

PENGEMBANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI ALUR PENDAFTARAN DAN TRIASE DI KLINIK CIKKO PRIMA HUSADA TARIK SIDOARJO

Aliffia Nur Ainun Nisa¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

email: ¹ aliffia.19041@mhs.unesa.ac.id

Received:

20-06-2026

Reviewed:

23-06-2026

Accepted:

25-06-2026

ABSTRAK: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya kunjungan harian di Klinik Cikko Prima Husada yang memicu penumpukan antrean akibat penggunaan media informasi statis yang kurang menarik perhatian pasien. Tujuan penelitian ini menghasilkan produk media edukasi berbasis *motion graphic* yang mengintegrasikan tutorial Mobile JKN dan sistem Triase untuk mengurai antrean serta memberikan pemahaman mengenai prioritas layanan kepada pasien. Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang mencakup enam tahapan: *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Penelitian dilakukan secara kualitatif di Klinik Cikko Prima Husada Tarik dengan sumber data berasal dari ahli materi, ahli media, dan respons audiens. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian berupa video *motion graphic* berdurasi 3 menit berformat Full HD yang menerapkan gaya visual *flat design* dan identitas warna klinik. Produk ini telah dinyatakan layak digunakan tanpa revisi oleh ahli materi dan ahli media. Simpulan menunjukkan bahwa media ini efektif menyederhanakan prosedur administratif yang kompleks dan meningkatkan kemandirian pasien dalam pendaftaran daring. Saran bagi pihak klinik adalah menayangkan video secara konsisten di ruang tunggu dan melakukan pembaruan informasi jika terdapat perubahan regulasi BPJS di masa mendatang.

Kata Kunci: *motion graphic*, edukasi kesehatan, mobile JKN, triase, MDLC.

ABSTRACT: *This research is motivated by the high number of daily visits at Cikko Prima Husada Clinic, which caused queue bottlenecks due to the use of static information media that was ineffective in attracting patient attention. The purpose of this research is to produce motion graphic-based educational media products that integrate Mobile JKN tutorials and the Triage system to reduce queues and provide an understanding of service priorities to patients. The development method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle), which includes six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. This qualitative research was conducted at Cikko Prima Husada Clinic Tarik, with data sources derived from material experts, media experts, and audience responses. Data collection techniques included observation, in-depth interviews, and documentation. The results of the research are a 3-minute motion graphic video in Full HD format that applies a flat design visual style and the clinic's color identity. This product has been declared feasible for use without revision by both material and media experts. The conclusion shows that this media is effective in simplifying complex administrative procedures and increasing patient independence in online registration. Suggestions for the clinic are to broadcast the video consistently in the waiting room and update the information if there are future changes in BPJS regulations.*

Keywords: *motion graphics*, health education, mobile JKN, triage, MDLC.

PENDAHULUAN

Transformasi digital menjadi salah satu agenda utama pengembangan sistem pelayanan kesehatan modern. Perkembangan teknologi informasi mengubah tata kelola administrasi pelayanan kesehatan, cara fasilitas kesehatan berkomunikasi dan memberikan edukasi kepada pasien. Organisasi Kesehatan Dunia menegaskan bahwa komunikasi kesehatan yang efektif merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pelayanan, keselamatan pasien, dan kepatuhan terhadap prosedur pelayanan kesehatan. Dalam konteks tersebut, media digital berbasis audiovisual semakin banyak dimanfaatkan karena mampu menyajikan informasi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat diakses oleh berbagai kelompok masyarakat. Moe-Byrne *et al.*, (2022:3) melalui kajian sistematis menemukan bahwa video animasi mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap informasi kesehatan yang kompleks dibandingkan media berbasis teks. Temuan tersebut diperkuat Feeley *et al.*, (2023:244) yang menyatakan bahwa media animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan pasien mengenai prosedur pelayanan kesehatan. Mettarikanon *et al.*, (2026:5) menunjukkan penggunaan *motion graphic* dalam penyampaian informasi kesehatan mampu meningkatkan pemahaman pasien sebelum menjalani tindakan medis. Pemanfaatan media edukasi digital menjadi kebutuhan strategis dalam mendukung efektivitas pelayanan kesehatan era transformasi digital.

