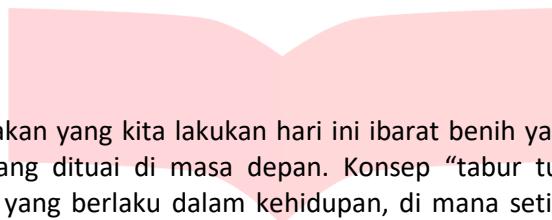


## Visualisasi Tabur Tuai dalam Seni Instalasi Televisi Analog dan Video Digital

Humaira Basrah Makkarumpa<sup>1</sup>, Ranti Rachmawanti<sup>2</sup> dan Axel Ramadhan Ridzky<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
<sup>1,2,3</sup>humairabasrah@student.telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id,  
axelramadhanridzky@telkomuniversity.ac.id



**Abstrak:** Setiap tindakan yang kita lakukan hari ini ibarat benih yang ditanam dan akan menentukan hasil yang dituai di masa depan. Konsep "tabur tuai" menggambarkan prinsip sebab-akibat yang berlaku dalam kehidupan, di mana setiap pilihan membawa konsekuensi di kemudian hari. Dalam karya instalasi ini, penulis mengajak audiens merenungkan pentingnya kesadaran akan dampak dari setiap keputusan. Media televisi analog, video digital, dan teknologi hologram digunakan sebagai metafora visual untuk menyoroti hubungan pola pikir kolektif dalam masyarakat. Motion graphic memperkuat pesan visual sehingga penonton dapat merasakan bagaimana keputusan kecil dapat memicu rangkaian peristiwa yang lebih besar. Karya ini diharapkan menjadi ruang refleksi bersama yang mendorong audiens untuk bertindak lebih bijaksana dan bertanggung jawab. Dengan demikian, instalasi ini bukan hanya ekspresi artistik, tetapi juga sarana edukasi dan ajakan membangun masa depan yang lebih baik.

**Kata kunci:** Tabur Tuai, Refleksi, Motion Graphic, Hologram.

**Abstract:** Every action we take today is like a seed planted that will determine the harvest in the future. The concept of "sowing and reaping" reflects the principle of cause and effect, where every choice brings consequences later on. In this installation artwork, the artist invites the audience to reflect on the importance of awareness regarding the impact of each decision. Analog television, digital video, and hologram technology are used as visual metaphors to highlight the collective mindset within society. Motion graphics reinforce the visual message, allowing viewers to experience how small decisions can trigger a chain of larger events. This work aims to be a shared space for reflection, encouraging the audience to act more wisely and responsibly. Thus, the installation serves not only as artistic expression but also as an educational medium and a call to build a better future.

**Keywords:** Sowing and Reaping, Reflection, Motion Graphic, Hologram.

## PENDAHULUAN

Istilah "tabur tuai" dalam bahasa Indonesia merangkum prinsip sebab-akibat yang berakar dari dunia pertanian, di mana tindakan menanam benih akan menentukan hasil panen di masa depan. Konsep ini menegaskan bahwa setiap keputusan dan tindakan yang diambil saat ini akan membawa konsekuensi yang signifikan di kemudian hari, baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam tatanan sosial yang lebih luas. Nilai-nilai, keyakinan, dan praktik yang diwariskan dari generasi ke generasi membentuk pola pikir serta perilaku masyarakat, sehingga makna filosofis "tabur tuai" menekankan pentingnya tanggung jawab individu dalam setiap tindakan. Kesadaran akan prinsip ini mendorong refleksi mendalam terhadap dampak jangka panjang dari setiap pilihan, baik secara personal maupun kolektif. Dengan memahami bahwa tindakan hari ini membentuk realitas masa depan, individu dan komunitas ter dorong untuk membuat keputusan yang lebih bijaksana dan bertanggung jawab. Konsep ini menjadi fondasi bagi terciptanya masyarakat yang reflektif, sadar akan konsekuensi, dan berkomitmen membangun warisan positif bagi generasi mendatang.

