

MELAMPAUI VISUAL: ANIMASI SEBAGAI 'JEMBATAN' KOMUNIKASI DAN KERANGKA KERJA INOVASI DALAM KOLABORASI MULTIDISIPLIN

Samuel Gandang Gunanto

Program Studi Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: gandang@isi.ac.id

Ginanjar Setyo Nugroho

Program Studi Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: ginanjar@isi.ac.id

Akhmad Syaiful Anwar

Program Studi Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bantul, Indonesia
Email: anwar@isi.ac.id

ABSTRAK

Inovasi modern membutuhkan kolaborasi multidisiplin, tetapi perbedaan pendapat, bahasa, dan pemahaman teknis sering menghalangi proses ini. Studi ini menguji asumsi bahwa animasi dapat berfungsi sebagai media integratif yang efektif, sebuah "jembatan" yang menghubungkan pemahaman dan memudahkan kerja sama. Untuk menemukan artikel yang membahas model dan kerangka kerja kolaborasi di mana animasi bukan hanya produk akhir tetapi juga mekanisme penting dalam proses kerja, metode *Systematic Literature Review* (SLR) digunakan untuk melakukan pencarian sistematis di basis data akademik utama. Data yang diambil berhubungan dengan fungsi animasi, model yang diterapkan, dan metrik keberhasilan inovasi proyek. Studi menunjukkan bahwa animasi paling efektif pada tahap konseptualisasi dan iterasi. Dalam studi yang diteliti, beberapa model spesifik diidentifikasi, seperti Kerangka Kerja Naratif Visual Bersama. Model ini menunjukkan bahwa animasi dapat berfungsi sebagai 'bahasa ketiga' yang netral, mengurangi ambiguitas secara signifikan dan meningkatkan interaksi. Keberhasilan inovasi tidak hanya dapat diukur dari hasil akhirnya, tetapi juga perlu mempertimbangkan perbaikan mutu komunikasi, keselarasan pemahaman, dan percepatan siklus desain proyek. SLR ini menekankan, dalam konteks multidisiplin, bahwa animasi merupakan kerangka kerja operasional yang sangat efektif. Animasi tidak hanya menawarkan cetak biru praktis untuk mengatasi hambatan komunikasi, tetapi juga menjadikannya komponen penting yang berkontribusi langsung pada peningkatan keberhasilan proyek dan laju inovasi saat ini.

Kata kunci: Kolaborasi multidisiplin, SLR, animasi, jembatan komunikasi

Pendahuluan

Peran media visual dalam memfasilitasi transfer informasi yang efektif untuk mengatasi hambatan komunikasi akibat perbedaan kerangka berpikir telah lama diakui. Secara mendasar, efektivitas dari komunikasi visual, terutama animasi, dapat dijelaskan dengan menggunakan Teori *Dual Coding Theory* (DCT) (Paivio, 1990;

Melampaui Visual: Animasi sebagai 'Jembatan' Komunikasi dan Kerangka Kerja Inovasi dalam Kolaborasi Multidisiplin

Paivio, 1986). DCT menyatakan bahwa informasi lebih mudah diproses dan diingat ketika dikodekan secara bersamaan melalui dua saluran terpisah—visual dan verbal (Clark & Paivio, 1991).

Animasi, yang bersifat dinamis dan dapat menggabungkan narasi verbal dengan representasi grafis bergerak, mengoptimalkan prinsip DCT. Ini terbukti meningkatkan retensi informasi lebih tinggi dibandingkan metode konvensional (Hsin et al., 2017; Rachmawati & Erwin, 2022). Di samping itu, animasi dapat mengurangi beban kognitif ekstrinsik pada penerima pesan dengan efektif menyajikan konsep yang rumit (seperti proses teknis atau alur kerja) dalam bentuk narasi dinamis. Ini sejalan dengan prinsip-prinsip *Cognitive Load Theory* (CLT) (Sweller et al., 2019). Telah terbukti bahwa penggunaan animasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kreativitas dalam proses pembelajaran dan komunikasi (Widyastuti et al., 2024; Heidig et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Lowe (2001) menegaskan keunggulan ini dengan menunjukkan bahwa dalam transfer pengetahuan kompleks, visual dinamis seperti animasi lebih efektif dibandingkan dengan gambar statis.