Peningkatan jumlah peserta Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) di Indonesia mencapai lebih dari 98% penduduk menyebabkan meningkatnya kebutuhan terhadap sistem pelayanan kesehatan yang cepat, efektif, dan mudah dipahami oleh masyarakat Yulianti & Jawahir, (2023:28). Fasilitas Kesehatan Tingkat Pertama (FKTP) dituntut mampu memberikan informasi yang jelas terkait alur pelayanan kepada pasien. Namun, berbagai permasalahan masih ditemukan pada tahap pendaftaran dan triase, seperti kesalahan administrasi, ketidaksesuaian dokumen, antrean panjang, serta rendahnya pemahaman pasien mengenai prosedur pelayanan. BPJS Kesehatan melalui pedoman pelayanan peserta menegaskan pemahaman pasien terhadap prosedur pendaftaran, verifikasi kepesertaan, dan alur pelayanan merupakan faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pelayanan kesehatan. Elemoah *et al.*, (2025) menjelaskan bahwa Rendahnya pemahaman pasien terhadap prosedur pelayanan kesehatan berpotensi menimbulkan berbagai hambatan dalam proses pemberian layanan, seperti kesalahan administrasi, ketidaksesuaian alur pelayanan, peningkatan waktu tunggu, serta keterlambatan penanganan pasien, yang pada akhirnya dapat menurunkan efisiensi operasional fasilitas kesehatan. Firmada & Wahyuningsih, (2024:175) menemukan bahwa penggunaan media audiovisual pada proses orientasi pasien baru mampu meningkatkan pemahaman pasien terhadap prosedur pelayanan kesehatan secara signifikan.

Salah satu tahapan penting dalam pelayanan kesehatan adalah proses triase. Triase merupakan proses pengelompokan pasien berdasarkan tingkat kegawatdaruratan kondisi kesehatan untuk menentukan prioritas pelayanan yang akan diberikan (Meysman *et al.*, 2022). Ketepatan pelaksanaan triase sangat memengaruhi kualitas pelayanan, keselamatan pasien, serta efektivitas penggunaan sumber daya Kesehatan (Khaled *et al.*, 2024). Menurut Sudirman *et al.*, (2024:364), pemahaman yang baik mengenai sistem triase dapat meningkatkan ketepatan pengambilan keputusan dan mempercepat proses pelayanan pasien, tetapi praktiknya masih banyak pasien yang belum memahami fungsi dan tujuan triase sehingga sering terjadi kesalahpahaman ketika pasien dengan kondisi tidak gawat harus menunggu lebih lama dibandingkan pasien yang memiliki tingkat kegawatdaruratan lebih tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa edukasi mengenai alur pelayanan dan triase perlu dilakukan secara sistematis menggunakan media yang mudah dipahami oleh masyarakat.

Salah satu media yang dinilai efektif dalam menyampaikan informasi kesehatan adalah *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan bentuk komunikasi visual yang mengombinasikan elemen desain grafis, tipografi, ilustrasi, audio, dan animasi sehingga menghasilkan penyajian informasi yang lebih dinamis dan komunikatif (Krasner, 2008). Yusa *et al.*, (2019:45) menjelaskan bahwa *motion graphic* memiliki kemampuan untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi pesan visual yang mudah dipahami oleh audiens. Penelitian Hanum *et al.*, (2021:63) menunjukkan bahwa media *motion graphic* efektif digunakan sebagai sarana edukasi kesehatan karena mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman masyarakat terhadap informasi yang disampaikan. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Ismianti *et al.*, (2022:51), yang menyatakan bahwa penggunaan *motion graphic* memberikan peningkatan signifikan terhadap pemahaman peserta edukasi kesehatan dibandingkan metode penyampaian konvensional. Dengan karakteristik tersebut, *motion graphic* memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media edukasi alur pendaftaran dan triase pada fasilitas pelayanan kesehatan.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan *motion graphic* dalam bidang pendidikan, promosi kesehatan, edukasi penyakit, dan komunikasi publik, penelitian yang secara khusus mengembangkan *motion graphic* sebagai media edukasi alur pendaftaran dan triase pada fasilitas kesehatan tingkat pertama masih relatif terbatas. Penelitian Hanum *et al.*,