Secara filosofis, "tabur tuai" dapat dipandang sebagai hukum moralitas yang menuntut setiap individu bertanggung jawab atas perbuatannya. Prinsip ini sejalan dengan konsep karma dalam agama Hindu dan Buddha, di mana setiap tindakan, baik fisik maupun mental, akan menghasilkan akibat yang setimpal. Dalam tradisi Islam dan Kristen, prinsip serupa juga diajarkan, menegaskan bahwa setiap perbuatan akan mendapatkan balasan yang adil. Dalam kehidupan sosial, "tabur tuai" telah menjadi bagian dari norma adat, sistem hukum, pendidikan, dan kesadaran lingkungan. Masyarakat tradisional memandang prinsip ini sebagai mekanisme menjaga keseimbangan sosial, sementara dalam

konteks modern, ia relevan dalam membangun keadilan, etika, dan keberlanjutan lingkungan.

Dengan memahami dan menerapkan prinsip 'tabur tuai', kita dapat membuat keputusan yang lebih bijaksana dan lebih sadar akan konsekuensi dari tindakan kita, hal ini menjadi landasan utama bagi tujuan penulis dalam proposal ini. Penulis merasa terpanggil untuk menjembatani pemahaman konseptual ini menjadi pengalaman yang nyata dan menggugah melalui media seni instalasi analog dan digital. Dengan demikian, karya seni instalasi ini tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual dari prinsip 'tabur tuai', tetapi juga sebagai ajakan untuk merenungkan dan mempertimbangkan kembali bagaimana kita menjalani hidup kita. Penulis berharap melalui karya penulis, *audiens* dapat lebih menghargai pentingnya akuntabilitas, kesadaran, dan tanggung jawab dalam membentuk masa depan yang lebih baik bagi diri kita sendiri dan generasi mendatang.

## RUMUSAN MASALAH

Bagaimana visualisasi karya *Tabur Tuai* dalam seni instalasi?

## BATASAN MASALAH

Konsep tabur tuai memiliki beragam makna dan variasi yang luas jika dianalisis secara mendalam. Oleh karena itu, dalam ruang lingkup permasalahan yang ditentukan, penulis akan memfokuskan pembahasan pada visualisasi dan representasi prinsip "tabur tuai" melalui seni instalasi yang menggabungkan elemen analog dengan menampilkan visual motion graphic dengan hologram pepper ghost. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membatasi cakupan topik yang akan dibahas dalam karya ini.

## TUJUAN

Karya ini akan divisualisasikan dalam bentuk medium instalasi karya agar audiens ikut merasakan emosi dan makna dengan jelas secara visual. Tujuan instalasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran tentang prinsip "tabur tuai". Dengan menggunakan media televisi analog dan video digital, instalasi tersebut akan berupaya untuk memvisualisasikan bahwa setiap tindakan adalah benih yang akan menghasilkan konsekuensi di masa yang akan datang.

## TABUR TUAI

Teori Tabur Tuai menjelaskan prinsip universal sebab-akibat dalam kehidupan manusia, di mana setiap tindakan dan keputusan yang diambil akan menghasilkan konsekuensi di masa depan, baik secara individu maupun kolektif. Teori Perilaku Terencana (Ajzen, 1991) menyatakan bahwa niat yang dibentuk oleh sikap, norma, dan kontrol perilaku mempengaruhi tindakan nyata, sedangkan Teori Pembelajaran Sosial (Bandura, 1977) menekankan pembelajaran dari konsekuensi tindakan melalui penguatan. Teori Sistem (Bertalanffy, 1968) menjelaskan bagaimana nilai generasi kini membentuk struktur masyarakat berikutnya. Kesadaran akan prinsip ini penting di era modern untuk menghindari dampak negatif dari keputusan kecil yang terabaikan, serta membentuk masa depan yang lebih adil dan berkelanjutan.

## SEBAB-AKIBAT

Teori Sebab-Akibat, atau hukum kausalitas, menyatakan bahwa setiap akibat memiliki penyebab yang mendahuluinya (Hume, 1748). Dalam etika, prinsip ini menjadi dasar tanggung jawab moral, di mana tindakan membawa konsekuensi yang harus dipertanggungjawabkan. Konsep "tabur tuai" mengilustrasikan prinsip ini, sejalan dengan etika utilitarianisme dan konsep

karma dalam agama Hindu dan Buddha (Harvey, 1990). Prinsip ini mengingatkan pentingnya mempertimbangkan dampak sosial dan moral dari tindakan kita.

### **BUAH APEL**

Teori Buah Apel mengangkat simbol apel sebagai representasi kesatuan dan kesempurnaan siklus kehidupan. Apel melambangkan pengetahuan, pilihan moral, dan hasil dari proses yang utuh, terlihat dari tangkai, biji, dan batangnya. Dalam instalasi seni, simbol apel mengikat tahap awal (menabur), proses (pertumbuhan), dan hasil (menuai) menjadi satu kesatuan bermakna.

