

## DAFTAR RUJUKAN

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *NIRMANA*, 29-37.
- Agung, A. A. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Amalia, S. (2019). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Menumbuhkan Rasa Percaya Diri untuk Remaja Tunarungu. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 107-120.
- Board, F. S. (2017). *Financial Stability Implications from FinTech*. Financial Stability Board.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Implementasi Multimedia Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 119-124.
- Candiasa, I. M. (2014). *Pengujian Instrumen Penelitian disertai Aplikasi Item dan BI STEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Enterprise, J. (2020). *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ernawati, R., Hidayat, E., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 512-523.
- Jefri, A. S., & Supian, J. J. (2022). The Development of Sadaqah, A 2D Animation Public Service Announcement. *Journal of Computing Technologies and Creative Content*, 71-79.
- Li, J. M., Davies, M. D., & Dkk. (2021). Impact of an Animation Education Program on Promoting Compliance With Active Respiratory Rehabilitation in Postsurgical Lung Cancer Patients. *Cancer Nursing*, 44, 106-115. doi:10.1097/NCC.0000000000000758
- Luther, A. C. (1994). *Authoring interactive multimedia*. Boston (Mass.): AP Professional.
- Mulyadi, A., & Perdana, B. B. (2018). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi untuk Mempromosikan SAP Express di Bandung. *Sketsa*, 9-18.
- Novayani, W., & Budiansyah, G. E. (2022). Implementasi MDLC dan Pose to Pose dalam Film Animasi 3D Sejarah Kerajaan Melayu Siak. *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 98-103.
- OECD. (2018). *OECD Public Governance Reviews OECD Integrity Review of Thailand: Towards Coherent and Effective Integrity Policies*. OECD.

- OJK. (2022, Juli 28). *sikapiuangmu*. Retrieved from [sikapiuangmu.ojk.go.id:https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/40763](https://sikapiuangmu.ojk.go.id:https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/40763)
- OJK. (2022). *Survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan Nasional*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.
- Pratama, D. R., & Ardoni. (2018). Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 1-11.
- Prent, K., & Dkk. (1969). *Kamus Latin-Indonesia*. Jakarta: Penerbit Kanisius.
- Punadji, S., & Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Restu Arta Jaya, I. M. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *KARMAPATI*, 222-231.
- Roestanto, A. (2017). *Literasi Keuangan*. Yogyakarta: Istana Media.
- Sekaran, U. (1984). *Research Methods for Business*. Carbondale: Southern Illinois University.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudirman. (2006). *Media Pembelajaran berbasis Video dan animasi*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua ed.). Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Model Penelitian Pengembangan Pendidikan. *Jurnal IKA*.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Production.
- Tim Penyusun LJKL. (2019). *Buku 7 - Lembaga Jasa Keuangan Lainnya*. Jakarta: Otoritas Jasa Keuangan.
- Tripustikasari, E., & Septiadi, A. D. (2019). Film Animasi Pengenalan Saham Dengan Metode Motion Graphic. *Infotekmesin*, 65-69.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2018). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi 2D. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal AKSARA*, 201-208.