.14330>