

Analisis Elemen Komunikasi Visual pada Video Motion Graphic Media Induction Aplikasi Workplaze

Ganang Argani*, Fadli Suandi**

* Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

** Animasi, Politeknik Negeri Batam

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

CTML

Motion graphic

Employee induction

Komunikasi visual

HRIS

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan prinsip-prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) pada elemen visual dan audio video *motion graphic media induction* aplikasi Workplaze, yang dikembangkan untuk mendukung proses orientasi karyawan baru di sebuah perusahaan manufaktur multinasional. Video dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik *expert judgment*, melibatkan tiga narasumber ahli di bidang animasi dan *motion graphic* melalui wawancara semi-terstruktur. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video telah menerapkan keempat prinsip CTML, yaitu koherensi, isyarat, redundansi, dan kesinambungan, secara konsisten, meskipun ditemukan sejumlah area perbaikan, terutama pada aspek kontras visual, proporsi teks terhadap elemen visual, dan sinkronisasi antara teks dan narasi. Ketiga narasumber sepakat bahwa video secara keseluruhan efektif sebagai media *induction*, dengan isu tata letak dan proporsi teks-visual sebagai temuan yang paling konsisten muncul pada berbagai prinsip. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis sebagai dokumen evaluasi bagi perusahaan serta acuan bagi kreator media instruksional berbasis *motion graphic*.

Copyright © 201x Institute of Advanced Engineering and Science.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Ganang Argani,

Animasi,

Batam State Politechnic,

Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461.

Email: ganangworkk@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital mendorong organisasi mengadopsi *Human Resource Information System* (HRIS) untuk mengelola administrasi kepegawaian secara terintegrasi, mencakup absensi, penggajian, cuti, dan lembur. Implementasi HRIS terbukti meningkatkan efisiensi operasional dan mengurangi human error, meski keberhasilannya tetap bergantung pada kesiapan pengguna [1]. Karena itu, perusahaan umumnya menyelenggarakan program *employee induction* sebagai langkah awal pengenalan lingkungan kerja, regulasi internal, dan platform digital yang digunakan dalam aktivitas operasional harian. Program orientasi yang terstruktur terbukti mempercepat adaptasi karyawan baru serta menekan kesalahan kerja pada masa awal penempatan, karena karyawan memperoleh kejelasan peran sejak hari pertama [2].

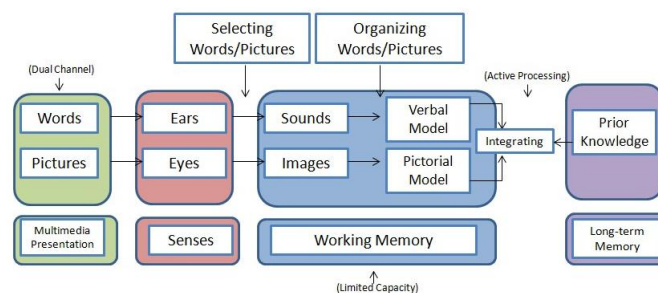
Seiring perkembangan teknologi multimedia, penyampaian materi instruksional beralih dari dokumen tekstual statis menuju media digital yang lebih dinamis, salah satunya video motion graphic, yang mampu menyatukan teks, ilustrasi, animasi, dan narasi *voice over* menjadi media yang efektif menyampaikan informasi kompleks [3], dengan hasil belajar yang terbukti lebih tinggi dibanding metode konvensional [4]. Secara

definitif, *motion graphic* merupakan percabangan desain grafis yang diaplikasikan ke dalam ruang waktu menggunakan teknik animasi [5]; elemen komunikasi visual seperti tipografi, tata letak, dan warna berfungsi mengarahkan hierarki visual serta menyederhanakan interpretasi informasi bagi audiens [6].

Kondisi ini melatarbelakangi kebutuhan operasional pada sebuah perusahaan manufaktur multinasional yang menggunakan aplikasi HRIS Workplaze berbasis *employee self-service*. Observasi selama program magang pada Divisi Human Resource perusahaan tersebut menemukan bahwa sosialisasi penggunaan Workplaze kepada karyawan baru masih bertumpu pada presentasi langsung oleh tim HR pusat, yang menghadapi keterbatasan personel untuk mengawasi operasional personalia di wilayah Asia Tenggara. Kondisi ini menyebabkan materi disampaikan berulang dan permintaan penjelasan ulang yang repetitif, sehingga mengurangi efisiensi waktu kerja divisi *Human Resource*.