### **MOTION GRAPHIC**

Motion Graphic adalah cabang seni visual yang menggabungkan grafis dan gerak untuk menciptakan karya dinamis dan komunikatif (Romadonah & Maharani, 2019). Dengan animasi, tipografi, video, dan audio, motion graphic menyampaikan pesan secara efektif dan menarik perhatian audiens (Sukarno, 2008). Secara filosofis, gerak dalam motion graphic berfungsi sebagai bahasa universal yang membawa makna lebih dalam daripada gambar statis (Krasner, 2008).

### **SENI INSTALASI**

Instalasi seni menggabungkan berbagai media untuk menciptakan karya yang kohesif dan bermakna, seringkali mengangkat isu sosial dan budaya (Perwitasari et al., 2024). Instalasi terbagi menjadi Filled-Space, yang mengisi ruang nyata atau imajinasi dan dapat dipindah-pindah, serta Site-Specific, yang bergantung pada ruang tertentu dan memungkinkan interaksi peserta (Rosenthal, 2003). Instalasi Filled-Space cocok untuk karya

yang ingin dinikmati di berbagai lokasi tanpa kehilangan makna (Kompas, 2020).

## REFERENSI SENIMAN

### YOKO ONO



Gambar 2. 1 Foto Yoko Ono Sumber: Google.com

Yoko Ono, lahir pada 18 Februari 1933 di Tokyo, Jepang, adalah seniman multidisiplin, aktivis perdamaian, dan musisi yang berpengaruh besar dalam seni kontemporer dan gerakan sosial. Karya-karyanya sering menantang batasan seni tradisional dengan melibatkan partisipasi penonton,



Gambar 2. 2 Wish Tree (1996)  
Sumber: Google.com

seperti dalam karya terkenalnya "Cut Piece" (1964), yang mengeksplorasi tema kerentanan dan kepercayaan. Instalasi "Wish Tree" menjadi contoh utama filosofi artistiknya, dimana peserta menuliskan

harapan pada kertas dan mengikatnya di pohon, melambangkan kekuatan kolektif aspirasi individu. Sejak 1996, proyek ini telah mengumpulkan jutaan harapan dari berbagai negara dan terus berlanjut, dengan semua harapan tersebut kemudian dikubur di bawah Imagine Peace Tower di Islandia sebagai simbol perdamaian.

### JOSHUA ELLINGSON



Gambar 2. 3 Foto Joshua Ellingson Sumber: Instagram.com

Joshua Ellingson adalah seniman visual kontemporer asal Amerika Serikat yang dikenal dengan gaya unik menggabungkan surrealism, pop art, dan estetika retro-futuristik. Ia memulai karir dengan media tradisional

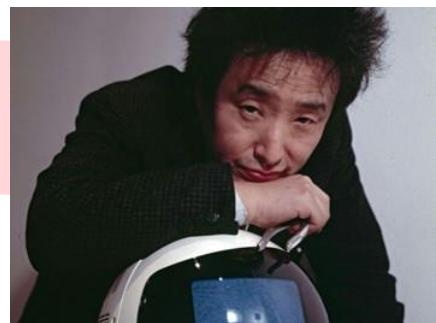


Gambar 2. 4 The Korg Wavestate (2021)  
Sumber: ELLINGSON

sebelum beralih ke seni digital, memadukan keahlian teknis dan visi kreatif. Karya Ellingson sering menampilkan ikon budaya pop dan mesin

retro-futuristik yang mengajak penonton merefleksikan hubungan masa lalu, kini, dan masa depan. Eksperimentnya dengan animasi dan seni interaktif menginspirasi penulis untuk mengintegrasikan televisi analog dan hologram dalam karya, membuka dialog antara tradisi dan inovasi teknologi.

