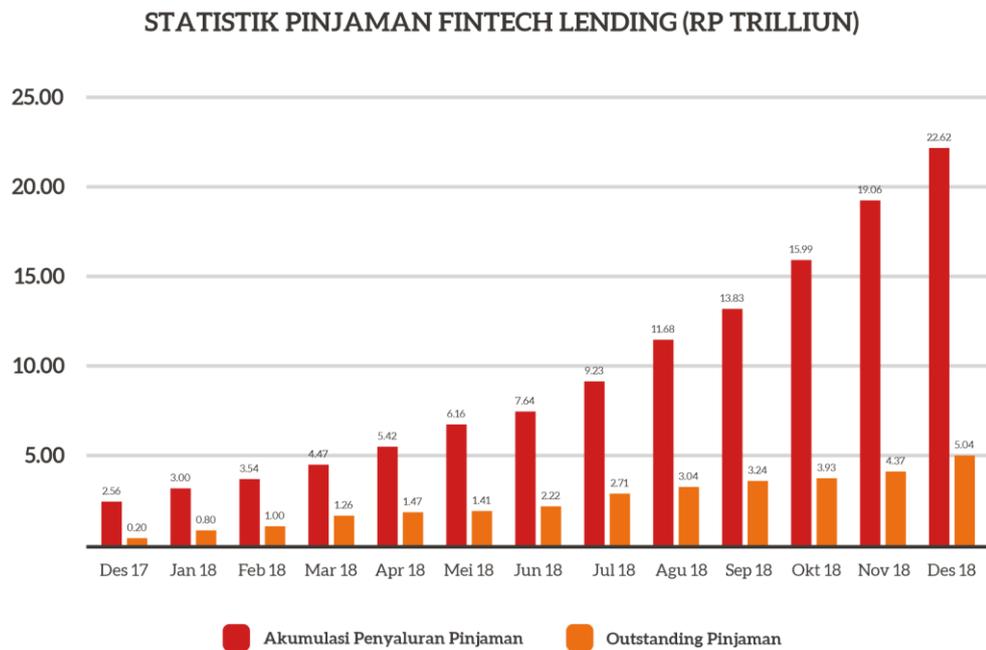


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi pada sektor keuangan menghasilkan berbagai jenis model *financial technology* (*fintech*) atau teknologi keuangan. Salah satu model *fintech* yang sering ditemui saat ini adalah pinjaman dalam jaringan (pindar) atau *peer to peer* (P2P) *Lending*. Pinjaman dalam jaringan (pindar) merupakan sebuah kegiatan pinjam meminjam uang yang mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam sebuah *platform* aplikasi digital. Industri pindar di Indonesia mengalami kemajuan yang signifikan beberapa tahun kebelakang, hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor seperti kemajuan teknologi informasi, internet, dan rendahnya akses pendanaan masyarakat ke lembaga jasa keuangan yang ada. Rendahnya akses pendanaan ke lembaga jasa keuangan tersebut dibuktikan dengan data Otoritas Jasa Keuangan pada tahun 2015 yang menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan pendanaan di segmen Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) sebesar Rp900 triliun per tahunnya. Pindar menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan bagi masyarakat yang tidak dapat mengakses lembaga jasa keuangan seperti bank dan lembaga pendanaan lainnya. Pada tahun 2023, perusahaan *fintech* pindar yang tercatat secara resmi di OJK berjumlah 102 perusahaan, dan terus mengalami peningkatan mengingat tingginya jumlah kebutuhan pembiayaan oleh masyarakat.



**Gambar 1.1**  
**Statistik Pinjaman Fintech Lending**  
 Sumber: (Tim Penyusun LJKL, 2019)

Gambar 1.1 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terkait dengan jumlah pinjaman melalui pindar. Peningkatan tersebut didorong oleh mudahnya akses teknologi informasi dan internet sehingga dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Kemudahan akses Pindar harus dibarengi dengan pemahaman literasi keuangan yang baik, sehingga berbagai jenis *platform* pindar yang ada saat ini dapat digunakan untuk membantu kesejahteraan keuangan masyarakat Indonesia. Kenyataannya tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia masih rendah, ini dibuktikan dengan Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada tahun 2022 yang menunjukkan indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 49,68 persen. Masih dengan survey yang sama menyebutkan tingkat inklusi keuangan masyarakat Indonesia sebesar 85,10 persen (OJK, Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Nasional, 2022). Inklusi keuangan menunjukkan kemampuan masyarakat dalam