Guna mengatasi kendala tersebut, dikembangkan video *motion graphic* sebagai media induction alternatif yang memuat panduan penggunaan aplikasi Workplaze secara berurutan, mulai dari mengunduh aplikasi dan aktivasi akun hingga simulasi fitur absensi mandiri, slip gaji, cuti, dan lembur.

Untuk mengevaluasi kesesuaian elemen komunikasi visual video tersebut dengan prinsip pemrosesan informasi manusia, penelitian ini menggunakan kerangka *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang berlandaskan tiga asumsi utama: *dual channel*, kapasitas terbatas, dan pemrosesan aktif [7], sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Cognitive Theory of Multimedia Learning

Berdasarkan ketiga asumsi tersebut, Mayer merumuskan beberapa prinsip desain multimedia untuk mengelola beban kognitif audiens pada batas kapasitas memori. Penelitian ini berfokus pada empat prinsip: koherensi (menghilangkan elemen tidak relevan), isyarat (penanda visual/auditori untuk menyoroti poin utama), redundansi (menghindari duplikasi informasi antara narasi dan teks tertulis yang identik), serta kesinambungan spasial dan temporal (penempatan dan pewaktuan elemen visual-verbal yang saling berdekatan) [7]. Penerapan prinsip-prinsip CTML pada media pembelajaran digital terbukti membantu audiens memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan retensi, serta menekan beban kognitif berlebih [8].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dipadukan dengan metode perancangan media. Alur penelitian dibagi menjadi dua tahap utama, yaitu tahap pembuatan produk dan tahap evaluasi produk

Tahap pembuatan produk mengadaptasi pipeline produksi media yang difokuskan pada tiga tahapan esensial. Pada tahap pra-produksi, materi instruksional diperoleh melalui koordinasi daring bersama perwakilan Divisi *Human Resource* perusahaan tersebut, dilengkapi observasi partisipatif karena peneliti merupakan pengguna langsung aplikasi Workplaze. Berdasarkan hasil koordinasi tersebut, peneliti menyusun *storyboard* dan naskah yang memuat urutan adegan serta teks instruksional untuk tiap *scene*, dengan hierarki mengikuti antarmuka aplikasi Workplaze. Penyusunan *storyboard* dilakukan secara iteratif; berdasarkan umpan balik perusahaan, dilakukan reduksi teks pada layar yang dinilai terlalu padat untuk menghindari

cognitive overload. Naskah yang telah difinalisasi kemudian dikonversi menjadi narasi *voice over* menggunakan teknologi *text-to-speech* melalui platform Voicemaker.in, mengingat kebutuhan efisiensi dan fleksibilitas revisi audio dari pihak industri.

Pada tahap produksi, aset antarmuka aplikasi diperoleh melalui metode tangkapan layar langsung dari perangkat *smartphone*, kemudian dikomposisikan dan dianimasikan menggunakan platform Powtoon. Pemilihan Powtoon didasarkan pada kebutuhan perusahaan akan perangkat lunak yang mudah diakses dan dioperasikan oleh siapa pun, mengingat tidak tersedianya staf khusus yang menangani produksi media *motion graphic* di lingkungan perusahaan. Proses produksi difokuskan pada simulasi pergerakan fungsional, seperti kursor virtual dan transisi antar-menu, agar alur interaksi pada aplikasi dapat divisualisasikan secara jelas. Produk akhir yang dianalisis pada penelitian ini masih menampilkan watermark bawaan platform, karena proses distribusi video secara masal tidak jadi dilaksanakan akibat perubahan kebijakan internal perusahaan, sehingga tahap pembaruan lisensi untuk ekspor final tidak turut dilanjutkan.