### NAM JUNE PAIK



Gambar 2. 5 Foto Nam June Paik Sumber: Google.com

Nam June Paik (1932-2006), seniman Korea-Amerika, dikenal sebagai pelopor seni video dan tokoh utama gerakan Fluxus. Ia menggunakan televisi dan video sebagai medium utama, menciptakan instalasi yang menantang



Gambar 2. 6 Untitled (1993)

Sumber: [www.moma.org](http://www.moma.org)

persepsi media dan teknologi. Karya seperti "Untitled" (1993) menggunakan layar televisi yang menampilkan gambar terdistorsi melalui interaksi dengan

magnet dan sensor, menciptakan pengalaman unik dan reflektif terhadap dampak teknologi pada masyarakat. Paik meramalkan revolusi komunikasi digital lewat konsep "Electronic Superhighway". Pendekatannya mengubah media analog menjadi objek seni hidup dan interaktif, merefleksikan perubahan teknologi dan budaya pada awal 1990-an.

### KRISNA MURTI

Krisna Murti sering menggabungkan televisi analog dengan media lain, termasuk video digital dan instalasi suara interaktif, untuk memperkaya



Gambar 2.8 Foto Krisna Murti  
Sumber: <https://grobakhysteria.or.id/>

pengalaman audiens dan memperluas dimensi narasi karyanya. Namun, televisi analog tetap menjadi simbol penting dalam karyanya karena



mewakili

Gambar 2.7 Belajar Antre Kepada Semut (1996)  
Sumber: [www.Tumblr.com](http://www.Tumblr.com)

medium yang secara historis berperan dalam membentuk budaya visual dan

sosial masyarakat. Melalui penempatan televisi sebagai objek dan penggunaan video sebagai elemen visual utama, Krisna Murti memperlihatkan integrasi antara teknologi lama dan baru, yang menjadi inspirasi bagi penulis dalam mengembangkan karya instalasi.

## KONSEP

Konsep tabur tuai sangat relevan bagi penulis karena berkaitan langsung dengan pengalaman pribadi dan lingkungan sosial yang memengaruhi kehidupan sehari-hari. Prinsip ini mengajarkan pentingnya memilih keputusan dengan bijaksana dan berhati-hati, menyadari bahwa setiap tindakan saat ini akan berdampak pada masa depan kita dan orang di sekitar. Penulis tertarik membuat instalasi analog dan digital yang menggabungkan televisi analog, video digital, dan motion graphic untuk merefleksikan bagaimana tindakan kecil dapat memicu konsekuensi jangka panjang. Karya ini mengajak audiens merenungkan tanggung jawab dan kesadaran dalam membentuk masa depan yang lebih baik. Sketsa dan model awal instalasi telah disiapkan dengan dimensi 50X50X60 cm.

## KONSEP VISUAL

***Televisi analog*** digunakan sebagai simbol visual proses tabur tuai, menggambarkan bagaimana tindakan kecil dapat menimbulkan efek berantai, seperti sinyal analog yang terdistorsi dan berubah seiring waktu. Sebagai kontras, televisi LED merepresentasikan masa depan, menggambarkan hasil dari tindakan saat ini yang membentuk realitas mendatang. Rak kayu berfungsi sebagai penyangga utama yang menggabungkan semua elemen instalasi menjadi satu kesatuan kokoh dan estetis.

**Converter digital-analog** menghubungkan dan menampilkan video motion graphic yang dibuat penulis, menjadi jembatan penting antara teknologi analog dan digital, menggambarkan transisi dan integrasi dua dunia berbeda dalam karya ini. Medium hologram menggunakan kaca setengah bola sebagai elemen futuristik, menciptakan efek visual mendalam yang menyimbolkan hasil nyata dari tindakan saat ini.

**Video motion graphic** berisi kolase foto **stase tumbuhan sebagai metafora tabur tuai**. Visualisasi pohon apel besar dengan buah merah sempurna melambangkan hasil akhir dari proses tabur tuai, yaitu balasan dari perbuatan baik. **Apel** dipilih sebagai simbol karena melambangkan konsekuensi nyata dari setiap keputusan, mengajak audiens merenungkan tanggung jawab atas pilihan hidup.

**TV Tabung Kecil** menampilkan tangan menabur biji sebagai awal tindakan, sedangkan **TV besar** menunjukkan batang pohon yang tumbuh, melambangkan proses dan ketidakpastian hasil, hologram menampilkan buah apel sebagai hasil nyata. Karya ini mengajak audiens mengalami perjalanan waktu dan proses moral dalam tabur tuai, menyadari bahwa setiap tindakan membawa konsekuensi yang harus diterima di masa depan.