Animasi memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, tetapi ada *gap* penelitian yang signifikan dalam literatur ilmiah mengenai peran animasi sebagai mekanisme inti atau kerangka kerja operasional dalam proses kerja kolaboratif itu sendiri.

1. **Fokus pada Output vs. Process:** Sebagian besar penelitian berfokus pada seberapa efektif animasi sebagai hasil komunikasi (seperti video edukasi atau penjelasan), bukan sebagai alat prototyping kegiatan kerja kolaboratif. (Purwadi, 2025). Perlu dilakukan pengujian sistematis untuk memahami cara animasi berfungsi sebagai Kerangka Kerja Naratif Visual Bersama (*Shared Visual Narrative Framework*) yang memandu alur kerja tim.
2. **Keterbatasan Media Statis dalam Kolaborasi:** Diagram, flowchart, atau gambar statis umum dalam tim multidisiplin; namun, media ini terbukti tidak dapat menyinkronkan pemahaman yang dinamis atau proses yang melibatkan interaksi kompleks dan perubahan waktu (Julison, 2015). Pengujian harus dilakukan untuk melihat bagaimana sifat dinamis dan naratif dari animasi dapat melampaui keterbatasan media statis.
3. **Animasi sebagai 'Bahasa Ketiga' yang Netral:** Dalam konteks kinerja inovasi proyek, belum ada penelitian sistematis yang dilakukan tentang gagasan bahwa animasi dapat berfungsi sebagai "Bahasa Ketiga" yang netral untuk mengatasi perbedaan jargon teknis antara disiplin ilmu (Pujiono, 2021; Andrian & Rusman, 2019). Salah satu metrik penting keberhasilan inovasi proyek adalah penyelarasan pemahaman, percepatan siklus desain, dan peningkatan kualitas komunikasi, yang semua dibantu oleh animasi, menurut uji hipotesis ini.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan Systematic Literature Review (SLR) yang menguji dan menemukan model, kerangka kerja, serta peran animasi dalam meningkatkan kualitas komunikasi dan sinkronisasi pemahaman di lingkungan kolaborasi multidisipliner, serta mengurangi kemungkinan terjadinya kegagalan inovasi proyek, dengan mempertimbangkan perbedaan antara penelitian yang disebutkan di atas.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode SLR dipilih karena memungkinkan untuk mengumpulkan, menyeleksi, menilai secara kritis, dan mensintesis temuan-temuan dari banyak penelitian empiris secara sistematis dan eksplisit, yang memberikan landasan kokoh untuk memajukan pengetahuan pada topik tertentu (Siddaway et al., 2017; Kitchenham et al., 2009). Pendekatan ini memastikan proses yang transparan dan dapat direplikasi, berbeda dengan tinjauan literatur tradisional (Webster & Watson, 2002; Tranfield et al., 2003).

Protokol penelitian ini dirancang secara eksplisit dan didokumentasikan untuk memastikan validitas internal dan eksternal tinjauan (Okoli & Schabram, 2010; Fink, 2019). Tahapan SLR memiliki tiga fase utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan (Kitchenham et al., 2009). Proses penelitiannya akan meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. **Strategi Pencarian (*Search Strategy*):** Pencarian sistematis dilakukan pada basis data akademik utama seperti Scopus, Web of Science, Science Direct, dan Google Scholar untuk memastikan cakupan literatur yang lengkap. Basis data ini dipilih berdasarkan penelitian tentang teknologi, manajemen proyek, ilmu desain, dan komunikasi (Booth et al., 2012). Untuk memilih artikel yang paling relevan, operator Boolean AND dan OR digunakan untuk membagi kata kunci menjadi tiga kategori utama:
 - a. Konsep (K): "animasi" OR "visualisasi dinamis" OR "motion graphics";
 - b. Konteks (X): "kolaborasi multidisiplin" OR "kerja tim interdisipliner" OR "proyek inovasi"; dan
 - c. Peran (P): "jembatan komunikasi" OR "kerangka kerja visual" OR "prototyping komunikasi"
2. **Kriteria Seleksi Artikel (*Inclusion and Exclusion Criteria*):** Proses seleksi dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan untuk menjamin relevansi dan kualitas artikel yang dianalisis:

Melampaui Visual: Animasi sebagai 'Jembatan' Komunikasi dan Kerangka Kerja Inovasi dalam Kolaborasi Multidisiplin

Tabel 1 Tabel kriteria seleksi artikel

| Kriteria | Inklusi (Dimasukkan) | Eksklusi (Dikeluarkan) |
|-------------------------|---|---|
| Fokus Penelitian | Artikel yang secara eksplisit membahas animasi sebagai mekanisme inti dalam proses kolaborasi proyek (Snyder, 2019). | Artikel yang hanya membahas animasi sebagai media edukasi umum, hiburan, atau iklan tanpa konteks kolaborasi interdisipliner. |
| Jenis Publikasi | Jurnal ilmiah <i>peer-reviewed</i> (studi empiris, studi kasus, atau tinjauan literatur) dan bab buku ilmiah (Petticrew & Roberts, 2006). | Abstrak seminar, <i>white papers</i> , ulasan buku, dan artikel berita. |
| Rentang Waktu | Dipublikasikan dalam kurun waktu lima tahun terakhir (2020–2025) untuk menjamin relevansi dengan tren inovasi kontemporer. | Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2020. |
| Bahasa | Bahasa Indonesia dan Inggris. | Selain bahasa Indonesia dan Inggris. |

3. **Proses Seleksi (*Selection Process*):** Empat tahap pemilihan dilakukan sesuai dengan pedoman Pernyataan PRISMA (Moher et al., 2009):
 - a. **Identifikasi:** Mengumpulkan seluruh artikel dari basis data sesuai dengan string penelusuran.
 - b. **Penyaringan:** Memilih artikel yang sesuai berdasarkan judul dan abstrak (Okoli & Schabram, 2010).
 - c. **Kelayakan:** Menilai artikel yang tersisa dengan membaca teks lengkap untuk memastikan pemenuhan semua kriteria inklusi.
 - d. **Inklusi:** Menetapkan set artikel terakhir yang akan dipakai dalam sintesis data.
4. **Ekstraksi dan Sintesis Data (*Data Extraction and Synthesis*):** Data diekstraksi dari set artikel terakhir menggunakan lembar ekstraksi terstruktur. Data yang dikumpulkan meliputi: (1) Informasi Bibliografis (Penulis, Tahun, Judul); (2) Peran Spesifik Animasi (Misalnya, alat *prototyping*, bahasa ketiga); (3) Model/Kerangka Kerja yang diidentifikasi; dan (4) Metrik Keberhasilan Inovasi Proyek (Misalnya, kualitas komunikasi, waktu siklus desain).

Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola, model, dan tren yang muncul (Creswell, 2018). Sintesis naratif digunakan untuk menggabungkan

temuan-temuan dari berbagai studi, yang kemudian akan dibahas dan didiskusikan secara mendalam di bagian Pembahasan.