Pada tahap pasca-produksi, sinkronisasi audio-visual dilakukan menggunakan perangkat lunak Canva untuk menggabungkan narasi *voice over* dengan aset visual yang telah dianimasikan. Produk akhir diekspor dalam format .mp4 dengan rasio 16:9, dipilih agar video dapat ditonton secara nyaman dalam mode layar penuh pada perangkat *smartphone*. Beberapa spesifikasi teknis lain turut disepakati bersama pihak perusahaan, di antaranya penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar mengikuti status perusahaan sebagai entitas multinasional, serta konsep visual deskriptif yang memadukan tangkapan layar aplikasi, teks instruksional, dan narasi *voice over* yang sinkron.

Tahap evaluasi produk melibatkan tiga narasumber ahli di bidang animasi dan desain *motion graphic*. Kriteria utama meliputi rekam jejak pengalaman kerja di industri animasi atau *motion graphic* selama minimal dua tahun, serta kepemilikan portofolio kerja yang relevan dengan produksi media *motion graphic*. Kriteria pengalaman minimal dua tahun ditetapkan berdasarkan asumsi bahwa rentang waktu tersebut cukup untuk membentuk pemahaman praktisi terhadap prinsip komunikasi visual dan pengelolaan beban kognitif audiens, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Narasumber Penelitian

Narasumber	Kriteria	Peran dalam Evaluasi
Narasumber 1	Pengalaman ≥ 2 tahun di industri animasi/ <i>motion graphic</i> ; portofolio relevan	Expert judgment terhadap 4 prinsip CTML
Narasumber 2	Pengalaman ≥ 2 tahun di industri animasi/ <i>motion graphic</i> ; portofolio relevan	Expert judgment terhadap 4 prinsip CTML
Narasumber 3	Pengalaman ≥ 2 tahun di industri animasi/ <i>motion graphic</i> ; portofolio relevan	Expert judgment terhadap 4 prinsip CTML

Instrumen wawancara dikembangkan dengan mengacu langsung pada empat prinsip CTML yang menjadi kerangka analisis penelitian, sehingga setiap pertanyaan inti secara eksplisit menggali persepsi narasumber terhadap penerapan satu prinsip tertentu, dilengkapi pertanyaan probe lanjutan untuk mendorong narasumber merujuk pada scene spesifik dalam video. Pendekatan *expert judgment* dipilih karena keempat prinsip CTML bersifat teknis dan memerlukan kepekaan profesional terhadap komunikasi visual, yang lebih tepat dinilai oleh praktisi berpengalaman dibandingkan oleh pengguna umum yang belum tentu memiliki kerangka evaluasi visual yang sama. Keterlibatan tiga narasumber, alih-alih satu narasumber tunggal, dimaksudkan untuk memungkinkan triangulasi data antar-pendapat ahli, sehingga temuan yang muncul secara konsisten dari lebih dari satu narasumber dapat dianggap memiliki validitas yang lebih kuat dibandingkan temuan yang hanya disampaikan oleh satu pihak.

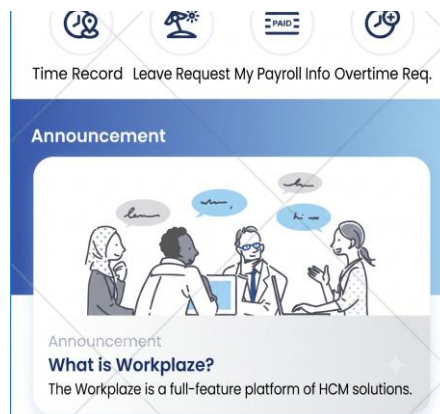
Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, yaitu teknik *in-depth interview* yang memungkinkan peneliti mengajukan pertanyaan secara lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur, namun tetap berpedoman pada panduan wawancara yang telah disusun sebelumnya [9]. Panduan wawancara

disusun berdasarkan empat prinsip CTML dan mencakup pertanyaan kesan umum, pertanyaan inti per prinsip, serta pertanyaan penutup untuk menggali prinsip yang dinilai paling kuat dan paling perlu diperbaiki. Video ditayangkan secara penuh kepada tiap narasumber sebelum peneliti memantik diskusi berdasarkan kerangka tersebut. Seluruh percakapan didokumentasikan dan ditranskripsi secara verbatim.

