

147/S/PM-KCBBR/PK/03.08/05/JANUARI/2024

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI  
PENIPUAN *ONLINE* DENGAN MODUS  
*PHISHING* BAGI REMAJA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun oleh

M.Faris Shiddiq

NIM 2005386

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI**  
**PENIPUAN *ONLINE* DENGAN MODUS**  
***PHISHING* BAGI REMAJA**

Oleh :

**M. Faris Shiddiq**

**2005386**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia

© M.Faris Shiddiq

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Januari, 2024

Hak cipta dilindungi Undang-undang. Skripsi ini tidak diperkenankan untuk  
Diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau  
Cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI**  
**PENIPUAN *ONLINE* DENGAN MODUS**  
***PHISHING* BAGI REMAJA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

**Pembimbing I**



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP.920171219870811201

**Pembimbing II**



**Agus Juhana, S.Pd., M.T.**

NIP.920230219940805101

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia,



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP.920171219870811201

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* MENGENAI  
PENIPUAN *ONLINE* DENGAN MODUS  
*PHISHING* BAGI REMAJA**

M.Faris Shiddiq

NIM. 2005386

**ABSTRAK**

Fenomena sosial terkait upaya peretasan dan penipuan semakin meningkat di Indonesia. Remaja, pada umumnya, memiliki pengetahuan dan pengalaman yang terbatas dalam hal keamanan online, bahkan beberapa di antara mereka tidak memahami cara melindungi diri dari serangan *phishing*. Pendekatan kreatif diperlukan dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap ancaman penipuan online, Salah satu media yang dapat membantu menyampaikan pesan pencegahan dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti yaitu *Motion graphic*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *Motion graphic* sebagai media informasi bagi pengguna internet, khususnya para remaja, untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai fenomena penipuan *online* dengan modus *phishing*. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dari Luther Soetopo dengan 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* dengan pengujian skala likert. Penelitian ini melalui tahap pengujian *alpha test* oleh ahli materi serta ahli media dan pengujian *beta test* oleh para remaja berusia 18-24 tahun di kota bandung. Hasil *alpha test* yang dinilai oleh ahli materi menunjukkan persentase 78%, sedangkan hasil validasi yang dinilai oleh ahli media menunjukkan persentase 70%. Hasil pengujian *alpha test* yaitu validasi ahli materi dan media menunjukkan kualifikasi “Layak”. Hasil pengujian *beta test* menunjukkan persentasi 93.8% dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Dari hasil pengujian *alpha test* dan *beta test* diketahui bahwa media *Motion graphic* mengenai penipuan online dengan modus *phishing* bagi remaja layak dan dapat digunakan sebagai media informasi yang membantu mereka memahami konsep penipuan online serta tindakan pencegahan yang tepat. Hal ini diharapkan dapat membekali remaja agar menggunakan internet secara bijak dan aman.

**Kata kunci:** penipuan *online*, *Motion graphic*, *phishing*, remaja

***A MOTION GRAPHIC DESIGN ON ONLINE  
FRAUD WITH PHISHING MODE  
FOR TEENAGERS***

M.Faris Shiddiq

NIM. 2005386

***ABSTRACT***

*Social phenomena related to hacking and fraud attempts are increasing in Indonesia. Teenagers, in general, have limited knowledge and experience when it comes to online security, and some of them don't even understand how to protect themselves from phishing attacks. A creative approach is needed to increase teenagers' awareness of the threat of online fraud. One media that can help convey prevention messages in an interesting and easy to understand way is Motion graphics. This research aims to design Motion graphics as an information medium for internet users, especially teenagers, to increase their understanding of the phenomenon of online fraud using phishing mode. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method from Luther Soetopo with 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution with Likert scale testing. This research went through the alpha test testing stage by material experts and media experts and beta test testing by teenagers aged 18-24 years in the city of Bandung. The alpha test results assessed by material experts showed a percentage of 78%, while the validation results were assessed by media experts shows a percentage of 70%. The results of the alpha test, namely validation by material and media experts, show the qualification "Decent". The beta test results showed a percentage of 93.8% with the qualification "Very Eligible". From the results of the alpha test and beta test, it is known that Motion graphic media regarding online fraud using phishing mode for teenagers is feasible and can be used as an information medium that helps them understand the concept of online fraud and appropriate preventive measures. This is expected to equip teenagers to use the internet wisely and safely.*