Hasil dan Pembahasan (*Finding and Discussion*)

Tiga hasil utama dari analisis data yang dilakukan melalui proses *Systematic Literature Review* (SLR) berdasarkan kriteria pada metodologi terhadap kumpulan artikel yang dipilih, mengkonfirmasi peran penting animasi sebagai kerangka kerja operasional untuk kerja sama multidisiplin, yaitu:

1. **Peran Animasi yang Besar dalam Siklus Proyek:** Penelitian menunjukkan bahwa animasi lebih dari sekadar fase akhir presentasi; itu adalah mekanisme utama pada tahap awal proyek. Data menunjukkan bahwa animasi digunakan secara signifikan pada dua tahap penting dalam siklus desain proyek inovasi: (1) **Tahap Konseptualisasi:** pada tahap ini, animasi digunakan untuk membangkitkan ide-ide tentang suatu proyek (Purwadi, 2025; Lowe, 2001). Animasi dapat membantu mencegah kesalahpahaman tentang visi awal, yang sering terjadi karena perbedaan jargon. Dan (2) **Tahap Iterasi:** Animasi adalah alat untuk *prototyping* komunikasi yang cepat. Format visual yang dinamis memudahkan proses *feedback* dan perubahan desain yang cepat. Ini secara signifikan mengurangi jumlah waktu yang diperlukan untuk mencapai konsensus atau iterasi desain (Ginting et al., 2024).
2. **Identifikasi Model Kolaborasi:** Model spesifik yang menggunakan animasi sebagai dasar kolaborasi, yaitu Kerangka Kerja Naratif Visual Bersama (*Shared Visual Narrative Framework*), telah diidentifikasi dan divalidasi dalam sebuah kajian. Pada kerangka kerja ini, animasi memiliki fungsi sebagai 'bahasa ketiga' yang netral (Andrian & Rusman, 2019). Dengan menggunakan bahasa netral, narasi visual yang dinamis dalam animasi disajikan secara efektif mampu (1) **menurunkan ambiguitas**. Heidig et al. (2021) menyatakan bahwa visualisasi yang bergerak dan berurutan dapat secara alami mengurangi ambiguitas yang muncul dari komunikasi berbasis teks atau diagram statis. Selain itu juga (2) **meningkatkan interaksi tim**. Dengan adanya cetak biru visual yang dapat diubah dan dimanipulasi secara langsung, interaksi dan partisipasi anggota tim yang mungkin ragu untuk berbicara karena merasa asing dengan jargon teknis disiplin lain menjadi lebih aktif (Sari, 2021).
3. **Metrik Keberhasilan Inovasi yang Dipengaruhi oleh Animasi:** Temuan SLR menegaskan bahwa keberhasilan inovasi proyek multidisiplin, ketika menggunakan Kerangka Kerja Naratif Visual Bersama, tidak hanya diukur pada hasil akhir, tetapi juga pada peningkatan metrik proses. Animasi ditemukan berkorelasi positif dengan peningkatan tiga metrik utama (Aziz et al., 2020; Siregar et al., 2023):

Melampaui Visual: Animasi sebagai 'Jembatan' Komunikasi dan Kerangka Kerja Inovasi dalam Kolaborasi Multidisiplin

Tabel 2 Tabel Metrik Keberhasilan Inovasi yang dipengaruhi Animasi

| Metrik Proses | Peningkatan yang Ditemukan | Referensi Kunci |
|---------------------------------|---|------------------------|
| Kualitas Komunikasi | Peningkatan kejelasan pesan, frekuensi komunikasi, dan kualitas umpan balik di antara anggota tim lintas disiplin (Damanik et al., 2021). | (Siregar et al., 2023) |
| Sinkronisasi Pemahaman | Tingkat kesamaan yang lebih tinggi dalam pemahaman konseptual proyek di seluruh disiplin ilmu, memitigasi risiko salah tafsir persyaratan proyek (Hsin et al., 2017). | (Sweller et al., 2019) |
| Percepatan Siklus Desain | Pengurangan waktu yang signifikan dalam fase <i>prototyping</i> dan iterasi, yang secara langsung berimplikasi pada peningkatan laju inovasi proyek (Julison, 2015). | (Lowe, 2001) |