Data hasil wawancara dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [10]. Reduksi data dilakukan dengan memilih opini narasumber yang secara spesifik menyoroti penerapan salah satu dari empat prinsip CTML, dilanjutkan dengan penyajian data berupa kutipan opini narasumber yang disandingkan dengan cuplikan adegan video yang relevan. Proses ini juga mencakup identifikasi pola kesamaan maupun perbedaan pendapat antar-narasumber, yang digunakan untuk memperkuat validitas temuan pada tiap prinsip.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek visualisasi utama dalam video adalah antarmuka aplikasi Workplaze, yang menampilkan menu absensi mandiri, slip gaji bulanan, serta pengajuan cuti dan lembur (Gambar 2).



Gambar 2. Antarmuka Aplikasi HRIS Workplaze yang Divisualisasikan dalam Video

3.1. Prinsip Koherensi

Ketiga narasumber menilai elemen visual dalam video secara umum sudah relevan dan tidak berlebihan. Narasumber 1 menyatakan pemilihan warna telah menunjukkan kontras yang tepat antara karakter dan latar belakang, sehingga "sejauh ini aman". Narasumber 3 turut menegaskan tidak ditemukan "elemen-elemen yang sia-sia" dalam video.

Meski demikian, dua dari tiga narasumber menyoroti kepadatan teks pada layar sebagai titik lemah. Narasumber 2 menilai teks pada beberapa scene "terlalu panjang" dan menyarankan agar dibuat "dalam bentuk poin-poin saja", sementara Narasumber 3 menilai teks pada beberapa bagian "over penjelasan" meski masih dianggap wajar dan membantu audiens awam memahami maksud tiap langkah. Narasumber 2 juga menemukan masalah kontras spesifik pada scene pembuka, di mana tulisan menimpa elemen latar belakang sehingga "kontrasnya itu mengganggu" keterbacaan.

3.2. Prinsip Isyarat

Prinsip isyarat dinilai sebagai prinsip yang paling kuat diterapkan oleh dua dari tiga narasumber pada bagian penutup wawancara. Cursor virtual secara umum dinilai efektif mengarahkan perhatian audiens ke tombol atau fitur yang dituju, dengan Narasumber 3 menyatakan penanda visual sudah "cukup mengarahkan" karena "cursornya jelas, kita harus klik kemana".

Meski dinilai kuat secara konsep, setiap narasumber menemukan titik lemah teknis yang berbeda pada level eksekusi. Narasumber 1 secara spesifik menyoroti warna cursor putih yang menyatu dengan latar belakang bernuansa putih, sehingga "bingung mana yang ditekan". Narasumber 2 menyoroti area screen recording yang

tampil terlalu kecil dalam frame video dan tidak mengisi penuh layar, sehingga fokus visual audiens terbagi antara karakter, teks, dan area tutorial itu sendiri, dan menyarankan penggunaan *shot close-up* khusus pada bagian *screen capture*. Narasumber 3 menemukan satu scene spesifik pada fitur *leave request* (sekitar menit ke-2:05) yang kekurangan penanda kursor pada transisi dari pemilihan opsi ke tombol *submit*, yang berisiko membingungkan audiens mengenai urutan aksi selanjutnya.

3.3. Prinsip Redundansi

Ketiga narasumber sepakat bahwa teks pada layar dan narasi voice over bersifat redundan: keduanya menyampaikan informasi yang identik kata demi kata, bukan saling melengkapi. Narasumber 1 menyatakan keduanya "pasti sama" dan menyerupai "narasi aja", bukan poin-poin ringkas. Narasumber 2 menilai pendekatan ini "kurang tepat", sementara Narasumber 3 mengonfirmasi pola yang sama.

Ketiga narasumber secara independen menyarankan solusi yang serupa, yaitu memadatkan teks menjadi poin-poin kunci alih-alih narasi penuh yang meniru ucapan voice over kata-per-kata, pendekatan yang menurut Narasumber 1 lebih menyerupai gaya "*slide PPT*". Narasumber 3 menambahkan temuan pada dimensi waktu: teks muncul secara penuh di awal *scene*, sementara narasi "menyusul" hingga mendekati akhir teks, sehingga ritme kemunculan keduanya tidak sinkron, berbeda dengan pola subtitle film konvensional yang muncul bertahap mengikuti kecepatan bicara.