mengakses dan menggunakan produk atau jasa layanan keuangan. Inklusi keuangan berkaitan erat dengan literasi keuangan khususnya literasi keuangan digital. Literasi keuangan digital dapat membantu individu yang mendapatkan akses ke produk keuangan dan layanan keuangan untuk memanfaatkannya secara efektif. Literasi keuangan digital juga dapat membantu individu yang tidak terbiasa dengan teknologi untuk belajar cara menggunakan perangkat digital untuk mengelola keuangan, sehingga dapat meningkatkan berbagai aspek seperti kenyamanan dan kecepatan transaksi, variasi penyedia dan layanan, serta transaksi yang bermanfaat bagi konsumen dan penyedia keuangan (OECD, 2018).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, literasi keuangan digital menjadi sangat penting untuk dipelajari karena penggunaan teknologi dan internet semakin meningkat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam lingkungan digital, masyarakat akan dihadapkan pada berbagai kesempatan dan risiko dalam pengelolaan keuangan. Kurangnya pemahaman tentang literasi keuangan digital mengakibatkan masyarakat tidak mengetahui dampak atau risiko dari berbagai *platform* pindar dan produk atau jasa layanan keuangan digital lainnya. Pemahaman tentang literasi keuangan digital sangat penting untuk dipelajari, untuk itu diperlukan sumber media yang menarik dalam memberikan informasi mengenai literasi keuangan digital. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan ada berbagai media informasi mengenai literasi keuangan digital yang peneliti temukan diantaranya dari Bank Indonesia memiliki *website* yang menyediakan informasi mengenai literasi keuangan, didalam *website* tersebut menyajikan berbagai artikel dan tips mengenai keuangan dan perbankan. Kemudian dari Otoritas Jasa Keuangan juga memiliki *website* yang berisi informasi mengenai literasi keuangan, termasuk

literasi keuangan digital. Selain itu, OJK juga memiliki program edukasi keuangan yang dapat diikuti oleh masyarakat secara *online*. Ada juga beberapa media *online* seperti Kompas.com, CNN Indonesia, dan Detik.com yang memberikan edukasi melalui artikel. Dari media yang peneliti temukan, mayoritas masih menggunakan media informasi berupa teks dan masih sedikit yang membahas secara spesifik mengenai literasi keuangan digital khususnya edukasi tentang *Peer to Peer Lending* atau pinjaman dalam jaringan. Menurut Sudirman (2006) pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh dari indera pengelihatan (mata), 13% malalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain (Sudirman, 2006). Media informasi berupa teks hanya memanfaatkan indera pengelihatan. Selain itu, materi literasi keuangan digital sulit dijelaskan hanya dengan teks dan akan lebih mudah dimengerti jika ditambahkan dukungan media lain seperti gambar, suara, dan video. Multimedia adalah salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, dan video dalam suatu bentuk presentasi yang dapat diakses secara digital.

Salah satu bentuk multimedia yang menarik untuk mengajarkan pemahaman tentang literasi keuangan digital adalah melalui video animasi 2 dimensi. Solusi tersebut peneliti pilih berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah berhasil dalam mengembangkan video edukasi khususnya animasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tripustikasari & Septiadi (2019) keunggulan animasi adalah Animasi memberikan penyajian yang dapat menimbulkan kesan pertama bagi yang melihatnya, terutama pembelajaran yang disajikan dalam bentuk animasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Arta Jaya (2020) animasi 2 dimensi memiliki