(2021) berfokus pada edukasi penyakit tuberkulosis, Triamanda *et al.*, (2022) mengembangkan *motion graphic* untuk promosi kesehatan reproduksi, sedangkan Fatah *et al.*, (2025) dan Puriningsih *et al.*, (2025) mengembangkan *motion graphic* pada konteks edukasi keselamatan dan pembelajaran kesehatan. Hingga saat ini masih sedikit penelitian yang mengintegrasikan aspek pelayanan administratif dan pelayanan klinis melalui media *motion graphic* dalam satu kesatuan media edukasi bagi pasien. Kesenjangan penelitian (*research gap*) tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media edukasi yang secara khusus dirancang untuk membantu pasien memahami alur pendaftaran sekaligus proses triase pada fasilitas kesehatan tingkat pertama.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *motion graphic* sebagai media edukasi alur pendaftaran dan triase di Klinik Cikko Prima Husada Tarik. Kebaruan (*novelty*) penelitian terletak pada integrasi informasi administratif dan klinis dalam satu media edukasi berbasis *motion graphic* yang dirancang sesuai karakteristik pelayanan klinik pratama. Media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman pasien mengenai prosedur pendaftaran, mekanisme triase, serta alur pelayanan kesehatan secara menyeluruh. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk media edukasi yang inovatif, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas komunikasi kesehatan, kualitas pelayanan pasien, dan efisiensi operasional pelayanan di Klinik Cikko Prima Husada Tarik.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media *motion graphic* sebagai sarana edukasi alur pendaftaran dan triase di Klinik Cikko Prima Husada. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memahami makna dan pengalaman audiens terhadap media yang dikembangkan (Creswell & Poth, 2016:18-21). Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam kepada ahli materi, ahli media, serta pasien, serta data sekunder yang berasal dari literatur, jurnal, dan dokumentasi klinik.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi-terstruktur, observasi nonpartisipan, studi pustaka, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif menggunakan model interaktif yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles *et al.*, 2020:7-12). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta data sekunder (Denzin & Lincoln, 2024:287).

Pengembangan media menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Binanto, 2010:88). Model ini dipilih karena sistematis dan masih relevan untuk pengembangan media edukasi digital (Hakim *et al.*, 2024:11). Produk yang dihasilkan berupa *motion graphic* edukatif berdurasi tiga menit yang didistribusikan melalui monitor ruang tunggu klinik dan media sosial sebagai sarana peningkatan pemahaman pasien terhadap prosedur pendaftaran dan layanan triase.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian ini menggunakan teori komunikasi visual sebagai dasar dalam pengembangan *motion graphic*. Komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui elemen visual seperti gambar, warna, tipografi, simbol, ilustrasi, dan animasi untuk membangun makna secara efektif dan mudah dipahami audiens (Kusrianto, 2009:4; Lester, 2020:2). Dalam

konteks pelayanan kesehatan, komunikasi visual berfungsi menyederhanakan informasi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh pasien (Kementerian Kesehatan RI, 2022:34).

