

## PERANCANGAN ANIMASI BUDI DAN LULU TENTANG MENGHARGAI TUMBUHAN UNTUK ANAK KELAS 3 SD DI TANGERANG SELATAN

Wahyu Iqsam

Email: [wahyuiqsam2@gmail.com](mailto:wahyuiqsam2@gmail.com)

Bintarto Wicaksono, S.P.T, M.Sn

Email: [bintarto.wicaksono@budiluhur.ac.id](mailto:bintarto.wicaksono@budiluhur.ac.id)

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

### ABSTRACT

*This work aims to educate school children in grade 3 elementary school aged 8 – 9 years, to better know the importance of loving and appreciating plants in the surrounding environment. This method of creation is done by studying literature through books, the internet, and field studies, namely observations and interviews with related parties such as the head of the organization of Rumah Animasi Budi Luhur (RABL). According to the source, the need for animated video as an alternative learning medium during the COVID-19 pandemic as it is today is not in doubt. Many schools use online classroom systems as a way to reduce the spread of the virus. In addition, the theme chosen by the source is “Appreciating Plants” as a value of dignity. Therefore, the creator wants to help the procurement of animation as an alternative media for elementary school children by making educational animated videos about loving plants. So it is expected that children can more easily absorb the lessons delivered and get an interesting learning experience.*

**Keywords:** *Appreciating plants, Educational animation, Social media.*

### PENDAHULUAN

Kelangsungan hidup manusia sangat bergantung terhadap tumbuhan untuk mendapatkan sumber makanan. Manusia membutuhkan vitamin dan kandungan – kandungan zat baik lain yang dimiliki tumbuhan dan buah yang dihasilkannya. Tumbuhan sangat membantu dalam menopang kehidupan makhluk hidup baik itu manusia dan juga hewan.

Pada masa pandemi seperti saat ini, tidak mengurangi aktivitas penebangan hutan secara ilegal. Pemantauan dari Jaringan Pemantau Independen Kehutanan (JPIK) mencatat dalam awal tahun 2020 atau sejak penyebaran pandemi COVID-19 sampai enam bulan setelahnya setidaknya ada 15 kasus baru, terkait aksi penebangan liar kayu hutan di seluruh Indonesia. (Riski, 2020, para. 1).

Pengetahuan tentang pentingnya menghargai tumbuhan harus ada dan ditanamkan ke benak kita sejak kecil. Menghargai dan menyayangi tumbuhan juga merupakan bagian dari nilai toleransi terhadap makhluk hidup. Toleransi merupakan bagian dari nilai – nilai berbudi luhur. Terdapat 9 nilai budi luhur yang dikembangkan di kampus Budi Luhur yakni sabar mensyukuri, cinta kasih, rendah hati, suka menolong, kerja sama, jujur, tanggung jawab, toleransi dan sopan santun.

Dalam lingkungan rumah, orang tua dapat mengajarkan anak – anaknya tentang bagaimana pentingnya menghargai tumbuhan dan untuk tidak merusaknya. Sedangkan dalam lingkungan sekolah, khususnya sekolah dasar kelas 3 yang memang diajarkan tentang pentingnya menghargai tumbuhan, guru dapat mengajarkan kepada murid – muridnya secara langsung atau tatap muka. Selain itu, terdapat media pembelajaran alternatif yang menyenangkan dan dapat digunakan untuk mengajarkan anak – anak tentang menghargai tumbuhan, yaitu video animasi.

Video animasi dapat menjadi alternatif media pendidikan di jaman modern seperti saat ini. Kelebihan yang dimiliki video animasi sebagai media pembelajaran adalah visual yang sangat menarik dan terdapat lagu – lagu yang dapat meningkatkan keseruan suasana belajar.

Diharapkan dengan video animasi anak – anak dapat lebih mudah memahami pembelajaran tentang menghargai tumbuhan.

## **KERANGKA TEORI**

### **Media Edukasi**

Media edukasi mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran sehingga kajian strategi penyampaian pembelajaran. (Ahmadi dkk. 2017).