Secara keseluruhan, temuan ini memberikan bukti empiris bahwa animasi, ketika digunakan sebagai kerangka kerja operasional, secara efektif membantu manajemen proyek inovasi dengan meningkatkan aspek komunikasi dan kognitif tim. Hal ini memperkuat argumentasi yang menyatakan bahwa:

- Animasi sebagai model komunikasi yang mampu berperan dalam mengurangi beban kognitif saat terjadinya kolaborasi multidisiplin.** Hasil menunjukkan bahwa animasi paling efektif diterapkan pada tahap konseptualisasi dan iterasi (Purwadi, 2025; Ginting et al., 2024). Hal ini menggantikan paradigma dari animasi sebagai produk luaran menjadi alat *prototyping* komunikasi. Di fase awal, animasi memberikan tim sebuah cetak biru visual yang dinamis, suatu proses yang sulit dicapai oleh diagram statis atau dokumen teknis (Julison, 2015). Dalam kerja sama kolaboratif yang melibatkan berbagai disiplin, anggota tim sering kali mengalami kelebihan kognitif saat berusaha memahami jargon atau model dari disiplin lain (Sweller et al., 2019). Animasi, yang dapat membagi proses rumit menjadi narasi visual yang terurut, dapat mengurangi beban kognitif ekstrinsik secara signifikan (Heidig et al., 2021). Informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan naratif membebaskan kapasitas memori kerja (*working memory*) tim sehingga mereka dapat fokus pada pemecahan masalah (Rachmawati & Erwin, 2022). Ini menekankan alasan mengapa animasi lebih efektif dalam mentransfer pengetahuan kompleks dibandingkan dengan visual statis (Lowe, 2001).
- Konfirmasi Teoretis: Animasi sebagai 'Bahasa Ketiga' dalam DCT.** Kontribusi teoretis utama dari penelitian ini adalah temuan tentang Kerangka Kerja Naratif Visual Bersama dan fungsi animasi sebagai 'bahasa ketiga' netral.

Animasi visual-dinamis dapat digunakan di mana saja dan tidak terbatas pada istilah teknis. Ini menawarkan platform komunikasi yang netral, yang secara efektif menengahi perbedaan interpretasi antara disiplin ilmu (Andrian & Rusman, 2019). Fenomena ini sejalan dengan prinsip DCT. Menurut DCT, anggota tim memperoleh pemahaman konseptual yang lebih kaya dan stabil ketika mereka menyerap konsep proyek melalui jalur verbal (diskusi) dan jalur visual-dinamis (animasi). Hasil menunjukkan peningkatan sinkronisasi pemahaman (Hsin et al., 2017). Ini adalah bukti langsung betapa efektifnya DCT dalam lingkungan kerja yang sarat informasi. Tim yang berkomunikasi satu sama lain cenderung membuat keputusan yang lebih cepat, konsisten, dan mengurangi kesalahan informasi yang disebabkan oleh ambiguitas.

3. **Animasi berdampak langsung pada faktor keberhasilan kritis (CSF) dalam manajemen proyek.** Hasil penelitian secara jelas mengaitkan penggunaan animasi dengan peningkatan metrik proses kunci dalam proyek: kualitas komunikasi, sinkronisasi pemahaman, dan percepatan siklus desain. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa animasi secara langsung memengaruhi *Critical Success Factors* (CSF) dalam manajemen proyek (Aziz et al., 2020; Siregar et al., 2023). Terutama perihal: (1) **peningkatan kualitas komunikasi**, pada konteks manajemen proyek, kejelasan pesan, frekuensi komunikasi yang efektif, dan kualitas feedback adalah prasyarat untuk keberhasilan (Damanik et al., 2021). Animasi memungkinkan feedback visual yang spesifik dan langsung, yang merupakan bentuk komunikasi yang berkualitas tinggi. Selain itu juga mampu berperan dalam (2) **percepatan siklus desain**, yaitu dengan menyediakan alat *prototyping* komunikasi yang memungkinkan iterasi cepat dan kesepakatan konseptual di fase awal, animasi secara substansial mengurangi hambatan waktu yang sering terjadi akibat adanya revisi atau perubahan desain di fase akhir. Ini sejalan dengan perlunya efisiensi waktu dalam mengukur kinerja inovasi kontemporer (Julison, 2015).