**Keywords :** *online fraud, Motion graphics, phishing, teenagers*

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 Animasi.....	5
2.1.1 <i>Motion Graphic</i> .....	5
2.1.2 Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	6
2.1.3 Peran dan Fungsi <i>Motion Graphic</i> sebagai Media Informasi .....	7
2.2 Penipuan <i>Online</i> .....	7
2.2.1 Dampak Penipuan <i>Online</i> .....	8
2.2.3 Teknik-Teknik yang Digunakan dalam Modus Phishing .....	10
2.2.4 Pencegahan Terhadap Modus Phishing .....	11

2.3	Remaja .....	12
2.3.1.	Karakteristik Remaja .....	12
2.3.2.	Peran Teknologi dalam Kehidupan Remaja .....	13
2.3.3.	Phishing dikalangan Remaja.....	14
2.3.4.	Dampak Phishing Terhadap Remaja.....	14
2.4	Penelitian Terdahulu .....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Desain Penelitian .....	17
3.1.1	Prosedur Penelitian .....	17
3.2	Partisipan Penelitian .....	19
3.3	Populasi dan Sampel.....	20
3.4	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	20
3.4.1.	Lembar Validasi Materi .....	20
3.4.2.	Lembar Validasi Media.....	21
3.4.3.	Lembar Angket Remaja .....	23
3.5	Analisis Data.....	24
3.5.1.	Analisis Data Pengujian Alpha .....	25
3.5.2.	Analisis Data Pengujian Beta.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1.	Pengonsepan (Concept) .....	27
4.2.	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	28
4.2.1	Penulisan Naskah .....	28
4.2.2	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	31
4.2.3	Konsep Pemilihan Font.....	35
4.2.4	Konsep Pemilihan Warna .....	35
4.2.5	Penerapan Prinsip Desain Grafis .....	36

4.3.	Pengumpulan Materi ( <i>Material Distribution</i> ) .....	39
4.3.1.	Aset Grafis .....	40
4.3.2.	Suara .....	42
4.4.	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	43
4.4.1.	Tahap Awal Pembuatan <i>Motion graphic</i> .....	43
4.4.2.	Tahap Akhir Pembuatan <i>Motion graphic</i> .....	46
4.4.3.	Hasil <i>Motion graphic</i> (Per Scene).....	47
4.4.4.	Penerapan Prinsip Animasi .....	50
4.5.	Pengujian (Testing).....	51
4.5.1.	Validasi Ahli Materi .....	51
4.5.2.	Validasi Ahli Media.....	54
4.5.3.	Angket Remaja.....	56
4.6.	Pendistribusian (Distribution).....	59
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....		60
5.1.	Simpulan .....	60
5.2.	Implikasi .....	60
5.3.	Rekomendasi.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....		62
LAMPIRAN.....		69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 MDLC .....	18
Gambar 4. 1 Animasi <i>Scene</i> 8 .....	36
Gambar 4. 2 Animasi <i>Scene</i> 8 .....	37
Gambar 4. 3 Animasi <i>Scene</i> 2.3 .....	37
Gambar 4. 4 Animasi <i>Scene</i> 5 .....	38
Gambar 4. 5 Animasi <i>Scene</i> 2.3 .....	38
Gambar 4. 6 Animasi <i>Scene</i> 6 .....	39
Gambar 4. 7 Animasi <i>Scene</i> 10 .....	39