Pengembangan *motion graphic* didasarkan pada unsur-unsur komunikasi visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, tata letak, simbol, dan narasi visual yang dipadukan dengan prinsip desain berupa keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), penekanan (*emphasis*), irama (*rhythm*), dan proporsi (*proportion*) untuk menghasilkan media yang komunikatif dan menarik (Pentak *et al.*, 2021; Poulin, 2018). Selain itu, efektivitas *motion graphic* didukung oleh elemen teknis berupa gerak (*movement*), audio, dan pengaturan waktu (*timing*) yang mampu meningkatkan pemahaman serta retensi informasi audiens (Krasner, 2008).

Pemilihan gaya visual dalam media ini memadukan estetika ilustrasi karakter anime dengan teknik flat *design* dua dimensi. Pendekatan ini dipilih berdasarkan observasi lapangan untuk menciptakan distingsi visual yang kuat dibandingkan media edukasi kesehatan konvensional yang cenderung statis. Penggunaan gaya anime pada karakter menyajikan fitur mata yang lebih ekspresif, yang secara mampu membangun kedekatan emosional (*emotional engagement*) dengan audiens heterogen, baik pasien muda maupun lansia sehingga pesan edukasi terasa lebih ramah dan persuasif. Selain itu, estetika ini diselaraskan dengan nuansa Klinik Cikko yang mengadopsi referensi visual modern guna membangun kepercayaan (*trust*) pasien.

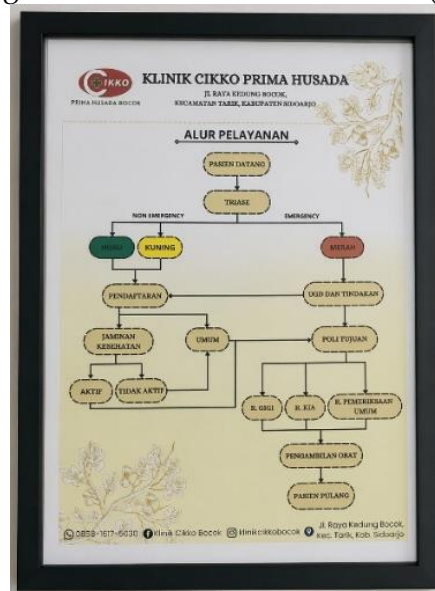
Meskipun menggunakan gaya anime, peneliti tetap menerapkan Teori Simplifikasi Visual Lowe (2003). melalui teknik kontras perseptual, sehingga perhatian audiens dapat langsung terarah pada informasi dinamis yang paling krusial tanpa terdistraksi oleh detail grafis yang rumit. Karakter anime yang digunakan telah disederhanakan elemen detailnya melalui teknik *vector-based* agar audiens tetap fokus pada instruksi pendaftaran Mobile JKN dan sistem triase tanpa terdistraksi oleh kerumitan visual yang berlebihan.

Materi yang disampaikan dalam media meliputi sistem triase dan pendaftaran mandiri melalui Mobile JKN. Triase merupakan proses pengelompokan pasien berdasarkan tingkat kegawatdaruratan untuk menentukan prioritas pelayanan kesehatan (Hinson *et al.*, 2019). Pemahaman terhadap sistem triase penting untuk mengurangi kesalahpahaman pasien terkait urutan pelayanan (Uly *et al.*, 2025). Sementara itu, Mobile JKN merupakan platform digital BPJS Kesehatan yang memungkinkan peserta melakukan pendaftaran dan pengambilan nomor antrean secara daring sehingga dapat meningkatkan efisiensi pelayanan dan mengurangi kepadatan antrean di fasilitas kesehatan (BPJS Kesehatan, 2026; Siregar & Rossevelt, 2025). Penyajian informasi tersebut melalui *motion graphic* diharapkan dapat meningkatkan literasi kesehatan dan literasi digital pasien secara lebih efektif (Firminda & Wahyuningsih, 2024:175).