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa animasi bukan sekadar alat ilustrasi, melainkan suatu intervensi strategis dan kerangka kerja kognitif yang memitigasi risiko komunikasi, mengoptimalkan proses kognitif tim, dan secara terukur meningkatkan laju dan keberhasilan inovasi dalam konteks kolaborasi multidisiplin.

Simpulan

Dalam penelitian ini, hipotesis bahwa animasi merupakan alat yang efektif untuk mengintegrasikan individu dari berbagai disiplin ilmu telah diuji dan divalidasi dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Hasilnya secara tegas mengisi celah penelitian (*research gap*) dengan menunjukkan bahwa animasi berfungsi lebih dari sekadar fase presentasi luaran dan merupakan mekanisme utama dalam proses kolaborasi. Ini telah terbukti berhasil pada tahap konseptualisasi dan iterasi (Purwadi, 2025; Lowe, 2001). SLR menemukan Kerangka Kerja Naratif Visual Bersama, di

Melampaui Visual: Animasi sebagai 'Jembatan' Komunikasi dan Kerangka Kerja Inovasi dalam Kolaborasi Multidisiplin

mana animasi berperan sebagai "bahasa ketiga" yang netral (Andrian & Rusman, 2019), secara mendasar menangani masalah penelitian yang berkaitan dengan perbedaan jargon teknis dan keterbatasan media statis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa animasi merupakan kerangka kerja kognitif dan operasional yang efektif dalam mengurangi risiko kegagalan proyek inovasi serta meningkatkan kualitas komunikasi, penyelarasan pemahaman, dan percepatan siklus desain proyek.

Walaupun memaparkan keunggulan yang besar, studi ini memiliki beberapa batasan. Pertama, sebagai SLR, hasil penelitian sangat tergantung pada kualitas dan fokus dari studi primer, karena hasilnya merupakan sintesis data sekunder. Bias publikasi, yang ditandai dengan kecenderungan untuk menerbitkan hasil positif, serta perbedaan dalam metodologi studi primer, mungkin dapat memengaruhi generalisasi temuan. Kedua, karena kriteria inklusi hanya mencakup artikel dari tahun 2020–2025, mereka mungkin tidak mempertimbangkan penelitian teoretis dasar yang lebih tua namun relevan dalam literatur desain komunikasi visual. Di samping itu, keterbatasan linguistik pada artikel yang ditulis dalam bahasa Inggris dan Indonesia membatasi literatur yang mencakup basis data yang lebih komprehensif.

Berdasarkan keterbatasan dan temuan dari penelitian ini, beberapa rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dibuat. Pertama, studi empiris primer perlu dilakukan dengan menggunakan pendekatan campuran kuantitatif dan kualitatif (*Mixed Methods*). Penggunaan Kerangka Kerja Naratif Visual Bersama pada tim proyek multidisiplin yang nyata perlu diperiksa dalam studi ini (Creswell, 2018). Metrik kuantitatif, seperti pengurangan waktu siklus desain, serta metrik kualitatif, seperti analisis konten komunikasi tim, dapat diterapkan dalam penelitian ini. Kedua, disarankan untuk melakukan studi mendalam mengenai cara kerja animasi dalam konteks kolaborasi jarak jauh atau lingkungan kerja virtual, di mana penyelarasan pemahaman visual yang efektif semakin krusial. Ketiga, studi yang akan datang dapat membandingkan berbagai gaya visualisasi animasi (misalnya, 2D versus 3D, atau tingkat akurasi rendah versus tinggi) untuk menentukan jenis animasi yang paling efektif dalam mengurangi beban kognisi.