keunggulan pada efisiensi, kesederhanaan, kemudahan penggunaan, dan kebebasan kreatif untuk merancang karakter dan dunia yang sesuai dengan kebutuhan proyek. Video animasi 2 dimensi dapat digunakan untuk memberikan informasi yang lebih sederhana melalui alur cerita dan pesan mengenai literasi keuangan digital agar lebih menarik dan mudah dimengerti oleh masyarakat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jina Li (2021) video animasi memiliki karakter yang lebih hidup dan dapat menarik perhatian dengan adanya skenario dan cerita. Berdasarkan penelitian tersebut juga dikatakan bahwa penggunaan video animasi lebih efektif dibandingkan penggunaan powerpoint, poster, video, materi dari internet bahkan edukasi secara langsung atau tatap muka. Berdasarkan pemaparan penelitian tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa video animasi 2 dimensi adalah salah satu media yang menarik untuk mengajarkan literasi keuangan digital pada masyarakat, dengan keunggulan dalam menjelaskan konsep yang sulit dijelaskan dengan media lain dan memberikan kesan pertama yang menarik. Animasi 2 dimensi juga efisien, mudah digunakan, dan memberikan kebebasan kreatif dalam merancang karakter dan dunia yang sesuai dengan proyek. Video animasi 2 dimensi lebih efektif daripada media lain dalam memberikan informasi yang sederhana dan mudah dimengerti. Video animasi 2 dimensi dapat digunakan sebagai sumber media yang lebih menarik untuk mengajarkan literasi keuangan digital pada masyarakat.

Berdasarkan beberapa penelitian dan pemaparan masalah tersebut, peneliti berupaya yang berjudul: **Pengembangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi "Pentingnya Literasi Keuangan Digital"**.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diklasifikasikan beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Sumber media informasi literasi keuangan digital tentang pinjaman dalam jaringan masih terbatas pada media teks.
2. Kurangnya media informasi yang menarik tentang edukasi pinjaman dalam jaringan.

## 1.3 BATASAN MASALAH

Adapun beberapa batasan masalah dalam Pengembangan Video Animasi 2 Dimensi “Pentingnya Literasi Keuangan Digital” sebagai berikut.

1. Video animasi ini dibuat dengan tujuan sebagai sarana untuk menyampaikan edukasi dan informasi tentang literasi keuangan digital.
2. Visual dari cerita video animasi 2 dimensi ini didasarkan pada buku Lembaga Jasa Keuangan Lainnya yang kemudian dijadikan naskah yang telah peneliti buat dengan menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Materi video animasi 2 dimensi ini berfokus pada *financial technology peer to peer Lending* atau pinjaman dalam jaringan.
4. Pengembangan video animasi ini hanya berfokus mengukur kemenarikan media informasi tentang literasi keuangan digital khususnya tentang *Peer to Peer Lending*.

## 1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah disebutkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi "Pentingnya Literasi Keuangan Digital"?
2. Bagaimana respon penonton terhadap kemenarikan konten Video Edukasi Animasi 2 Dimensi "Pentingnya Literasi Keuangan Digital"?

### 1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi “Pentingnya Literasi Keuangan Digital”.
2. Untuk mengetahui respon penonton terhadap kemenarikan konten Video Edukasi Animasi 2 Dimensi "Pentingnya Literasi Keuangan Digital".

### 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Video Animasi 2 Dimensi “Pentingnya Literasi Keuangan Digital” diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang membutuhkan, antara lain.

1. Manfaat Praktis
  - a) Manfaat bagi Masyarakat Umum

Manfaat dari Pengembangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi “Pentingnya Literasi Keuangan Digital” dapat menjadi salah satu alternatif sebagai sumber media yang lebih menarik untuk mengajarkan literasi keuangan digital khususnya *Peer to Peer Lending* pada masyarakat. Dengan menggunakan animasi yang menarik, video edukasi yang dibuat dapat menarik perhatian penonton. Hal ini membantu dalam mengkomunikasikan pesan tentang literasi keuangan digital

khususnya *Peet to Peer Lending* dengan cara yang lebih menarik dibandingkan dengan media tradisional seperti teks atau presentasi biasa.

b) Manfaat bagi Peneliti

Meningkatkan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah dunia nyata, dapat membuka peluang untuk memperluas wawasan di bidang yang sesuai dengan keahlian, serta memanfaatkan pengetahuan yang diperoleh selama masa kuliah. Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mempelajari teknik dan metode pengembangan video edukasi yang menarik. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi berharga bagi para peneliti lain di bidang pendidikan, multimedia, dan literasi keuangan. Penelitian pengembangan ini juga membantu peneliti untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta memberikan kontribusi yang lebih besar pada masyarakat dan dunia ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pengembangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi “Pentingnya Literasi Keuangan Digital” memiliki manfaat teoritis sebagai sumber referensi untuk penelitian-penelitian lain, termasuk di lembaga pendidikan dan perguruan tinggi, yang tertarik pada Video Animasi 2 Dimensi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat secara luas mengenai literasi keuangan digital.