3.4. Prinsip Kesenambungan

Pada aspek spasial, ketiga narasumber menemukan masalah proporsi dan penempatan antara elemen teks dan visual, meski dengan penekanan berbeda. Narasumber 1 menyoroti urutan prioritas perhatian audiens: video menampilkan teks lebih dahulu sebelum visual, padahal audiens umumnya terbiasa melihat visual terlebih dahulu baru membaca teks pendukung, sehingga disarankan untuk membalik prioritas tersebut. Narasumber 2 menyoroti ukuran teks yang "terlalu besar" dibandingkan *screen capture* aplikasi, sehingga fokus audiens tertarik ke teks alih-alih ke visual aplikasi itu sendiri. Narasumber 3 menemukan ruang kosong yang signifikan pada komposisi *layout*, yaitu antara area *screen capture*, teks, dan karakter ilustrasi, yang berpotensi membuat fokus audiens "gagal" pada bagian yang kosong tersebut.

Pada aspek temporal, dua dari tiga narasumber (Narasumber 1 dan 2) menilai sinkronisasi visual-audio sudah baik dan "masih aman", sementara Narasumber 3 menemukan ketidaksinkronan kecepatan antara motion teks dan narasi, di mana teks bergerak lebih cepat dibandingkan audio. Temuan ini selaras dengan temuan Narasumber 3 pada prinsip redundansi mengenai ritme kemunculan teks dan narasi, sehingga memperkuat validitas temuan tersebut melalui triangulasi antar-bagian wawancara.



Gambar 3. Contoh scene yang mengilustrasikan temuan pada tiap prinsip CTML: (a) kepadatan teks pada prinsip koherensi; (b) kontras kursor pada prinsip isyarat; (c) duplikasi teks-narasi pada prinsip redundansi; (d) proporsi teks-visual pada prinsip kesinambungan spasial.

3.5. Diskusi Temuan Berdasarkan Kerangka Teori

Temuan pada prinsip koherensi ini sejalan dengan definisi Mayer, yang menekankan bahwa audiens belajar lebih optimal ketika elemen tambahan yang tidak relevan, termasuk teks berlebih, ditiadakan dari tampilan [7]. Catatan narasumber mengenai kepadatan teks menunjukkan bahwa prinsip ini secara konseptual telah dipertimbangkan dalam perancangan video, namun eksekusinya belum sepenuhnya optimal pada beberapa *scene*.

Temuan pada prinsip isyarat menegaskan pernyataan Zunidar dkk. bahwa penandaan (*signaling*) berperan membantu audiens memahami materi dengan lebih baik ketika diterapkan secara konsisten [8]. Variasi titik lemah yang ditemukan ketiga narasumber, yaitu kontras warna, framing, dan kelengkapan penanda per *scene*, menunjukkan bahwa konsistensi eksekusi isyarat di sepanjang durasi video menjadi faktor penentu efektivitas prinsip ini, bukan sekadar keberadaan kursor sebagai penanda.

Konsensus kritik pada prinsip redundansi memperkuat argumen Mayer bahwa proses belajar dapat menurun ketika grafik atau animasi dijelaskan secara bersamaan oleh narasi suara dan teks tertulis yang berbunyi persis sama, karena membebani saluran visual secara berlebih [7]. Temuan ini menjadi salah satu indikasi paling kuat dalam penelitian ini bahwa desain ulang pada aspek kepadatan teks berpotensi memberikan perbaikan yang signifikan terhadap pengelolaan beban kognitif audiens.

Temuan pada prinsip kesinambungan turut relevan dengan penekanan Mayer pada pentingnya keselarasan spasial dan temporal antara elemen visual dan verbal untuk menjaga kelancaran pemrosesan informasi di memori kerja [7]. Variasi temuan spasial dari ketiga narasumber menunjukkan bahwa aspek tata letak merupakan dimensi yang paling banyak memerlukan perhatian lanjutan dibandingkan aspek temporal, yang secara umum dinilai sudah memadai oleh mayoritas narasumber.

