

**MAKNA VISUAL KARAKTER FILM KARTUN ADIT SOPO JARWO  
EPISODE 31 “BEMO HILANG JARWO BIMBANG”**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**Oleh:**

**VIONY BERLIANTI JUANDI**

**NIM. 18027042 / 2018**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**DEPARTEMEN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR SKRIPSI**

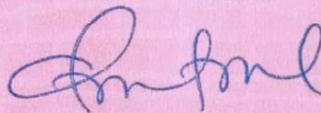
**MAKNA *VISUAL* KARAKTER *FILM* KARTUN ADIT SOPO  
JARWO EPISODE 31 "BEMO HILANG JARWO BIMBANG"**

**Nama** : Viony Berlianti Juandi  
**NIM//BP** : 18027042/2018  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Departemen** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

**Padang, 14 November 2022**

**Disetujui dan Disahkan oleh:**

**Dosen Pembimbing**

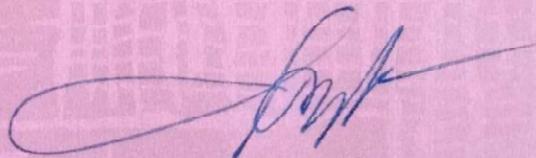


**Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.**

**NIP: 19840909.201404.2.003**

**Mengetahui:**

**Ketua Departemen Seni Rupa**



**Drs. Mediagus, M.Pd.**

**NIP: 19620815.199001.1.001**

HALAMAN PENGESAHAN

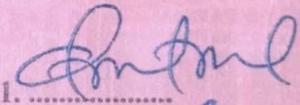
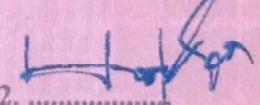
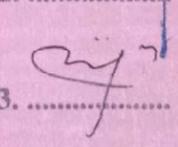
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Karya Akhir Skripsi  
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : MAKNA *VISUAL* KARAKTER *FILM* KARTUN  
ADIT SOPO JARWO EPISODE 31 “BEMO  
HILANG JARWO BIMBANG”

**Nama** : Viony Berlianti Juandi  
**NIM/BP** : 18027042/2018  
**Program Studi** : Desain Komunikasi Visual  
**Departemen** : Seni Rupa  
**Fakultas** : Bahasa dan Seni

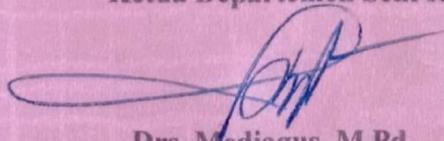
Padang, 14 November 2022

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19840909.201404.2.003	1. 
2. Penguji 1	: <u>Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D.</u> NIP: 19610722.199103.1.001	2. 
3. Penguji 2	: <u>Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds.</u> NIP: 19861023.201903.2.006	3. 

Mengetahui:

Ketua Departemen Seni Rupa

  
Drs. Mediagus, M.Pd.

NIP: 19620815.199001.1.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/~~Karya Akhir~~ dengan judul Makna Visual Karakter Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang".

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 9 November 2022

Saya yang menyatakan,



Viony Berlianti Juandi

NIM. 18027042

## ABSTRAK

### MAKNA VISUAL KARAKTER FILM KARTUN ADIT SOPO JARWO EPISODE 31 “BEMO HILANG JARWO BIMBANG”

Viony Berlianti Juandi<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: bvionny@gmail.com

Adit Sopo Jarwo merupakan film kartun yang ditayangkan di stasiun televisi MNCTV, film kartun ini diproduksi oleh *MD Animation*. *MD Animation* adalah bagian dari *MD Entertainment* yang telah sukses terlebih dahulu di dunia sinetron dan film layar lebar. Permasalahan pada penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman mengenai makna visual karakter bagi para desainer khususnya mahasiswa DKV UNP. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjadi referensi pembuatan film animasi bagi para desainer dan produser film animasi agar dapat mempertimbangkan bentuk karakter animasi tersebut dengan makna-makna visual yang terkait sehingga menjadi lebih baik lagi kedepannya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian berfokus pada kajian makna visual (warna, gestur dan karakter). Analisis data menggunakan kajian semiotika Roland Barthes (denotatif dan konotatif). Hasil dari penelitian yang telah dilakukan bahwa film kartun Adit Sopo Jarwo memiliki makna bahwa semua karakter ditampilkan dengan pewarnaan, gestur, sifat, tingkah laku dan gaya berpakaian yang berbeda-beda. Pemilihan bentuk karakter pada orang Indonesia memiliki perbedaan dengan orang keturunan Tionghoa, terlihat dari perbedaan bentuk fisik dan bahasa. Perbedaan dari masing-masing karakter membuat seluruh karakter memiliki ciri khas yang unik dan saling membutuhkan satu sama lain.