### **Komunikasi Visual**

Komunikasi visual secara harfiah artinya komunikasi melalui indra penglihatan. Visual dalam bahasa Inggris artinya ketajaman mata, dapat dilihat, kasat mata, atau dapat disaksikan/dilihat dengan mata. Kata visual sendiri bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan di respons oleh indra penglihatan (*Komunikasi Visual: Pengertian, Prinsip, dan Contoh*, 2018, para. 5 dan 6).

### **Animasi**

Arti kata animasi adalah untuk menghidupkan, dan kata-kata terkait, animasi dan animator berasal dari kata latin, animare, yang berarti ‘untuk memberikan kehidupan ke’, dan dalam konteks film animasi, ini sebagian besar berarti penciptaan buatan dari ilusi gerakan dalam isyarat dan bentuk. Sebuah definisi kerja, oleh karena itu, dari animasi dalam praktik adalah sebuah film yang dibuat dengan tangan, *frame-by-frame*, menghasilkan ilusi gerakan yang mana belum terekam secara langsung dalam indra fotografi konvensional. (Wells, 1998: 10).

### **Prinsip Animasi**

Berikut prinsip – prinsip yang ada dalam animasi:

1. *Squash and Stretch*
2. *Anticipation*
3. *Arcs*
4. *Slow in – Slow out*
5. *Appeal*
6. *Timing & Spacing*
7. *Exaggeration*
8. *Staging*
9. *Secondary Action*
10. *Follow Through and Overlapping Action*
11. *Solid Drawing*
12. *Straight Ahead and Pose to Pose*

### **Alur Cerita (Storyline)**

*Storyline* dalam animasi biasanya ditampilkan dengan segmen – segmen tertentu dan dengan memakai penjelasan – penjelasannya, sehingga sang ilustrator (penggambar cerita) dapat memahami seperti apa nantinya alur tersebut dapat digambarkan. (Ruslan, 2016: 94).

### **Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk penyampaian secara langsung dari komunikasi visual. Namun, sebagai salah satu elemen dari luasnya bidang komunikasi visual modern, ilustrasi tidak

pernah lebih beragam sebelumnya seperti saat ini. Ilustrasi dapat diterapkan di berbagai macam permukaan, dan kemungkinan yang akan terjadi terus – menerus berubah, perhatian untuk ilustrasi modern adalah untuk menolak penggolongan, untuk mengejutkan penonton, dan untuk tetap bertahan kepada konsep bahwa ilustrasi harus terus terang. (Zeegen, 2009: 6).

## **METODE PENCIPTAAN KARYA**

### **Deskripsi Karya**

1. Jenis Karya : Animasi
2. Media Visual : Video
3. Judul : Perancangan Animasi Budi Dan Lulu Tentang Menghargai Tumbuhan Untuk Anak Kelas 3 SD Di Tangerang Selatan.
4. Segmentasi : Anak – anak sekolah dasar kelas 3
5. Durasi : +/- 6 Menit

### **Teknik Pengumpulan Data**

1. Studi Literatur  
Melakukan pencarian data melalui sumber – sumber tertulis agar dapat memperbanyak informasi mengenai objek perancangan karya ini. Perancang mengumpulkan informasi dari berbagai macam sumber seperti buku, jurnal, dan artikel di internet.
2. Internet  
Internet dipilih sebagai teknik pengumpulan data karena dapat melengkapi data yang sudah dimiliki dan data pendukung yang perancang butuh kan.
3. Wawancara  
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara akurat dari narasumber langsung. Wawancara dilakukan dengan Bapak Arief Ruslan selaku kepala organisasi Rumah Animasi Budi Luhur.

### **Perancangan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis**

Perancang karya akan memberikan penjelasan terkait dengan karya yang akan dibuat. Penjelasan ini memiliki tujuan agar karya memiliki konsep yang jelas pada apa yang akan digunakan dalam animasi nantinya serta konsep kreatif dan teknis yang direncanakan perancang.