#### PROSES BERKARYA



#### PROTOTYPE

gambar 3.1 foto televisi analog dan laptop penulis sudah terhubung  
Sumber: pribadi(2025)

Pembuatan karya dimulai dengan percobaan menggunakan bola akrilik setengah bola dan mika transparan yang dipotong berbentuk setengah

lingkaran dengan kemiringan 55 derajat. Struktur ini ditempatkan di atas iPad untuk memproyeksikan gambar sebagai hologram. Bola akrilik dan mika dipilih karena mampu memantulkan cahaya dan menciptakan efek tiga dimensi. Selanjutnya, televisi analog 6 inci diperoleh sebagai media utama, disusun vertikal dan dipadukan dengan teknik Pepper's Ghost untuk menghasilkan ilusi hologram yang interaktif dan estetis, menghubungkan masa lalu dan masa kini dalam karya seni. Proses berkarya dimulai dengan menyiapkan laptop, converter HDMI ke AV, kabel HDMI, dan kabel RCA. Laptop sebagai sumber visual dihubungkan ke converter yang mengubah sinyal digital menjadi analog. Kabel RCA kemudian menghubungkan converter ke televisi analog. Televisi diatur ke mode AV agar bisa menerima sinyal dari laptop, memungkinkan visual digital tampil di layar TV analog. Tahap ini penting untuk memastikan integrasi media digital dan analog berjalan dengan lancar dalam instalasi seni.



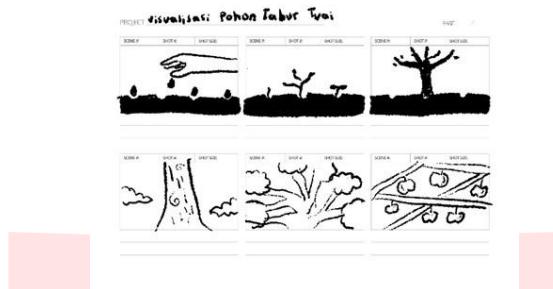
## PRA PRODUKSI

gambar 3.2 sketsa final untuk motion graphic

Sumber: pribadi (2025)

Pra-produksi fokus pada riset, perumusan ide, dan perencanaan teknis visual instalasi "Tabur Tuai". Konsep sebab-akibat dan tanggung jawab individu dikaji dari literatur dan refleksi sosial. Studi karya seniman seperti Yoko Ono dan Nam June Paik membantu memilih media televisi analog,

video digital, dan hologram. Ide visual dibagi menjadi tiga fase: menabur (tangan menabur benih di TV kecil), pertumbuhan (batang pohon di TV besar), dan menuai (pohon apel berbuah di hologram).



gambar 3.3 sketsa awal storyboard motion pohon  
Sumber: pribadi(2025)

Sketsa dan storyboard dibuat menggunakan aplikasi Procreate sebagai panduan produksi.

## PRODUKSI

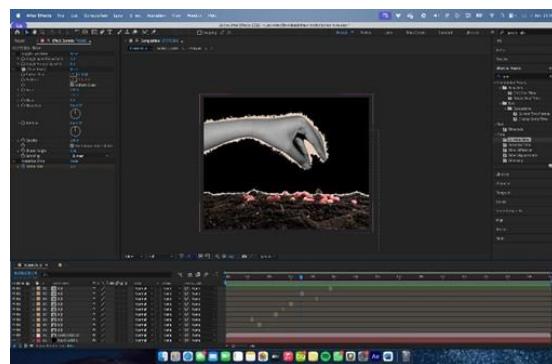


gambar 3.4 pemotretan produksi stop motion buah apel  
Sumber: pribadi (2025)

Produksi adalah tahap realisasi ide dengan eksperimen media motion graphic, video digital, dan hologram. Konten visual dibuat sesuai storyboard, seperti video tangan menabur benih untuk TV analog kecil, batang pohon tumbuh untuk TV digital, dan animasi pohon apel berbuah untuk hologram. Proses ini melibatkan trial and error untuk menemukan kombinasi visual dan

teknis terbaik. Penulis juga melakukan pemotretan stop motion buah apel yang dipotong per frame sebagai bagian dari visualisasi, dilakukan di kamar penulis pada Juni 2025.