Tabel 2. Sintesis Temuan per Prinsip CTML

Prinsip	Konsensus Kekuatan	Konsensus Area Perbaikan	Tingkat Kesepakatan
Koherensi	Elemen visual relevan, tidak berlebihan	Kepadatan teks pada beberapa <i>scene</i>	2 dari 3 narasumber
Isyarat	Kursor mengarahkan perhatian dengan jelas	Kontras warna, <i>framing</i> , kelengkapan penanda per <i>scene</i>	3 dari 3 narasumber (titik lemah berbeda-beda)
Redundansi	—	Teks dan narasi identik; ritme kemunculan tidak sinkron	3 dari 3 narasumber
Kesinambungan	Sinkronisasi temporal audio-visual	Proporsi dan penempatan teks-visual (spasial)	3 dari 3 narasumber (aspek spasial)

3.6. Temuan Lintas-Prinsip

Isu tata letak dan proporsi teks-visual muncul berulang pada prinsip koherensi, isyarat, dan kesinambungan spasial, menunjukkan bahwa aspek *layout* merupakan area perbaikan yang paling konsisten disorot oleh ketiga narasumber, melampaui batas satu prinsip tunggal. Pola ini mengindikasikan bahwa perbaikan pada aspek *layout*, proporsi ukuran teks terhadap visual aplikasi, kontras warna kursor, serta pengaturan urutan perhatian audiens, berpotensi memberikan dampak perbaikan yang beririsan pada lebih dari satu prinsip CTML sekaligus.

Pada bagian penutup wawancara, ketiga narasumber menyatakan bahwa video secara keseluruhan sudah efektif menyampaikan informasi sebagai media induction aplikasi HRIS bagi karyawan baru. Narasumber 1 menyatakan pendekatan video ini "masih oke" dan umum digunakan pada video tutorial; Narasumber 2 menegaskan "secara isi ini jelas sampai", dengan catatan bahwa "layout saja yang kurang"; dan Narasumber 3 menyimpulkan video sudah "cukup informatif, efektif, dan cukup jelas" dari awal hingga akhir. Dengan demikian, area perbaikan yang teridentifikasi berada pada level eksekusi teknis, bukan pada kesesuaian konseptual video terhadap keempat prinsip CTML secara keseluruhan.

3.7. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan temuannya. Pertama, penilaian yang digunakan bersifat *expert judgment* dari tiga praktisi animasi dan *motion graphic*, sehingga mencerminkan perspektif profesional terhadap kualitas desain, namun belum tentu merepresentasikan pengalaman kognitif aktual karyawan baru sebagai pengguna akhir video. Kedua, evaluasi dilakukan terhadap satu produk video pada satu konteks organisasi tertentu (perusahaan tempat penelitian dilakukan), sehingga generalisasi temuan ke konteks media induction pada organisasi atau sektor industri lain perlu dilakukan secara hati-hati. Ketiga, keterbatasan waktu penelitian menyebabkan evaluasi tidak mencakup pengujian efektivitas pembelajaran secara terukur, sehingga temuan penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif dan belum menjawab sejauh mana penerapan prinsip CTML tersebut berkorelasi dengan peningkatan pemahaman aktual pengguna.

3.8. Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat relevansi kerangka CTML sebagai instrumen evaluasi pada produk media instruksional di lingkungan industri, tidak terbatas pada konteks pendidikan formal yang selama ini menjadi fokus utama sebagian besar penelitian CTML terdahulu [8]. Pola triangulasi yang muncul antara temuan pada prinsip redundansi dan aspek temporal prinsip kesinambungan turut menunjukkan bahwa keempat prinsip CTML tidak berdiri sepenuhnya independen, melainkan dapat saling terkait pada level eksekusi teknis suatu produk media.

Secara praktis, temuan pada penelitian ini dapat menjadi acuan bagi kreator media instruksional dalam memprioritaskan aspek perbaikan pada tahap revisi produk, khususnya pada proporsi teks terhadap elemen visual dan konsistensi kontras penanda visual di sepanjang durasi video. Bagi perusahaan tempat penelitian ini dilakukan, temuan ini dapat menjadi dasar pertimbangan teknis apabila video media induction ini akan disempurnakan atau direplikasi untuk kebutuhan pelatihan lain di lingkungan perusahaan.