#### **1. Konsep Kreatif**

##### **A. Ide Penciptaan**

Berasal dari kebutuhan organisasi Rumah Animasi Budi Luhur akan media pembelajaran dengan video animasi tentang menghargai dan menyayangi tumbuh – tumbuhan. Pihak dari Rumah Animasi Budi Luhur meminta perancang untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video animasi menggunakan karakter dari RABL yaitu Budi dan Lulu, dengan tema menghargai dan menyayangi tumbuh – tumbuhan dengan segmentasi anak – anak sekolah dasar. Perancangan video animasi dengan karakter Budi dan Lulu ini bertujuan untuk mengedukasi anak – anak dalam pentingnya menghargai dan menyayangi tumbuhan.

##### **B. Statement**

Perancang akan membuat animasi dengan durasi total kurang lebih 6 menit. Animasi bercerita tentang dua orang anak bernama Budi dan Lulu yang akan bercerita dan menjelaskan pentingnya tumbuhan dalam kehidupan serta pentingnya menghargai tumbuh – tumbuhan.

##### **C. Storyline**

*Storyline* adalah rangkaian kejadian yang ada dalam cerita yang disusun sebagai urutan mulai dari awal, pertengahan hingga akhir cerita.

Pada awal cerita, di suatu siang yang cerah, Budi dan Lulu bertamasya ke Kebun Raya Bogor. Budi dan Lulu berkeliling area dan melihat banyak jenis tumbuh – tumbuhan yang indah dan tidak bisa ditemukan di lingkungan biasa. Ada juga tumbuhan dengan ukuran yang sangat besar seperti tumbuhan *Amorphophallus*. Mereka terpujau dengan keindahan tumbuhan yang ada.

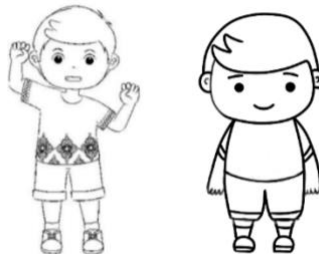
Dalam pertengahan cerita, Budi dan Lulu yang sedang menikmati lingkungan sekitar melihat ada dua anak laki – laki yang sedang merusak tumbuhan. Budi dan Lulu datang menghampiri kedua anak itu untuk mengetahui alasan mereka mengapa merusak tumbuhan. Selanjutnya Lulu menjelaskan bahwa tumbuhan di lingkungan ini dilarang untuk dirusak, juga menjelaskan kepada mereka peran penting tumbuhan dalam kehidupan makhluk hidup di bumi serta alasan untuk menghargai dan tidak merusak tumbuhan.

Pada akhir cerita, Lulu memaklumkan perbuatan kedua anak itu karena ketidaktahuan mereka akan peran penting tumbuhan bagi kehidupan di bumi. Kedua anak itu berjanji untuk menghargai dan tidak merusak tumbuhan lagi. Setelah itu Budi dan Lulu mengajak kedua anak itu untuk mengelilingi area Kebun Raya Bogor bersama – sama.

#### D. Tokoh Karakter

Tokoh karakter yang digunakan dalam animasi ini adalah dua anak kecil yang bernama Budi dan Lulu. Kedua karakter ini merupakan ciptaan Bapak Arief Ruslan, S.Kom., M.Sn., selaku Kepala Laboratorium Rumah Animasi Budi Luhur. Perancang telah mendapatkan izin untuk menggunakan karakter Budi dan Lulu dalam pembuatan animasi. Berikut penjelasan tentang karakter Budi dan Lulu:

##### 1. Budi



**Gambar 1**  
**Karakter Budi Original (Kiri), Setelah Diubah (Kanan)**

Budi adalah seorang anak kecil berumur 7 tahun yang bersifat aktif. Budi memiliki adik perempuan bernama Lulu. Pencipta telah mendapat persetujuan dari kepala RABL terkait dengan perubahan *style* karakter pada Budi dan Lulu. Tujuan perubahan *style* karakter adalah untuk memberikan sesuatu yang baru untuk animasi Budi dan Lulu.

##### 2. Lulu



**Gambar 2**  
**Karakter Lulu Original (Kiri), Setelah Diubah (Kanan)**

Lulu adalah adik tersayang dari Budi, dan umurnya berbeda satu tahun dari Budi yaitu 6 tahun. Lulu memiliki sifat yang sedikit berbeda dari Budi, yaitu lebih sedikit pasif dan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

**E. Layout**

*Layout* yang digunakan pada animasi ini menggunakan rasio 16:9 yang merupakan rasio video yang sering dijumpai di sekitar dan dengan menggunakan resolusi 1280x720 yang kualitasnya sudah cukup bagus untuk digunakan dalam animasi ini.