HASIL DAN PEMBAHASAN

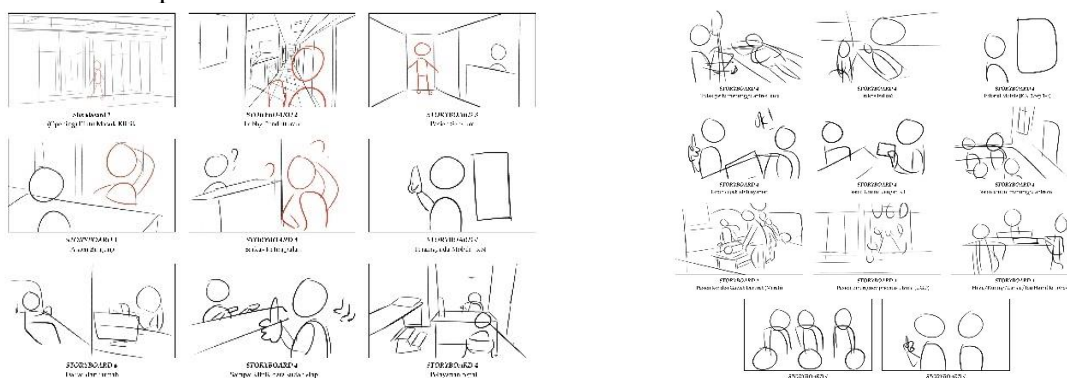
Penelitian ini menghasilkan media edukasi berbasis *motion graphic* yang mengintegrasikan tutorial penggunaan Mobile JKN dan sistem triase sebagai solusi komunikasi pelayanan di Klinik Cikko Prima Husada Tarik. Pengembangan media didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan masih rendahnya pemanfaatan pendaftaran online serta kurangnya pemahaman pasien terhadap sistem prioritas pelayanan. Kondisi tersebut berdampak pada terjadinya antrean di loket pendaftaran dan munculnya persepsi bahwa pelayanan diberikan berdasarkan urutan kedatangan. Berdasarkan temuan tersebut, dirancang *motion graphic* yang mampu menjelaskan alur pendaftaran digital dan mekanisme triase secara sederhana dan mudah dipahami. Hasil ini mendukung teori

komunikasi visual yang menyatakan bahwa media visual dapat menyederhanakan informasi kompleks menjadi pesan yang lebih mudah diterima audiens (Lester, 2020:12).



Gambar 1. Kondisi Media Informasi di Ruang Tunggu Klinik Cikko Prima Husada Tarik (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

Tahap pengembangan menghasilkan storyboard dan desain visual yang menggunakan pendekatan *flat design* dengan ilustrasi karakter tenaga medis dan pasien yang menggunakan atribut/warna biru yang sesuai dengan warna seragam petugas medis di Klinik Cikko, tipografi sans serif, serta dominasi warna biru dan putih yang merepresentasikan identitas klinik. Pemilihan elemen visual tersebut bertujuan meningkatkan keterbacaan, kenyamanan visual, dan kedekatan emosional dengan audiens. Temuan ini sejalan dengan teori komunikasi visual yang menjelaskan bahwa ilustrasi, warna, dan tipografi berperan penting dalam membangun pemahaman pesan (Ware, 2019:15). Selain berfungsi sebagai elemen estetis, karakter dan ikon yang digunakan membantu pasien memahami prosedur pelayanan secara lebih cepat dan intuitif.



Gambar 2. Storyboard *Motion graphic* (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)



Gambar 3. Palet Warna dan Tipografi *Motion graphic* (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

Hasil validasi menunjukkan bahwa *motion graphic* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi maupun ahli media. Ahli materi menilai bahwa isi media telah sesuai dengan prosedur pelayanan klinik, sedangkan ahli media menyatakan bahwa aspek visual, animasi, tipografi, dan sinkronisasi audio visual telah memenuhi prinsip komunikasi visual yang baik. Ringkasan hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk *Motion graphic*