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Adhiguna, D., & Sevtiana, A. (2017). Perancangan Video Profile sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik Motion Graphic menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. *Journal DIGIT*, 7(1), 74–85. <https://doi.org/10.51920/jd.v7i1.17>
- Abulkhoir, M. A. (2022). *Rancang Bangun Video “Dehidrasi” Berbasis Motion Graphic Sebagai Media Edukasi Mengenai Pentingnya Air Mineral Bagi Remaja* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/80723/>
- Aleroud, A., & Zhou, L. (2017). Phishing environments, techniques, and countermeasures: A survey. *Elsevier : Computers and Security*, 68, 160–196. <https://doi.org/10.1016/j.cose.2017.04.006>
- Almomani, A., Gupta, B. B., Atawneh, S., Meulenberg, A., & Almomani, E. (2013). A survey of phishing email filtering techniques. *IEEE Communications Surveys and Tutorials*, 15(4), 2070–2090. <https://doi.org/10.1109/SURV.2013.030713.00020>
- APJIII. (2023). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. <https://survei.apjii.or.id/survei/2023>
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja. *Journal UNPAD*, 3(1). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i1.26928>
- Ariadi, F., Saputra, S., & Putri, A. T. (2023). SOSIALISASI ANCAMAN DAN PENCEGAHAN PHISHING TERHADAP PENGGUNA SOSIAL MEDIA KEPADA SISWA SISWI SMK RICARDO AUTO MACHINE. *JARI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Republik Indonesia*.
- Aryani, N., & Everlin, S. (2019). Perancangan Motion Graphic tentang Pentingnya Semua Imunisasi bagi Anak. *Journal UBM*, 2, 29–37. <https://doi.org/10.30813/v2i2.1957>
- Astuti, A. P., & Rps, A. Nu. (2018). Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17452>
- Azzani, I. K., Purwantoro, S. A., & Almubaroq, H. Z. (2023). Urgensi Peningkatan Kesadaran Masyarakat Tentang Kasus Penipuan Online Berkedok Kerja Paruh Waktu Sebagai Ancaman Negara. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. <https://doi.org/10.31604/jips.v10i7.2023>
- Barnes, S. R. (2016). Studies in the Efficacy of Motion Graphics: The Effects of Complex Animation on the Exposition Offered by Motion Graphics. *SAGE : Animation*, 11(2), 146–168. <https://doi.org/10.1177/1746847716637823>
- Bayl-Smith, P., Taib, R., Yu, K., & Wiggins, M. (2022). Response to a phishing attack: persuasion and protection motivation in an organizational context.

*Information and Computer Security*, 30(1), 63–78.  
<https://doi.org/10.1108/ICS-02-2021-0021>

- Bullee, J.-W., Montoya, L., Junger, M., & Hartel, P. (2017). Spear phishing in organisations explained. *Emerald*. <https://doi.org/10.1108/ICS-03-2017-0009>
- Butarbutar, R. (2023). Kejahatan Siber Terhadap Individu: Jenis, Analisis, Dan Perkembangannya. *Technology And Economics Law Journal*.
- Button, M., & Cross, C. (2017). *Cyber frauds, scams and their victims*. Taylor & Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315679877>
- Chang, J., Venkatasubramanian, K. K., West, A. G., & Lee, I. (2013). Analyzing and defending against web-based malware. *ACM Computing Surveys (CSUR)*, 45(4). <https://doi.org/10.1145/2501654.2501663>
- Choi, K., Lee, J. L., & Chun, Y. T. (2017). Voice phishing fraud and its modus operandi. *Security Journal*, 30(2), 454–466.  
<https://doi.org/10.1057/SJ.2014.49/METRICS>
- Cornillon, Y., Krisciaputri, I., & Wenas, M. B. (2021). Edukasi Perawatan Organ Reproduksi Eksternal Saat Menstruasi bagi Remaja Putri melalui Video Animasi Tipe Motion Graphic. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2).  
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i2.472>
- Cross, C. (2018). (Mis)Understanding the Impact of Online Fraud: Implications for Victim Assistance Schemes. *Victims and Offenders*, 13(6), 757–776.  
<https://doi.org/10.1080/15564886.2018.1474154>
- Dadkhah, M., & Sutikno, T. (2015). Phishing or Hijacking? Forgers Hijacked DU Journal by Copying Content of Another Authenticate Journal. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Informatics (IJEI)*, 3(3), 119–120.  
<https://doi.org/10.14661/2014.925-926>
- Deka Adiptia, L., & Kusumandyoko, T. C. (2023). Perancangan Video Profil Nanas Agency Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi. *Jurnal Barik*, 5(1), 133–144.  
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- East Ventures. (2023). *Digital Competitiveness Index (EV-DCI) 2023*.  
<https://east.vc/reports/east-ventures-digital-competitiveness-index-2023/>
- Elisanti, A. D., & Ardianto, E. T. (2021). Pendampingan Posyandu Remaja Sebagai Upaya Preventif Kenakalan Remaja Di Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas*, 1(2), 88–89.  
<https://doi.org/10.25311/jpkk.Vol1.Iss2.952>

- Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Famanda, A. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Motion Graphic pada Materi Triangle Exposure terhadap Siswa Kelas XI di SMKN 3 Bandung* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/88920/>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *REFORMA : Journal Pendidikan & Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Gading, M. (2023). Bahaya Phising Di Kalangan Remaja Melek Internet Kepada Siswa/I SMA Pattimura Jakarta Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*.
- Ginting, E., Pardomuan Sinaga, M., Rizal Nurdin, M., & Dimas Putra, M. (2023). Analisis Ancaman Phising terhadap Layanan Online Perbankan (Studi Kasus pada Bank BRI) Phising Threat Analysis of Online Banking Services (Case Study on Bank BRI). *UNES : Journal of Scientech Research*, 8(1). <https://ojs.ekasakti.org/i>
- Google. (t.t.). *Google Fonts*. Diambil 1 Oktober 2023, dari <https://fonts.google.com/specimen/Poppins>
- IDADX. (2023). *Laporan Aktivitas Phishing Q2 2023*. <https://idadx.id/report-all>
- Indra Borman, R., & Idayanti, E. (2018). Pengembangan Game Edukasi untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 03, 8–16. <https://doi.org/10.29100/jipi.v3i1.586>
- Irawan, A. S. Y., Heryana, N., Hopipah, H. S., & Rahma, D. (2021). Identifikasi Website Phishing dengan Perbandingan Algoritma Klasifikasi. *Syntax : Jurnal Informatika*, 10(01), 57–67. <https://doi.org/10.35706/syji.v10i01.5292>
- Jeka, F., Risnita, Syahran Jailani, M., & Asrulla. (2023). Kajian Literatur dalam Menyusun Referensi Kunci, State Of The Art, dan Keterbaharuan Penelitian (Novelty). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Jenkins, A., Kökciyan, N., & Vaniea, K. (2022). PhishED: Automated contextual feedback for reported Phishing. *USENIX Symposium on Usable Privacy and Security*.
- Kurnianto, A. (2015). Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Bimus : HUMANIORA*, 6(2). <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>
- Kusumadinata, A. A., Ike Atikah Ratnamulyani, & Muhamad Rendi Nurmansyah. (2019a). Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di

- Media Sosial. *Journal UNJ*, 1(2), 77–90.  
<https://doi.org/10.21009/communications.1.2.4>
- Kusumadinata, A. A., Ike Atikah Ratnamulyani, & Muhamad Rendi Nurmansyah. (2019b). Hubungan Motion Graphic Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial. *Communications*, 1(2), 77–90.  
<https://doi.org/10.21009/Communications.1.2.4>
- Lawson, P., Zielinska, O., Pearson, C., & Mayhorn, C. B. (2017). Interaction of personality and persuasion tactics in email phishing attacks. *SAGE : Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society, 2017-October*, 1331–1333. <https://doi.org/10.1177/1541931213601815>
- Mahmud, R. (2019). Pencurian Identitas Kategori & Kasus. *Cyber Security*, 2(1), 38–42. <https://doi.org/10.14421/csecurity.2019.2.1.1421>
- Maksun, & Meilarati, W. (2017). *Aspek Hukum Penipuan Berbasis Internet*. Keni Media.
- Martinez, O. O. L. (2015). Criteria for defining animation: A revision of the definition of animation in the advent of digital moving images. *SAGE : Animation*, 10(1), 42–57. <https://doi.org/10.1177/1746847715571234>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Mutiara Aisyah, S. (2020). Literasi Digital pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1).  
<https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft PowerPoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133–142. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v17i1.110>
- Mughaid, A., AlZu'bi, S., Hnaif, A., Taamneh, S., Alnajjar, A., & Elsoud, E. A. (2022). An intelligent cyber security phishing detection system using deep learning techniques. *Springer : Cluster Computing*, 25(6), 3819–3828.  
<https://doi.org/10.1007/s10586-022-03604-4>
- Nurfadhila, E., & Khotimah, K. (2022). Pengembangan Video Motion Graphic Materi Komunikasi Non Verbal untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal UNESSA*.
- Orcutt, A. M. (2021, Oktober 25). *State of Internet Scams 2021*. Scamfish.  
<https://socialcatfish.com/scamfish/state-of-internet-scams-2021/>
- Palupi, Y. M. P. (2015). Digital Parenting sebagai Wahana Terapi untuk Menyeimbangkan Dunia Digital dengan Dunia Nyata bagi Anak. *Seminar Nasional Universitas PGRI Yogyakarta*.