**Kata Kunci: Adit Sopo Jarwo, semiotika, karakter.**

---

<sup>1</sup> Mahasiswa penulis Karya Akhir Skripsi Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing, Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa, FBS, UNP

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil,alamin. Segala puji bagi Allah SWT atas segala karunia dan berkah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Karya Akhir Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Teristimewa ucapan kepada orang tua yang saya cintai yaitu Bapak Jumaidi Ishak dan Ibu Evi Yanti yang tidak pernah luput memberikan kasih sayang, dukungan, dan do'a dalam setiap langkah penulis.
2. Teristimewa juga kepada adik tercinta Vinzha Risqullah Juandi yang telah memberi semangat beserta doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Terimakasih kepada Muhammad Iqra Thufail yang menjadi pendamping, selalu mensupport dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Terimakasih kepada sahabat-sababat penulis Lala, Lisa, Tamira dan Windi yang telah tulus dalam membantu dan mensupport penulis dari awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
5. Terimakasih kepada seluruh teman-teman DKV 18 atas bantuan, motivasi dan semangatnya.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil,alamin. Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia dan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir Skripsi ini. Tidak lupa shalawat beserta salam buat junjungan Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan yang baik dalam menjalani kehidupan dimuka bumi ini.

Karya Skripsi ini berjudul **Makna Visual Karakter Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang”**. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari dari bahwa selama proses penyusunan ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd., selaku ketua departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds., selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual, sekaligus Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, arahan, masukan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan dalam karya skripsi penulis.
3. Ibu Eliya Pebriyeni S.Pd., M.Sn selaku sekretaris jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Riri Trinanda, S.Pd., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahnya.
5. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D., selaku dosen kontributor I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.
6. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds., selaku dosen kontributor II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Demikianlah kata pengantar ini penulis sampaikan. Selama penyusunan karya skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya skripsi ini. Penulis berharap semoga karya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang nyata kepada penulis dan pembaca umumnya, Aamiin.

Wassalamu\*alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Padang, Oktober 2022

Penulis

Viony Berlianti Juandi

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian .....	4
C. Pertanyaan Penelitian .....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Landasan Teori .....	7
1. Film Animasi .....	7
2. Warna dalam Semiotika.....	9
3. Karakter dalam Film Animasi.....	13
4. Semiotika Komunikasi Visual .....	15
5. Teori Semiotika Roland Barthes.....	17
B. Kajian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
B. Metode Penelitian.....	25
C. Kehadiran Peneliti .....	25

	D. Sumber data.....	26
	E. Teknik Pengumpulan Data .....	26
	F. Analisis Data .....	27
	G. Tahap-Tahap Penelitian.....	27
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
	A. Hasil Penelitian.....	29
	1. Paparan Data Film Kartun Adit Sopo Jarwo .....	29
	2. Deskripsi Karakter.....	36
	3. Analisis Makna Denotasi dan Konotasi Karakter pada Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang” .....	39
	4. Hasil Penelitian dari Makna Denotasi dan Konotasi Karakter pada Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang” .....	52
	B. Pembahasan .....	54
	1. Makna Karakter dalam Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang” .....	54
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>61</b>
	A. Kesimpulan.....	61
	B. Saran .....	62
	<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>63</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Peta Tanda Roland Barthes .....	20
Tabel 2. Tim Produksi Film Kartun Adit Sopo Jarwo .....	30
Tabel 3. Penanda dan Petanda Adit .....	39
Tabel 4. Makna Denotasi dan Konotasi Adit .....	40
Tabel 5. Penanda dan Petanda Dennis .....	41
Tabel 6. Makna Denotasi dan Konotasi Dennis .....	42
Tabel 7. Penanda dan Petanda Jarwo .....	43
Tabel 8. Makna Denotasi dan Konotasi Jarwo .....	44
Tabel 9. Penanda dan Petanda Sopo .....	45
Tabel 10. Makna Denotasi dan Konotasi Sopo .....	45
Tabel 11. Penanda dan Petanda Ucup .....	46
Tabel 12. Makna Denotasi dan Konotasi Sopo .....	47
Tabel 13. Penanda dan Petanda Baba Chang .....	48
Tabel 14. Makna Denotasi dan Konotasi Baba Chang .....	49
Tabel 15. Penanda dan Petanda Li Mei .....	50
Tabel 16. Makna Denotasi dan Konotasi Li Mei .....	50
Tabel 17. Penanda dan Petanda Pak Anas .....	52
Tabel 18. Makna Denotasi dan Konotasi Pak Anas .....	52
Tabel 19. Makna Visual Karakter dalam Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 .....	57