Validator	Aspek yang Dinilai	Hasil
Ahli Materi	Kesesuaian isi, akurasi informasi, alur pelayanan	Layak tanpa revisi
Ahli Media	Visual, animasi, tipografi, audio visual	Layak tanpa revisi

Setelah validasi, *motion graphic* diuji melalui penayangan pada televisi ruang tunggu klinik. Hasil observasi menunjukkan bahwa pasien lebih memperhatikan video dibandingkan poster informasi yang sebelumnya digunakan. Pasien juga lebih memahami tahapan pendaftaran melalui Mobile JKN, dokumen yang harus dipersiapkan, serta alasan pasien gawat darurat memperoleh prioritas pelayanan. Temuan ini mendukung penelitian Moe-Byrne *et al.*, (2022:3) dan Feeley *et al.*, (2023:244) yang menyatakan bahwa media animasi lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap informasi kesehatan dibandingkan media berbasis teks.



Gambar 4. Penayangan *Motion graphic* di Ruang Tunggu Klinik (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

Secara komparatif, hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Hanum *et al.*, (2021), Ismianti *et al.*, (2022), dan Mettarikanon *et al.*, (2026) yang menunjukkan efektivitas

motion graphic sebagai media edukasi kesehatan. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan aspek administratif dan aspek klinis dalam satu media komunikasi visual. Integrasi tersebut memungkinkan pasien memahami keseluruhan alur pelayanan sejak proses pendaftaran hingga penentuan prioritas pelayanan. Oleh karena itu, *motion graphic* yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media edukasi, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi pelayanan yang mendukung transformasi digital kesehatan dan peningkatan efisiensi pelayanan di fasilitas kesehatan tingkat pertama.

Tabel 2. Ringkasan Temuan Penelitian

Aspek	Temuan
Mobile JKN	Meningkatkan pemahaman pendaftaran online
Sistem Triase	Meningkatkan pemahaman prioritas pelayanan
Komunikasi Visual	Mempermudah penyampaian informasi
Pelayanan Klinik	Berpotensi mengurangi hambatan komunikasi dan antrian



Gambar 5. Publikasi *Motion graphic* pada Media Digital Klinik (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan *motion graphic* sebagai media edukasi alur pendaftaran dan triase di Klinik Cikko Prima Husada Tarik melalui metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Media yang dikembangkan mengintegrasikan tutorial penggunaan Mobile JKN dan edukasi sistem triase dalam satu sajian audiovisual yang informatif dan mudah dipahami. Penerapan ilustrasi karakter, tipografi sans serif, serta warna biru dan putih menghasilkan tampilan yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik pasien. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk layak digunakan sebagai media edukasi. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa *motion graphic* mampu meningkatkan pemahaman pasien terhadap prosedur pendaftaran online, persyaratan administrasi, dan mekanisme prioritas pelayanan berdasarkan sistem triase.

Klinik Cikko Prima Husada Tarik disarankan untuk memanfaatkan *motion graphic* secara berkelanjutan melalui layar ruang tunggu dan media sosial resmi sebagai sarana edukasi pasien. Pembaruan konten perlu dilakukan apabila terdapat perubahan kebijakan pelayanan atau fitur Mobile JKN. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh *motion graphic* terhadap peningkatan pengetahuan,

penggunaan Mobile JKN, dan kepatuhan pasien terhadap sistem triase. Selain itu, pengembangan media edukasi berbasis teknologi interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan efektivitas komunikasi pelayanan kesehatan di era digital.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan kompetensi desainer dalam menjembatani kesenjangan literasi digital di sektor pelayanan publik melalui pendekatan desain yang inklusif.

