

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, C., & Ihwanny, R. (2023). Penggunaan Warna sebagai Representasi Kekuasaan Kolonial dalam Perancangan Film Animasi Lost In Gold. *Cipta*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i1.1974>
- Agus, I. N., Putra, S., Gede, P., Cipta, S., & Wardani, N. W. (2024). *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi (JMTI) PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TEMPAT WISATA PURA GOA GAJAH BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI*. 14(1), 71–81.
- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2019). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Akhsani, R., & Kholil, M. (2020). *Teknik Animasi 2 Dimensi*. 134. https://books.google.co.id/books?id=iWqkEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Bakhtari, M., & Okarajab, D. (2022). *Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Vaksin Covid-19*. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/967/1/LTA_D3DKV_2022_M_RIO_BAKHTARI_DANDI_OKARAJAB.pdf
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di SD Ar Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Komputasi*, 1, 25–30. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2585>
- Doha, M., Mali, P., Tafuy, S. A. C., Tallo, S. B., Hayon, T. R. L., Moy, M. A. V., Ndun, M. A. V., Anin, E. B., Da Costa, V. M., Asalnaije, F., Bolen, A. P., Taetetu, S. A., Bete, M. G., & Lejap, H. H. T. (2024). Pelatihan Pembuatan Celengan Untuk Meningkatkan Minat Menabung Untuk Anak Usia Dini. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(2), 210–214. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i2.805>
- Fajriah, A., Suzanti, L., & Widjayatri, D. R. D. (2024). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi dalam Mengembangkan Literasi Keuangan bagi Anak Usia Dini*. 5(2), 549–561. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.811>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengapatasi Biota Laut. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 227–233. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Iradianty, A., & Azizah, P. Z. (2023). Analisis Pengaruh Literasi Keuangan, Sosialisasi Keuangan Keluarga, dan Uang Saku Terhadap Minat Menabung pada Siswa Usia Remaja Kota Yogyakarta. *Jurnal Orientasi Bisnis Dan Entrepreneurship (JOBS)*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.33476/jobs.v4i1.3600>

- Lesmana, G. (2019). *Perancangan Media Kampanye Sosial Free Ears To Hears*. 9–10.
- Mahdi Igamo, A., Effendi, A., Apriani, D., & Andaiyani, S. (2021). Edukasi Pentingnya Menabung Sejak Dini di Desa Kota Daro II. *Jurnal Pengabdian Aceh*, 1(4), 214–218.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM pada Kurikulum Merdeka pada PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Mousadecq, A., Rohiman, R., Darmawan, A., & W, T. D. (2022). Perancangan Video Animasi Explainer Program Kampus Merdeka Sebagai Solusi Dampak Pandemi Terhadap Pendidikan Di Daerah Pesisir. *Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya*, 156–169. <https://socs.binus.ac.id/2020/12/08/nostalgia-bersama-super-mario-bros/>
- Ningrum, P. W., Sari, N. D. P., Wasitaningsih, C., & Astuti, E. (2022). Penguatan Literasi Keuangan Terhadap Siswa Melalui Budaya Menabung di Sdit Al Muttaqin. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 351–361.
- Riset, J., Nipa, U. N., Dua, T. D., Sanga, K. P., & Goo, E. E. K. (2024). *Pengaruh Literasi Keuangan dan Perilaku Keuangan terhadap Keputusan Investasi Mahasiswa Universitas Nusa Nipa (Studi Empiris pada Mahasiswa Prodi Akuntansi , Fakultas Ekonomi Universitas Nusa Nipa , Indonesia meningkatkan sumber pemasukan yang berkelanjutan*. 2(3).
- Rodríguez, Velastequí, M. (2019). *Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara*. 1–23.
- Srigustini, A., & Aisyah, I. (2021). Pengukuran Literasi Keuangan Sebagai Literasi Measurement of Financial Literacy As Basic Literacy in 21St Century Economic Learning. *Seminar Nasional UNRIYO “Strategi Mempertahankan Kualitas Penelitian Dan Publikasi Di Era Pandemi,”* 108–113.
- Sumanti, E., Nilda, E., Syarif, D., Ekonomi, F., Islam, B., & Kerinci, N. (2021). *RANGGUK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat KESADARAN PENTINGNYA MENABUNG SEJAK USIA DINI DI SEKOLAH DASAR NOMOR 040/ XI DESA KOTO LIMAU MANIS*. 01(01), 3–6.
- YULIANTI, A. (2021). Pengaruh metode mind mapping terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda kelas V SDN 01 Kedungasem. *Eprints.Walisongo.Ac.Id*. [https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14108/%0Ahttps://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14108/1/1703096105_Ayu Elif Yulianti_Lengkap Tugas Akhir - Ayu Elif Yulianti.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14108/%0Ahttps://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14108/1/1703096105_Ayu%20Elif%20Yulianti_Lengkap%20Tugas%20Akhir%20-%20Ayu%20Elif%20Yulianti.pdf)