4. KESIMPULAN

Secara ringkas, temuan tiap prinsip dapat dirangkum sebagai berikut. Pada prinsip koherensi, elemen visual video dinilai relevan dan tidak berlebihan, meski kepadatan teks pada beberapa scene perlu dipadatkan. Pada prinsip isyarat, penanda visual berupa kursor dinilai efektif secara konsep, namun konsistensi eksekusinya, yaitu kontras warna, *framing*, dan kelengkapan penanda per scene, masih memerlukan perbaikan. Pada prinsip redundansi, ditemukan konsensus kritik terkuat dari ketiga narasumber terkait duplikasi konten teks dan narasi yang identik, sekaligus ketidaksinkronan ritme kemunculan keduanya. Pada prinsip kesinambungan, aspek temporal dinilai sudah memadai, sementara aspek spasial, yaitu proporsi dan penempatan teks terhadap visual, menjadi area yang paling konsisten disorot ketiga narasumber.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga pakar animasi dan *motion graphic*, video *motion graphic* media induction aplikasi Workplaze telah menerapkan keempat prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yaitu koherensi, isyarat, redundansi, dan kesinambungan, secara konsisten, meskipun ditemukan sejumlah area perbaikan pada level eksekusi teknis. Prinsip isyarat dinilai paling kuat diterapkan secara konseptual, sementara prinsip redundansi menunjukkan konsensus kritik paling kuat dan konsisten dari ketiga narasumber, khususnya terkait duplikasi konten teks dan narasi yang identik. Temuan lintas-prinsip menunjukkan bahwa proporsi dan tata letak elemen teks terhadap elemen visual merupakan area perbaikan yang paling konsisten muncul pada berbagai prinsip, menjadikannya prioritas utama apabila video ini direvisi di masa mendatang.

Secara keseluruhan, ketiga narasumber menilai video ini efektif sebagai media induction bagi karyawan baru, menjawab rumusan masalah penelitian bahwa keempat prinsip CTML telah terwujud secara nyata dalam elemen visual dan audio video, meskipun belum optimal pada seluruh detail teknis. Penelitian ini terbatas pada penilaian *expert judgment* dan tidak mencakup pengujian efektivitas terhadap pengguna akhir. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas video ini secara empiris kepada karyawan baru sebagai pengguna akhir, guna melengkapi temuan deskriptif penelitian ini dengan data efektivitas pembelajaran yang terukur, serta mengeksplorasi penerapan prinsip CTML pada video *induction* di sektor industri lain.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi dokumen evaluasi bagi perusahaan tersebut dalam menyempurnakan media induction aplikasi Workplace, serta menjadi acuan praktis bagi kreator konten multimedia lain dalam merancang media informasi berbasis video yang ramah terhadap kapasitas memori kerja audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Bangura, "Human Resource Information System (HRIS): Navigating the Implementation, Challenges, and Benefits," *International Journal of Business & Management Studies*, vol. 5, no. 10, pp. 25–32, 2024.
- [2] A. D. Maharani, U. A. Izzati, and R. D. Ramadhan, "Onboarding in Recruitment of the Modern Workplace: A Literature Review," *Bina Bangsa International Journal of Business and Management*, vol. 5, no. 2, pp. 492–507, 2025.
- [3] Supardianto and W. D. Octaviany, "Analisis Efektivitas Motion Graphic Sebagai Media Informasi Company Profile Polibatam Press Menggunakan Epic Model," *Jurnal Integrasi*, vol. 15, no. 2, pp. 112–121, 2023.
- [4] S. Oktavia Azzahra and K. Khotimah, "Pengembangan Motion Graphic Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Materi Pitching Ide Bisnis pada Mata Kuliah Kewirausahaan Sosial di IAINU Tuban," *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, vol. 1, no. 1, 2026.
- [5] J. Krasner, *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*, 4th ed. New York: Routledge, 2021.
- [6] R. Supriyono, *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010.
- [7] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- [8] Zunidar, Z. Aqila, S. Salim, and N. Fitrah, "Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital," *AMI – Jurnal Pendidikan dan Riset*, vol. 4, no. 1, pp. 84–90, 2026.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [10] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2014.