- Prahesti, D., & Sari, C. (2017). Keterbukaan Diri Pada Remaja Korban Cyberbullying. *Psikoborneo*, 5(1), 69–73.  
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i1.4332>
- Priyanggodo, D. Y., Endaria, E., Alamsyah, D., & Wiratmoko, I. (2023). Strategi Pemasaran Online dan Pencegahan Penipuan Eradigitalisasi. *Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 113–119.  
<https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v1i3.316>
- Puspita, N., Syahida, F., Farmasi, J., & Kesehatan Jakarta, P. I. (2020). Perbandingan Motion Graphic dan Leaflet terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Rumah Tangga dalam Menyimpan Obat Comparison of Motion Graphic and Leaflet to Increase the Knowledge of housewives in Medication Storage. *Jurnal Kesehatan*, 11(1).  
<https://doi.org/10.26630/jk.v11i1.1856>
- Putri, W. L. (2021). Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan Motion Graphic ( Studi Kasus Di Fakultas Teknik ). *JR: Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 5(ISSN), 2614–7602. <https://doi.org/10.36352/jr.v5i2>
- Radiansyah, I., & Priyadi, Y. (2016). Analisis Ancaman Phishing dalam Layanan Online Banking. *Jurnal UMM*, 7(1), 1–14.  
<https://doi.org/10.22219/jibe.v7i1.3083>
- Raharja, U., Harahap, E. P., & Cipta Devi, R. E. (2018). Pengaruh Pelayanan dan Fasilitas pada Raharja Internet Cafe Terhadap Kegiatan Perkuliahan Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknoinfo*, 12(2), 60.  
<https://doi.org/10.33365/jti.v12i2.54>
- Ramadhan, A., Alhafidh, M. A., & Firmansyah, M. D. (2022). Penyebaran Link Phising Kuota Kemendikbud Terhadap Kesadaran Informasi Pribadi Di Kalangan Mahasiswa UNINUS. *KAMPRET Journal*.  
<https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.9>
- Ramadhan, S., & Kurhi, M. (2021). Media Promosi pada Campaign Produk PT Wellcomm dengan Teknik Seamless Transitions dalam Video Motion Graphic. *JTBG Journal Tren Bisnis Global*, 1(1).  
<https://doi.org/10.38101/jtbg.v1i1.353>
- Rao, R. S., & Ali, S. T. (2015). A Computer Vision Technique to Detect Phishing Attacks. *IEEE : Fifth International Conference on Communication Systems and Network Technologies*, 596–601. <https://doi.org/10.1109/CSNT.2015.68>
- Reinheimer, B., Aldag, L., Mayer, P., Mossano, M., Duezguen, R., Landesberger, V., Volkamer, M., Lofthouse, B., Von Landesberger, T., & Volkamer, M. (2020). An investigation of phishing awareness and education over time: When and how to best remind users. *USENIX Symposium on Usable Privacy and Security*.  
<https://www.usenix.org/conference/soups2020/presentation/reinheimer>

