

**PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2 DIMENSI**  
**“PENTINGNYA LITERASI KEUANGAN DIGITAL”**

Oleh  
**I Komang Marjaya Adi Surya, NIM 1915051088**  
**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**  
**Jurusan Teknik Informatika**  
**Fakultas Teknik dan Kejuruan**  
**Universitas Pendidikan Ganesha**  
**Singaraja**  
Email: [marjaya@undiksha.ac.id](mailto:marjaya@undiksha.ac.id)

**ABSTRAK**

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*. Industri pindar di Indonesia mengalami kemajuan yang signifikan beberapa tahun ke belakang, hal ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor. 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. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video edukasi animasi 2 dimensi yang menarik sebagai salah satu sumber media alternatif untuk memberikan edukasi dan informasi terkait pentingnya literasi keuangan digital. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution*. Video Edukasi Animasi 2 Dimensi “Pentingnya Literasi Keuangan Digital” telah diuji kemenarikan kontennya kepada penonton berdasarkan 8 indikator. Semua indikator mendapatkan interpretasi sangat baik yaitu kesan visual dan audio: 93,17%; kesan isi: 87,00%; perhatian: 84,33%; keterbacaan: 95,17%; informasi bermanfaat: 95,67%; menonton kembali: 89,00%; merekomendasikan: 87,33%; durasi: 85,33%. Hasil uji respon penonton untuk mengukur kemenarikan konten mendapat rata-rata respon sebesar 91,0% yang dikategorikan sangat menarik.

**Kata kunci:** Animasi, Literasi, Keuangan, MDLC, *Peer to Peer Lending*

**THE DEVELOPMENT OF 2D ANIMATION EDUCATIONAL VIDEO “THE  
IMPORTANCE OF DIGITAL FINANCIAL LITERACY”**

**By**

**I Komang Marjaya Adi Surya, NIM 1915051088**

**Informatics Education Study Program**

**Informatics Engineering Department**

**Engineering and Vocational Faculty**

**Ganesha University of Education**

**Singaraja**

Email: [marjaya@undiksha.ac.id](mailto:marjaya@undiksha.ac.id)

**ABSTRACT**

*The development of information technology in the financial sector produces various types of financial technology (fintech) models. One fintech model that is often encountered today is online lending (pindar) or peer to peer (P2P) Lending. The pindar industry in Indonesia has made significant progress in recent years, this is motivated by several factors. The ease of access to Pindar must be accompanied by a good understanding of financial literacy, so that various types of Pindar platforms that exist today can be used to help the financial welfare of the Indonesian people. This study aims to develop interesting 2-dimensional animated educational videos as an alternative media source to provide education and information related to the importance of digital financial literacy. This research uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development method which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. The 2D Animation Educational Video "The Importance of Digital Financial Literacy" has been tested for attractiveness of its content to viewers based on 8 indicators. All indicators received excellent interpretation: visual and audio impressions: 93.17%; content impression: 87.00%; attention: 84.33%; readability: 95.17%; Helpful information: 95.67%; watch back: 89.00%; recommend: 87.33%; Duration: 85.33%. The results of the audience response test to measure the attractiveness of the content received an average response of 91.0% which was categorized as very interesting.*

**Keyword:** Animation, Literacy, Financial, MDLC, Peer to Peer Lending