**F. Ilustrasi**

Ilustrasi dapat membantu menjelaskan dan mengartikan cerita dalam sebuah animasi. Animasi ini sepenuhnya dibantu dengan ilustrasi, seperti ilustrasi karakter, ilustrasi latar belakang, dan juga ilustrasi suara. Pencipta biasa menggunakan *software Clip Studio Paint* untuk membuat ilustrasi.

**G. Latar**

Latar tempat yang digunakan dalam animasi ini adalah dalam mobil dan area Kebun Raya Bogor.

**2. Konsep Teknis**

Konsep teknis adalah proses memaparkan bagaimana pencipta mengeksekusi rancangan animasi yang telah dibuat. Pada konsep teknis ini, pencipta melakukan beberapa teknis, di antaranya adalah:

**A. Tahap Digital**

Dalam tahap ini pencipta membuat *background* dan sketsa karakter secara digital dengan menggunakan pen tablet di dalam *software Clip Studio Paint*.

**B. Tahap Perekaman Suara**

Tahap perekaman suara adalah tahap di mana pencipta akan melakukan rekaman untuk karakter Budi dan Lulu dengan pengisi suara yang sudah ditentukan. Hasil rekaman suara nantinya akan di edit sesuai kebutuhan pencipta dengan menggunakan *software Audacity*, selanjutnya hasil suara yang sudah jadi akan digunakan sebagai panduan pada tahap animasi.

**C. Tahap Animasi**

Dari hasil sketsa karakter yang sudah jadi di tahap digital tadi, sketsa akan di pindahkan ke dalam *software Adobe Animate* untuk memulai proses pembuatan animasi. Peran sketsa karakter tadi adalah untuk menjadi panduan dalam pembuatan karakter yang akan digunakan dalam animasi.

**D. Tahap Audio**

Pada tahap ini pencipta mempersiapkan suara latar belakang untuk mendukung latar atau tempat dan apa yang terjadi di dalam animasi.

E. Tahap Penggabungan

Tahap ini merupakan tahap terakhir, di mana semua elemen yang sudah dibuat seperti suara karakter, animasi, dan musik akan digabungkan menjadi satu kesatuan dalam bentuk video animasi. Proses ini akan dilakukan dengan menggunakan *software Adobe After Effects*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pembahasan Karya

#### 1. Pembahasan Karya

Karya animasi ini memfokuskan pada penggunaan prinsip animasi sebagai pembahasan karya seperti *Anticipation, Follow Through and Overlapping Action, Appeal* dan *Straight Ahead and Pose to Pose*. Dalam setiap *scene* animasi ini terdapat paling tidak satu prinsip animasi dari yang sudah disebutkan sebelumnya.



Gambar 3 Screenshot hasil animasi

#### 2. Tipografi



Gambar 4 Font Happy School

Dalam teks ajakan di bagian akhir animasi yang bertuliskan “Mari bersama – sama menyayangi dan menjaga tumbuhan, untuk kebaikan kita dan generasi selanjutnya”, pencipta menggunakan *font* dengan mana *Happy School*. *Font* ini digunakan karena memiliki desain yang sangat cocok dengan anak – anak.



**Gambar 5 Logotype Budi dan Lulu**

Kemudian untuk tulisan Budi dan Lulu, pencipta menggunakan *logotype* yang sudah digunakan di beberapa animasi Budi dan Lulu lainnya. Pencipta dari *logotype* ini memilih menggunakan *font* sendiri karena ingin mempermudah penonton dalam membaca tulisannya khususnya anak – anak.