REFERENSI

- Beaird, J., Walker, A., & George, J. (2020). *The principles of beautiful web design*. SitePoint Pty Ltd.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- BPJS Kesehatan. (2026). *Cara Penggunaan atau Pemakaian Fitur Pada Aplikasi Mobile JKN*. <https://bpjs-kesehatan.go.id/user-manual-mobile-jkn/>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2024). *The Sage handbook of qualitative research* (6th ed). Sage.
- Elemoah, D., Abeasi, D. A., Agyei, F. B., Sasemame, E. S., & Akumiah, P. O. (2025). The waiting game: determinants and effects of OPD service delays in a Tertiary Health Facility. *BMC Health Services Research*, 25(1), 1545. <https://doi.org/10.1186/S12913-025-13594-9>
- Fatah, M. I., Brilianti, D. F., Rahmita, D., Ayu, B. P. S. B. R., & Pramudi, S. H. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA MOTION GRAPHICS EDUKASI KESELAMATAN PENGGUNAN SEPEDA LISTRIK BAGI WANITA DEWASA. *EDUTECH*, 24(3), 1309–1323. <https://doi.org/10.17509/E.V24I3.86259>
- Feeley, T. H., Keller, M., & Kayler, L. (2023). Using Animated Videos to Increase Patient Knowledge: A Meta-Analytic Review. *Health Education & Behavior*, 50(2), 240–249. <https://doi.org/10.1177/10901981221116791>
- Firmanda, G. I., & Wahyuningsih, A. (2024). Penerapan Teknologi Media Audiovisual untuk Meningkatkan Proses Orientasi Pasien Baru di Rumah Sakit Swasta di Kediri. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas (Clinical and Community Nursing Journal)*, 8(3), 173. <https://doi.org/10.22146/JKKK.99347>
- Hakim, A. R., Hasibuan, A. R., & Hariani, P. P. (2024). Implementation of Multimedia Development Life Cycle in Learning Media Applications for Children with Mental Disabilities. *Hanif Journal of Information Systems*, 2(1), 11–21.
- Hanum, G. K., Purwadi, A., & Aupahaq, P. R. (2021). Motion Graphic Media Informasi Edukasi Penyakit Tuberculosis(TBC) Pada Klinik Karawaci Medika Tangerang. *CICES*, 7(1), 56–68. <https://doi.org/10.33050/CICES.V7I1.1462>
- Hinson, J. S., Martinez, D. A., Cabral, S., George, K., Whalen, M., Hansoti, B., & Levin, S. (2019). Triage Performance in Emergency Medicine: A Systematic Review. *Annals of Emergency Medicine*, 74(1), 140–152. <https://doi.org/10.1016/J.ANNEMERGMED.2018.09.022>