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 1. Kerangka Konseptual .....	23

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Poster Animasi Adit Sopo Jarwo Episode 31 .....	32
Gambar 2. Potongan Opening Film Kartun Adit Sopo Jarwo .....	33
Gambar 3. Adit .....	40
Gambar 4. Dennis .....	41
Gambar 5. Jarwo .....	42
Gambar 6. Sopo .....	44
Gambar 7. Ucup .....	45
Gambar 8. Baba Chang .....	47
Gambar 9. Li Mei .....	49
Gambar 10. Pak Anas .....	50
Gambar 11. Suasana Kampung Karet Berkah .....	55
Gambar 12. Jarwo dan Sopo .....	56
Gambar 13. Jarwo, Sopo dan Li Mei .....	56
Gambar 14. Sopo dan Ucup .....	56
Gambar 15. Sopo dan Ucup .....	57
Gambar 16. Jarwo .....	57
Gambar 17. Jarwo dan Dennis .....	57
Gambar 18. Jarwo, Dennis dan Adit .....	58
Gambar 19. Dennis .....	58
Gambar 20. Jarwo, Adit dan Pak Anas .....	58
Gambar 21. Ucup .....	59
Gambar 22. Jarwo, Ucup, Adit, Sopo dan Baba Chang .....	59
Gambar 23. Jarwo, Ucup, Adit, Sopo dan Baba Chang .....	59
Gambar 24. Pertanyaan Riset Google Form .....	67
Gambar 25. Jawaban Riset Google Form .....	68
Gambar 26. Dokumentasi Ujian Komprehensif .....	69

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Film kartun atau film animasi adalah film yang berupa serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan storyboard sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh. (Nuswantari, 2014:9). Film animasi sebenarnya merupakan bagian dari pendidikan dan penyebarluasan informasi termasuk ilmu pengetahuan kepada masyarakat luas. Sebagai media komunikasi, animasi ilmu pengetahuan dapat disampaikan secara cepat dan efektif. Film animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan yaitu sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti media hiburan, media ilmu pengetahuan, media iklan/promosi dan sebagainya. (Suheri, 2006).

Film animasi buatan negeri sendiri masih banyak diminati oleh masyarakat karena cerita yang sederhana, unik, melibatkan kejadian yang biasa ditemui di kehidupan sehari-hari dan memiliki kualitas yang mampu bersaing dengan film animasi lainnya. Berikut beberapa serial animasi buatan Indonesia yang pernah ditayangkan di televisi yaitu Adit Sopo Jarwo, Kiko, Keluarga Somat, Entong, Petualangan Si Unyil, Super Neli, dan lain sebagainya.

Animasi Indonesia yang akan dibahas yaitu Adit Sopo Jarwo, dirilis pada 27 Januari 2014 silam dengan genre animasi komedi yang ditujukan kepada anak-anak. Film serial animasi Adit Sopo Jarwo diproduksi oleh MD Animation dengan penulis naskah dan pencetus ide cerita yaitu Bapak Eki N.F. Film animasi ini telah melewati proses panjang untuk menjadi tayangan favorit pemirsa Indonesia. Film ini membutuhkan waktu 1,5 tahun untuk proses pembuatannya sebelum ditayangkan dengan durasi 5-8 menit/episode dan 30 menit-1 jam jika tayang di MNCTV.