### 3. Warna

Berikut beberapa warna utama yang digunakan dalam animasi Budi dan Lulu ini:

#### 1. Biru

Biru adalah warna yang sering ditemukan di alam seperti biru pucat di langit siang hari atau biru tua seperti lautan. Dalam psikologi warna, biru memberikan suasana ketenangan, damai, aman, dan teratur. Dalam animasi ini, warna biru digunakan sebagai warna langit. Di beberapa *scene*, warna biru diberikan keseluruhan secara samar – samar untuk mengindikasikan ruangan terbuka di alam. Biru juga digunakan sebagai warna baju dari Budi yang merupakan salah satu karakter utama dalam animasi ini.

#### 2. Merah Muda

Merah muda adalah warna yang identik dan dikaitkan dengan wanita. Dalam psikologi warna, merah muda digambarkan sebagai warna yang membangkitkan perasaan senang dan bahagia. Merah muda digunakan sebagai warna baju dari Lulu yang merupakan salah satu dari karakter utama dalam animasi ini.

#### 3. Hijau

Hijau adalah warna yang melambangkan alam dan kealamian dunia. Dalam psikologi warna, hijau memberikan efek menenangkan karena memiliki hubungan dengan alam. Hijau dapat memberikan rasa santai dan menyegarkan. Warna hijau menjadi salah satu warna utama dalam animasi karena latar tempat yang digunakan memiliki banyak tumbuhan dan pepohonan.

### 4. Animasi

Teknik yang digunakan dalam “Perancangan Animasi Budi dan Lulu Tentang Menghargai Tumbuhan Untuk Anak Kelas 3 SD Di Tangerang Selatan” ini adalah *straight ahead and pose to pose*. Proses keseluruhan dalam penggerakan karakter dibuat dengan menggunakan *software Adobe Animate*. Untuk pembuatan latar belakang, perancang menggunakan *software Clip Studio Paint*.

### 5. Ilustrasi

Terdapat 2 jenis ilustrasi yang digunakan dalam animasi ini, yaitu:

#### A. Ilustrasi Gambar

Ilustrasi pada latar belakang dari animasi ini dibuat dengan menggunakan teknik *digital painting*. Selain itu untuk karakter dalam animasi ini, dibuat dengan jenis desain datar (*flat*). Tujuan pembedaan teknik pada latar belakang dan karakter

adalah untuk membedakan keduanya secara visual dan dapat memangkas waktu produksi animasi.

B. Ilustrasi Suara

Ilustrasi suara digunakan untuk mendukung situasi dan latar tempat kejadian dalam animasi. Perancang menggunakan audio seperti suara mobil ketika berada pada adegan di dalam mobil, lalu suara banyak orang berkomunikasi ketika adegan di tempat ramai atau umum.

## 6. Laporan Penciptaan Karya

A. Pra Produksi

Dalam tahap ini pencipta melakukan survei ke beberapa tempat, seperti sekolah dan ruang hijau untuk mendapatkan referensi nuansa dan warna yang cocok digunakan dalam animasi dan sesuai dengan target perancangan animasi ini yaitu anak kecil.

B. Produksi

Selanjutnya dalam tahap produksi, pencipta memulai dengan membuat *assets* seperti latar belakang dan sketsa karakter yang nantinya dapat membantu dalam menggambar karakter akhir. Terdapat kendala yang dirasakan pencipta dalam proses pembuatan animasi yaitu teknik yang digunakan adalah *frame by frame* yang memakan waktu cukup lama untuk dibuat.

C. Pasca Produksi

Dalam tahapan terakhir ini pencipta melakukan *preview* dan evaluasi secara berulang kali supaya tidak ada kesalahan dalam hasil akhir animasi yang dibuat. Pencipta juga menambahkan *subtitle* dalam animasi supaya mempermudah penonton dalam memahami maksud atau kata – kata yang disampaikan.

## 7. Karya Pendukung dan Strategi Promosi

Karya pendukung sangat diperlukan dalam mempromosikan suatu produk, karena dapat membantu mendorong minat calon penonton kepada produk utama. Pencipta membuat sebuah karya pendukung guna mempromosikan hasil animasi Budi dan Lulu tentang menyayangi tumbuhan.

A. Karya Pendukung



Gambar 6 Sticker Budi dan Lulu

Karya pendukung untuk mempromosikan hasil ini dibuat dalam bentuk stiker. Stiker ini bertuliskan Budi dan Lulu dengan hiasan berbagai jenis tumbuhan untuk memberikan nuansa yang sesuai dengan tema yang ada dalam animasi ini.