#### PASCA PRODUKSI



gambar 3.5 proses editing motion graphis menggunakan after effect

Sumber: pribadi(2025)

Pasca produksi berfokus pada evaluasi dan penyempurnaan karya. Pengujian menyeluruh dilakukan untuk memastikan semua elemen berfungsi dengan baik, diikuti revisi jika diperlukan. Karya dipresentasikan dalam ruang pamer sebagai ruang refleksi interaktif bagi audiens. Evaluasi juga dilakukan melalui observasi dan diskusi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan karya. Dokumentasi visual dan narasi proses pembuatan dijadikan arsip dan referensi pengembangan karya berikutnya. Penyuntingan footage dilakukan setelah pemotretan untuk menghasilkan visual final yang sesuai konsep.

## HASIL KARYA



gambar 3.6 visual hasil pohon apel dan buahnya  
*Sumber: pribadi(2025)*

Hasil final visualisasi tabur tuai dalam instalasi ini menggunakan medium hologram dan televisi analog. Penulis memilih apel sebagai simbol utama karena merepresentasikan hasil nyata dari setiap keputusan dan tindakan. Apel melambangkan konsekuensi atau “buah” dari benih yang telah ditanam melalui pilihan hidup, menegaskan bahwa setiap individu bertanggung jawab atas tindakannya, dan hasilnya akan kembali kepada diri sendiri, baik positif maupun negatif. Apel juga dipilih karena mudah dikenali dan memiliki makna universal sebagai simbol hasil, pembelajaran, dan refleksi diri, mengajak audiens merenungkan pentingnya bertanggung jawab atas setiap pilihan.

Visualisasi konsep tabur tuai dalam instalasi ini menggunakan dua televisi dan satu hologram dengan makna simbolis yang mendalam dan

berurutan. Pada TV kecil, tampak visual tangan menabur biji ke tanah, melambangkan tahap awal perbuatan baik atau buruk di masa lalu, tindakan awal yang menjadi cikal bakal akibat. Visual ini mengajak penonton menyadari bahwa setiap perbuatan adalah benih penentu masa depan.



gambar 3.7 hasil karya Instalasi Final  
Sumber: pribadi (2025)

Divisualisasikan batang pohon yang sedang tumbuh, merepresentasikan fase pertumbuhan benih. Namun, pada tahap ini, hasil akhir perbuatan masih belum pasti, apakah akan berbuah sempurna atau busuk. Visual batang pohon ini menggambarkan ketidakpastian dan proses menunggu balasan, mengilustrasikan bahwa hasil usaha tidak selalu langsung terlihat dan bisa berbeda-beda. Divisualisasikan pohon apel tumbuh besar dengan buah apel merah yang sempurna. Ini melambangkan hasil akhir proses tabur tuai, yaitu balasan atau konsekuensi positif dari perbuatan baik. Buah apel merah yang sempurna menjadi simbol konkret hasil positif, dan hologram sebagai media futuristik menegaskan bahwa hasil perbuatan baik itu nyata dan dapat dinikmati.

Keseluruhan rangkaian visual ini menyampaikan pesan filosofis bahwa setiap tindakan ibarat menanam benih, tumbuh dan berkembang, dan akhirnya menghasilkan buah nyata. Instalasi ini menggambarkan perjalanan waktu dan proses sebab-akibat secara bertahap dan jelas, mengajak audiens merenungkan pentingnya kesadaran atas setiap perbuatan dan konsekuensi di masa depan.

## KESIMPULAN

Proses penciptaan karya tugas akhir berjudul “Visualisasi Tabur Tuai dalam Seni Instalasi Analog dan Digital” merupakan hasil refleksi penulis terhadap prinsip sebab-akibat dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini lahir dari pengalaman pribadi dan kejadian sosial yang sering dianggap sepele, padahal memiliki dampak besar di masa depan. Melalui eksplorasi media analog dan digital, karya ini menghadirkan pengalaman visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga sarat makna filosofis tentang kesadaran atas setiap tindakan.

Karya memanfaatkan televisi analog sebagai simbol masa lalu dan televisi LED sebagai representasi masa depan, dihubungkan melalui estetika glitch art. Media ini menjadi metafora visual bagaimana tindakan sederhana dapat menimbulkan efek berantai kompleks dan tak terduga. Konsep tabur tuai menegaskan tanggung jawab moral dan sosial individu atas tindakan hari ini.

Karya lahir dari pengamatan dinamika sosial, di mana banyak peristiwa penting diabaikan, padahal menyimpan potensi dampak jangka panjang. Instalasi yang menggabungkan unsur analog dan digital menunjukkan keterkaitan masa lalu dan masa depan melalui rangkaian

sebab-akibat yang tak terputus. Karya ini mengajak penonton untuk lebih peka dan bijaksana dalam mengambil keputusan.