- Ribeiro, L., Guedes, I. S., & Cardoso, C. S. (2024). Which factors predict susceptibility to phishing? An empirical study. *Elsevier : Computers and Security*, 136. <https://doi.org/10.1016/j.cose.2023.103558>
- Rizal, M., Butsiarah, & Ashar Pahany, M. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik AKBA. *JOISM : Jurnal Of Information System Management*, 3(1). <https://doi.org/10.24076/joism.2021v3i2.514>
- Sebastian, D., Cofriyanti, E., & Rahmanda Putra, R. (2022). Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Pemrograman Berorientasi Objek. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1).
- Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- Shir, M. F. D., & Asadollahi, A. M. (2014). The Role of Motion Graphics in Visual Communication. *Indian Journal of Scientific Research (IJSR)*, 7(1), 820–824.
- Sidik, M. A. (2023). *Pengembangan Animasi Tiga Dimensi Dengan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Pembuatan SKCK (Studi Kasus: POLSEK Adipala)*. Universitas Amikom Purwokerto.
- Subari, S., Dewangga, S. E., & Nurfitri, R. (2022). Perancangan Video Motion Graphic Tentang Perjalanan Sampah Di Kota Malang. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 94–103. <https://doi.org/10.32664/mavis.v4i02.796>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D / Sugiyono* (23 ed.). PT Alfabeta.
- Sulaeman, N. B., & Bastian, A. (2022). Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Waspada SMS Penipuan” Menggunakan Teknik Frame by Frame. *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*.
- Sunardi, S., Fadlil, A., & Kusuma, N. M. P. (2022). Implementasi Data Mining dengan Algoritma Naïve Bayes untuk Profiling Korban Penipuan Online di Indonesia. *Jurnal Media Informatika BUDIDARMA*, 6(3), 1562. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i3.3999>
- Susilo Yuda Irawan, A., Heryana, N., Siti Hopipah, H., & Rahma Putri, D. (2021). Identifikasi Website Phishing dengan Perbandingan Algoritma Klasifikasi. *Syntax: Jurnal Informatika*, 10(01), 2021. <https://doi.org/10.35706/syji.v10i01.5292>

- Taqia, N. A., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Motion Graphic 2D tentang Upaya Pembebasan Irian Barat. *JoLLA : Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(3), 389–409. <https://doi.org/10.17977/um064v2i32022p389-409>
- Tartila, A., & Mahusi, H. (2021). Penggunaan Media Video Motion Graphic Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, Vol. 1 No. 04 (2021).
- Tastin, Herliana Sari, W., Syarifuddin, A., Hamzah, A., & Nurlaeli. (2023). The Effect of Application of Make A Match Method With The Assistance of Media Wordwall on Student Interest in Islamic Religious Education Subjects in Elementary School. *Jurnal Pendidikan Islam : Edukasi Islami*, 12(NO: 03 Agustus 2023). <https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4412>
- Trisnawati, V., Soesanto, E., Mutiara Tirta, S., & Setiawan, T. A. (2023). Kesadaran Korban Cyber Crime Dalam Kasus Phishing. *JIP : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1, 1093–1098.
- Tyas Darmaningrat, E. W., Noor Ali, A. H., Herdiyanti, A., Subriadi, A. P., Muqtadiroh, F. A., Astuti, H. M., & Susanto, T. D. (2022). Sosialisasi Bahaya dan Upaya Pencegahan Social Engineering untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat tentang Keamanan Informasi. *Sewagati*, 6(2). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i2.92>
- Ulqinaku, E., Lain, D., & Capkun, S. (2019). 2FA-PP. *Proceedings of the 12th Conference on Security and Privacy in Wireless and Mobile Networks*, 60–70. <https://doi.org/10.1145/3317549.3323404>
- Vadila, N., & Pratama, A. R. (2021). Analisis Kesadaran Keamanan terhadap Ancaman Phishing. *AUTOMATA*.
- Vayansky, I., & Kumar, S. (2018). Phishing – challenges and solutions. *Elsevier : Computer Fraud & Security*, 2018(1), 15–20. [https://doi.org/10.1016/S1361-3723\(18\)30007-1](https://doi.org/10.1016/S1361-3723(18)30007-1)
- Yeboah-Boateng, E. O., & Amanor, P. M. (2014). *Phishing, SMiShing & Vishing: An Assessment of Threats against Mobile Devices*. 5(4). <http://www.cisjournal.org>
- Zhu, H. (2020). Online meta-learning firewall to prevent phishing attacks. *Neural Computing and Applications*, 32(23), 17137–17147. <https://doi.org/10.1007/s00521-020-05041-z>