- Ismianti, R. D., Sitoayu, L., Nuzrina, R., Wahyuni, Y., & Angkasa, D. (2022). Efektifitas Motion Graphic sebagai Media Pendidikan Gizi pada Karyawan di Masa Pandemi. *Nutri-Sains: Jurnal Gizi, Pangan Dan Aplikasinya*, 6(1), 47-54. <https://doi.org/10.21580/NS.2022.6.1.6608>
- Kementerian Kesehatan RI. (2022). *Strategi Komunikasi Kementerian Kesehatan 2022-2024*. Kementerian Kesehatan RI. <https://repository.kemkes.go.id/book/887>
- Khaled, A., Dhefeeri, A., Mamdouh, A., Aldhafeeri, B., Aqla, G., Alsharari, S., Salem, M., Alhazmy, F., Ibrahim, M., Alomayri, A., Alfuraym, H., & Alanazi, M. (2024). THE IMPORTANCE OF TRIAGE IN THE EMERGENCY DEPARTMENT. *Gland Surgery*, 9(2), 285-291. <https://www.glandsurgery.net/index.php/GS/article/view/91>
- Krasner, J. S. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Focal Press. <https://books.google.co.id/books?id=ZcgTvcoCKHQC>
- Kusrianto, A. R. W. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.
- Lester, P. M. (2020). Visual communication: Images with messages. In *(No Title)* (9th Edition). Lex Publishing.
- Lowe, R. K. (2003). Animation and learning: Selective processing of information in dynamic graphics. *Learning and Instruction*, 13(2), 157-176.
- Mettarikanon, D., Eden, C., Manunyanon, P., Boonpit, V., Chookerd, N., & Tawanwongsri, W. (2026). Effectiveness of motion-graphic video for informed consent in patients undergoing platelet-rich plasma therapy for androgenetic alopecia: a randomized controlled study. *Frontiers in Digital Health*, 7, 1713274. <https://doi.org/10.3389/FDGTH.2025.1713274/TEXT>
- Meysman, J., Morreel, S., Lefevere, E., Verhoeven, V., De Graeve, D., Monsieurs, K. G., & Philips, H. (2022). Triage and referring in adjacent general and emergency departments (the TRIAGE-trial): A process evaluation of medical staff experiences in a nurse-led triage system. *International Emergency Nursing*, 63, 101191. <https://doi.org/10.1016/J.IENJ.2022.101191>
- Miles, M., Huberman, A., & Saldana, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: a Methods Sourcebook* (6th ed.). SAGE Publications.
- Moe-Byrne, T., Evans, E., Benhebil, N., & Knapp, P. (2022). The effectiveness of video animations as information tools for patients and the general public: A systematic review. *Frontiers in Digital Health*, 4. <https://doi.org/10.3389/FDGTH.2022.1010779/PDF>
- Pentak, S., Roth, R., & Lauer, D. A. (2021). *Design basics: 2D and 3D*. Cengage Learning.
- Poulin, R. (2018). *The language of graphic design revised and updated: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Rockport Publishers.
- Puriningsih, K. R., Astuti, A. D., Marwiyati, M., & Hakim, H. A. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANEMIA PADA REMAJA BERBASIS MOTION GRAPHYC.

- CENDEKIA: *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 407–419.
<https://doi.org/10.51878/CENDEKIA.V5I1.4553>
- Siregar, J. J., & Rossevelt, F. A. (2025). Efektivitas Pelayanan Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pendaftaran Online Pada Aplikasi Mobile Jaminan Kesehatan Nasional (JKN) Di Rumah Sakit Umum Bunda Thamrin. *SAJJANA: Public Administration Review*, 3(01), 90–100. <https://doi.org/10.32734/SAJJANA.V3I01.20727>
- Sudirman, A. A., Kumboyono, K., & Suryanto, S. (2024). The Effect of Animated Video Learning on ESI Triage Knowledge and Student Satisfaction of Nursing Polytechnic Health Ministry of Health Makassar. *Jurnal Health Sains*, 5(6), 361–371. <https://doi.org/10.46799/JHS.V5I6.1292>
- Triamanda, R. Z., Salawati, T., & Larasaty, N. D. (2022). Pengembangan Konten Video Animasi Motion Graphic sebagai Media Promosi Kesehatan Personal Hygiene Menstruasi bagi Remaja Putri. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(1), 40–52. <https://doi.org/10.12928/PROMKES.V4I1.5466>
- Uly, R. G. Z., Sriyono, S., & Qona'ah, A. (2025). Triage in Emergency Management in the Emergency Department: A Systematic Review. *Indonesian Journal of Global Health Research*, 7(2), 527–534. <https://doi.org/10.37287/IJGHR.V7I2.5607>
- Ware, C. (2019). *Information visualization: perception for design*. Morgan Kaufmann.
- Yuliastuti, H., & Jawahir, M. (2023). Analisis Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Layanan Kesehatan Mobile Jaminan Kesehatan Nasional Di Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 28–40. <https://doi.org/10.54147/JPKM.V4I01.726>
- Yusa, I. M. M., Putra, I. N. A. S., & Anggraini, A. (2019). *Kartala Visual Studies | 1 KARTALA VISUAL STUDIES* Desain Komunikasi Visual MEDIA EDUKASI DIABETES MELITUS BERBASIS MOTION GRAPHIC.