B. Strategi Promosi

Di era digital ini banyak hal dapat diakses melalui internet, termasuk juga media pembelajaran. Internet tidak hanya diakses oleh orang dewasa, melainkan anak



kecil juga dapat dengan mudah mengakses konten di dalam internet. Maka dari itu, pencipta mengunggah hasil karya animasi ini melalui internet di dalam platform Youtube, dan link akan di sebarkan menggunakan media sosial Facebook.

## **SIMPULAN**

Setelah melewati semua proses dalam perancangan karya animasi ini, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembuatan sebuah karya animasi, diperlukan satu hal untuk menjadi fokus pembahasan karya. Dalam perancangan animasi, pencipta menggunakan prinsip animasi sebagai fokus dalam pembahasan karya. Beberapa prinsip animasi seperti *Anticipation*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Appeal* dan *Straight Ahead and Pose to Pose* menjadi fokus dalam pembahasan karya animasi yang berjudul “Animasi Budi dan Lulu Tentang Menyayangi Tumbuhan” ini.

Hasil dari karya perancangan animasi ini berguna sebagai media pembelajaran alternatif bagi anak – anak sekolah dan guru di sekolah MIS Baiturrahman. *Feedback* yang di dapatkan dari hasil kuesioner yang di sebar kepada orang tua dari anak – anak sekolah kelas 3 di MIS Baiturrahman sangat positif. Berikut merupakan dampak langsung dan tidak langsung dari penciptaan karya video animasi edukasi ini:

### **A. Dampak Langsung**

Dampak langsung yang didapatkan anak – anak setelah menonton animasi ini adalah mendapatkan informasi baru dan mendalam mengenai tumbuhan, dan juga menjadi tertarik akan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran alternatif.

### **B. Dampak Tidak Langsung**

Dampak tidak langsung yang didapatkan adalah video animasi ini bisa digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi guru – guru di sekolah MIS Baiturrahman mengenai pentingnya menghargai dan menyayangi tumbuhan, juga menjadi sumber pembelajaran yang menarik bagi anak – anak.

## **REKOMENDASI**

Pencipta merekomendasikan pengalaman proses perancangan animasi ini kepada penonton animasi dan calon pencipta karya berikutnya, yaitu:

1. Di awal mempersiapkan konsep yang akan digunakan dengan baik dan benar merupakan suatu kewajiban sebelum lanjut ke dalam proses perancangan karya.
2. Memahami masalah yang ada dan mengumpulkan informasi yang cukup.
3. Perbanyak referensi dari berbagai sumber yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.
4. Jikalau target karya adalah anak – anak sekolah, lebih baik melakukan *screening* di masa sekolah masih belajar dan bukan di akhir – akhir saat liburan kenaikan kelas.

## **SARAN**

Pencipta memberikan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu untuk membuat animasi yang semenarik mungkin agar anak – anak tidak merasa bosan, karena animasi edukasi ini berperan sebagai media pembelajaran alternatif bagi anak – anak dan animasi harus dapat dengan mudah dipahami.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmadi, Farid dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Culture*” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. 128 – 129. <https://journal.unnes.ac.id/nju//index.php/JPP/article/viewFile/12368/127-136>
- Komunikasi Praktis. (2018). Komunikasi Visual: Pengertian, Prinsip, dan Contoh. Diakses pada 21 Desember 2020. Website: <https://www.komunikasipraktis.com/2018/09/komunikasi-visual-pengertian-prinsip-contoh.html>

- Riski, Petrus. (2020). Di Tengah Pandemi, Penerbangan Ilegal Kayu Hutan Masih Marak. Di akses pada 26 Maret 2021. Website:
- Ruslan, A. 2016. Animasi Perkembangan dan Konsepnya. Bogor: Ghalua Indonesia.
- Wells. Paul. 1998. *Understanding Animation*. Abingdon: Routledge.
- Zeegen, L. 2009. *What is Illustration?*. Swiss: Rockport Publishers.