Referensi

- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan* (Contoh Jurnal).
- Aziz, R. F. A., et al. (2020). Efektifitas Komunikasi Proyek Konstruksi Saat Pandemi dari Sudut Pandang Kontraktor. *Jurnal Sipil Trisakti*, 3(2), 154-165.
- Booth, A., et al. (2012). *Systematic Approaches to Reviewing Research: Protocol and Process*. SAGE Publications.
- Buchanan, R. (1995). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 12(2), 5-21.

- Clark, R. C., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149-166.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Damanik, H. S., et al. (2021). Efektifitas Komunikasi Proyek Konstruksi Saat Pandemi dari Sudut Pandang Kontraktor. *Universitas Trisakti (Contoh Institusi)*.
- Fink, A. (2019). *Conducting Research Literature Reviews: From the Internet to Paper*. SAGE Publications.
- Ginting, R. L., et al. (2024). Teknologi Informasi dalam Layanan B Melalui Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Efektivitas Bimbingan Karir di Sekolah: Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 5(1), 195-202.
- Heidig, S., et al. (2021). Using animations in education: A systematic review. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1639-1662.
- Hsin, C. Y., et al. (2017). The effects of animated educational video on learning effectiveness: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 693–710.
- Julison, B. (2015). Instrumen Pengukuran Kinerja Inovasi Perusahaan Kontraktor di Indonesia. *Media Komunikasi Teknik Sipil*, 23(1), 19-31.
- Kitchenham, B., et al. (2009). Systematic literature reviews in software engineering—A systematic literature review and meta-analysis. *Information and Software Technology*, 51(1), 7-25.
- Lowe, R. K. (2001). The dynamic visualisation of scientific concepts: Learning from multiple sources. *The Australian Educational Researcher*, 28(2), 85-103.
- Moher, D., et al. (2009). Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses: The PRISMA Statement. *PLoS Medicine*, 6(7), e1000097.
- Okoli, C., & Schabram, K. (2010). A Guide to Conducting a Systematic Literature Review of Information Systems Research. *Sprouts: Working Papers on Information Systems*, 10(26).
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford university press.
- Paivio, A. (1990). *Dual coding theory and education*. Oxford university press.
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2006). *Systematic Reviews in the Social Sciences: A Practical Guide*. Blackwell Publishing.

Melampaui Visual: Animasi sebagai 'Jembatan' Komunikasi dan Kerangka Kerja Inovasi dalam Kolaborasi Multidisiplin

- Pujiono, A. (2021). Pemanfaatan Media dalam Layanan Bimbingan dan Konseling pada Sekolah Menengah Atas di Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 32-37.
- Purwadi, I. (2025). FLUXUS Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Jurnal Animasi* (Contoh Jurnal).
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637-7643.
- Sari, V. (2021). Kolaborasi Semacam Ini: Pentingnya Kerja Tim dan Komunikasi dalam Tugas Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin* (Contoh Jurnal).
- Siddaway, A. P., et al. (2017). Systematic literature reviews and their application. *Journal of Business Research*, 77, 96-107.
- Siregar, A. A. S., et al. (2023). Pengaruh Komunikasi Terhadap Keberhasilan Proyek Pada Hubungan Kerja Antara Kontraktor dan Subkontraktor. *ResearchGate* (Contoh Repositori).
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333-339.
- Sweller, J., et al. (2019). *Cognitive load theory in practice*. Cambridge University Press.
- Tranfield, D., et al. (2003). The place of the systematic review in management and business research. *British Journal of Management*, 14(3), 207-222.
- Webster, J., & Watson, R. T. (2002). Analyzing the Past to Prepare for the Future: Writing a Literature Review. *MIS Quarterly*, 26(2), xiii-xxiii.
- Widyastuti, A., Solihati, N., & Zulaiha, S. (2024). *Membaca Cerdas: Revolusi Video Animasi Untuk Anak*. Yayasan Kita Menulis.