Secara keseluruhan, “Visualisasi Tabur Tuai dalam Seni Instalasi Analog dan Digital” diharapkan menjadi pengingat bahwa setiap tindakan, sekecil apapun, membentuk masa depan. Karya ini bukan hanya ekspresi artistik, tetapi juga media edukasi dan refleksi untuk membangun kesadaran kolektif akan tanggung jawab atas setiap keputusan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku dan Buku Elektronik

- Aristoteles. (350 SM). Etika Nicomachean. Kant, I. (1785). Dasar-dasar metafisika moral.
- Kimmel, M. S., & Messner, M. A. (2018). Men's lives (10th edPearson.
- Kurniawan, S. (n.d.). Hukum tabur tuai.
- Marzuki, P. M. (2017). Penelitian hukum. Kencana. Mill, J. S. (1863).
- Utilitarianism. Parker, Son, and Bourn.

### Jurnal dan Artikel Akademik

- Adisaputra, F., Budyartati, S., & HS, A. K. (2020). Hubungan penggunaan aplikasi TikTok dengan degradasi karakter siswa SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 35(1), 1–20.
- Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491–512.

<https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>

- Noegroho, B. (2023). Integrasi nilai-nilai Islam dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123–135.

Surbakti, E. B. (2021). Makna hukum tabur tuai menurut Galatia 6:7-10 dan pengaruhnya terhadap kehidupan orang Kristen.

Rachmawanti, R., & Yuningsih, C. R. (2022). Art exhibition in digital art space as social interaction arena for artists towards the metaverse era. *Jurnal Sosioteknologi*, 21(2), 123-135.

Ridzky, A. R. (2018). Gerakan seni rupa baru dan pansensualisme dalam seni rupa modern Indonesia [Tesis, Telkom University]. Repository Telkom University.

Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. (2022). Implementasi teknologi dalam teknik melukis. *Jurnal Visual Ideas*, 2(2), 76-82.

#### Laporan dan Dokumen Resmi

Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC). (2021). Climate change 2021: The physical science basis. Contribution of working group I to the sixth assessment report of the intergovernmental panel on climate change. Cambridge University Press.

#### Website dan Sumber Online

Betancourt, M. (2012). The origins of motion graphics. Cinegraphic.  
<https://www.cinegraphic.com>

Dahrendorf, R. (1960). Teori konflik modern.  
<https://e-journal.stp-ipi.ac.id/index.php/sapa/article/download/40/34>

Dugis, V. (2017). Teori hubungan internasional: Perspektif-perspektif klasik.

[https://www.researchgate.net/publication/321709080\\_Teori\\_Hubungan\\_Internasional\\_Perspektif-Perspektif\\_Klasik](https://www.researchgate.net/publication/321709080_Teori_Hubungan_Internasional_Perspektif-Perspektif_Klasik)

Gallagher, R. (2020). Exploring motion graphics.  
<http://repository.unpas.ac.id/59882/4/9%20BAB%20II.pdf>

- Gora, S. W. (2009). Motion graphic: Tipe animasi untuk media televisi.  
[https://www.researchgate.net/publication/376072534\\_Motion\\_Graphics\\_Dasar](https://www.researchgate.net/publication/376072534_Motion_Graphics_Dasar)
- Lentera Atma: Hukum Tabur Tuai - KAMAJAYA Scholarship. (2024).  
<https://beasiswa.kamajaya.id/2024/02/26/lentera-atma-hukum-tabur-tuai/>
- Notoatmodjo, S. (2010). Teori tindakan beralasan.  
<https://media.neliti.com/media/publications/244719-theory-of-reasoned-action-and-theory-of-89b8513d.pdf>
- Purwanti, E., & Amsi, R. (2020). George Caspar Homans perspective.  
<http://repository.unpas.ac.id/60504/3/4.%20BAB%20II.pdf>
- Ramdhani, A. (2020). Pembuatan motion graphic pengenalan desain komunikasi visual.  
[http://eprints.poltekegal.ac.id/967/1/Ahmad%20Ramdhani\\_0615039201\\_peneritian\\_2020\\_2021\\_Genap1.pdf](http://eprints.poltekegal.ac.id/967/1/Ahmad%20Ramdhani_0615039201_peneritian_2020_2021_Genap1.pdf)
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. Jurnal Utile.  
<https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/download/491/286>