Peneliti telah melakukan riset secara online melalui media google form terhadap mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Padang dengan berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai makna visual karakter film kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang”. Hasil dari riset tersebut, tercatat 12 orang mahasiswa yang telah mengisi pertanyaan tersebut. 2 orang menjawab sangat paham, 1 orang menjawab paham, 8 orang menjawab cukup paham dan 1 orang menjawab tidak paham. Disimpulkan bahwa masih kurangnya pemahaman tentang makna visual karakter film kartun tersebut. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian ini agar dapat lebih memahami dan dapat digunakan sebaik-baiknya untuk penelitian selanjutnya.

Film animasi Adit Sopo Jarwo episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang” tayang pada 2 Mei 2015. Alasan peneliti memilih episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang” karena, episode ini selain memiliki cerita yang menarik

dan penuh makna, terdapat multikulturalisme dimana terdapat banyak perbedaan yang tergambar dari karakter dalam filmnya, serta perancangan karakter yang sangat menarik, unik dan khas yang mampu membedakan dengan karakter-karakter lainnya sehingga menjadi sebuah alur cerita yang juga memiliki pesan moral didalamnya. Karena karakter merupakan komponen yang paling penting dalam sebuah animasi.

Masing-masing karakter memiliki ciri khas dan aksi lucu yang membuat para penontonnya merasa terhibur. Pembuatan karakter harus memberikan pesan yang sesuai dari termasuk gerak tubuh, postur tubuh, dan bahkan kepribadian dan tingkah laku karakter, harus dipertimbangkan dengan cermat. Terlihat dari segi penampilan, gaya rambut, bentuk wajah, penggunaan warna, gestur, dan atribut yang digunakan. Serta bagaimana sebuah karakter dapat menghubungkan penonton kedalam cerita, bagaimana sebuah karakter bertindak dalam situasi berbeda dan bagaimana sebuah karakter dapat menyampaikan emosi seperti takut, gembira, cemas, marah, tenang yang disampaikan lewat gestur dan ekspresi dari karakter. Selain itu, penggunaan warna terhadap karakter-karakter pada animasi tersebut juga perlu diperhatikan. Artinya, pembentukan karakter yang kuat dalam sebuah animasi membuat karakter tersebut dapat hidup dan tertanam dengan baik dalam ingatan penontonnya.

Melalui analisis semiotika ini, penulis mencoba melakukan pengkajian makna yang terdapat pada visual dalam animasi Adit Sopo Jarwo yang berkaitan dengan unsur-unsur visual seperti karakter, gestur dan warna. Pembatasan penelitian merujuk pada salah satu episode 31 yang berjudul “Bemo Hilang Jarwo Bimbang” dikaji dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjadi referensi pembuatan film animasi bagi para desainer dan produser film animasi agar dapat mempertimbangkan bentuk karakter animasi tersebut dengan makna-makna visual yang terkait sehingga menjadi lebih baik lagi kedepannya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dan referensi dalam kajian yang mendalam pada penciptaan sebuah karakter, khususnya animasi. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengangkat judul karya ilmiah skripsi yaitu **Makna Visual Karakter Visual Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian penulis adalah menganalisis unsur-unsur visual seperti warna, gestur, dari karakter serta makna karakter yang terdapat pada film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang”. Dalam hal kajian, penulis fokus menggunakan teori semiotika Rolland Barthes untuk mengkaji makna visual yang terkandung dalam animasi tersebut.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan dalam penelitian, yaitu :

1. Bagaimana unsur-unsur visual (warna, gestur dan karakter) yang terkandung dalam animasi Adit Sopo Jarwo episode 31 di analisis secara denotatif dan konotatif?
2. Bagaimana makna karakter yang terkandung dalam film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian, yaitu :

1. Mengidentifikasi unsur-unsur visual (warna, gestur dan karakter) yang terkandung dalam animasi Adit Sopo Jarwo episode 31 di analisis secara denotatif dan konotatif.
2. Mengenal pasti makna karakter yang terkandung dalam film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31.

### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Akademik

Kegunaan akademik bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual yaitu menyumbangkan pemikiran dan pengetahuan dalam mempelajari teori semiotika, dalam menganalisis film animasi, dan dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

## 2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis bagi Desainer Komunikasi Visual sebagai berikut:

- a. Dapat menjadi kontribusi untuk karya ilmiah yang sudah ada.
- b. Dapat menjadi referensi dan menambah wawasan bagi para desainer khususnya karakter film animasi.
- c. Dapat menjadi tolak ukur bagi para produser film khususnya animasi agar lebih kreatif tentang analisis warna, gestur dan karakter animasi.