



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

2.1.1. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Sedangkan menurut Jhon Dimarco (2010:4), buku adalah sebuah wadah informasi yang dicetak. Desain dari buku memuat teks dan gambar menjadi urutan yang menciptakan kesatuan yang utuh. Tarigan (2009:8) juga berpendapat, yaitu buku adalah rekaman pikiran rasial yang disusun untuk maksud-maksud dan tujuan-tujuan instruksional. Buku merupakan perekaman dan perbanyakan yang paling populer sepanjang masa. Buku pada awalnya bermula dari tanah liat yang dibakar hampir serupa dengan proses pembuatan batu bara masa kini. Penduduk sungai Nil memanfaatkan batang papyrus yang tumbuh di pesisir Laut Tengah dan sisi sungai Nil untuk membuat buku. Sedangkan orang Romawi menggunakan perkamen yang berasal dari kulit domba yang dijadikan sebagai sebuah buku. Kemudian bentuk buku berubah menjadi lembar-lembaran yang dijahit sehingga lebih dikenal dengan nama codex. Nama Codex menjadi cikal bakal munculnya buku seperti saat ini.

2.2. Ilustrasi

Menurut Lawrence Zeegen (2005:12), ilustrasi adalah sebuah tulisan kotor. Sebuah gambar ilustrasi menangkap imajinasi yang tersisa dengan penggambaran erat yang menggenggam sebuah sejarah kehidupan pribadi dengan kehidupan saat ini. Esensi dari sebuah ilustrasi ada didalam pemikiran, sebuah ide dan konsep adalah sebagai tulang punggung dari apa yang gambar ingin komunikasikan. Membawa hidup dan wujud visual dari sebuah teks atau pesan adalah peran dari seorang ilustrator.



Gambar 2.1. Contoh Sebuah Ilustrasi
(<https://petualangandombi.files.wordpress.com/2010/10/1651.jpg>)

2.2.1. Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Male, Alan (2007: 52) ilustrasi menurut jenisnya, dapat dibedakan berdasarkan corak dan bentuk serta penempatannya, yaitu :

2.3.1.1. Jenis gambar ilustrasi berdasarkan corak dan bentuknya

Jenis gambar ilustrasi berdasarkan corak dan bentuknya dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Corak realistis adalah suatu gambar atau lukisan yang dibuat menyerupai wujud aslinya, sesuai dengan anatomi dan proporsinya.
- b. Corak dekoratif adalah perubahan corak atau bentuk yang tidak meninggalkan ciri khas atau karakter dan bentuk aslinya.
- c. Corak karikaturis adalah suatu bentuk yang ditingkatkan atau ditonjolkan dari sebagian bentuk tubuh objek yang digambar, namun masih terdapat karakter aslinya.
- d. Corak ekspresionis adalah bentuk pada gambar-gambar ekspresi yang masih dapat dikenali wujud aslinya walaupun tidak tampak nyata.

2.3.1.2. Jenis gambar ilustrasi berdasarkan penempatannya

Dalam buku "Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective" Male, Alan (2007 : 60) juga mengatakan bahwa jenis gambar ilustrasi berdasarkan penempatannya dapat dibedakan sebagai berikut :

- a. Ilustrasi cerita

Ilustrasi cerita adalah ilustrasi yang digunakan sebagai pengiring dalam cerita pendek, cerita bersambung, ataupun fabel yang terdapat pada buku, majalah, surat kabar, dan tabloid.

- b. Ilustrasi komik atau cerita bergambar

Komik adalah kumpulan gambar ilustrasi yang tersusun berurutan dan terpadu menjadi jalinan cerita bersambung. Pembuat komik dinamakan komikus atau

ilustrator komik. Karya-karya komik umumnya berupa cerita-cerita kepahlawanan, pewayangan, cerita rakyat, dan humor.

c. Ilustrasi rubrik

Ilustrasi rubrik merupakan gambar penghias suatu ruang khusus atau kolom pada media cetak.

d. Ilustrasi sampul atau *cover* buku

Ilustrasi sampul atau *cover* buku adalah ilustrasi yang menghiasi sampul sebuah buku, majalah, buletin, dan sejenisnya.

e. Karikatur dan kartun

Gambar karikatur kebanyakan ditampilkan pada media massa, seperti koran dan majalah. Ciri penggambaran karikatur dan kartun tidak jauh berbeda. Perbedaannya hanya pada pesan yang disampaikan. Gambar karikatur umumnya sarat kritikan atau sindiran tertentu dengan gaya yang lucu. Sedangkan gambar kartun biasanya untuk tujuan humor atau lelucon.

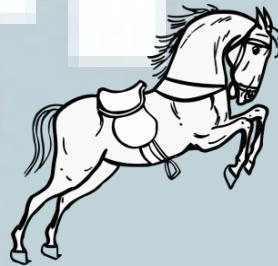
f. Ilustrasi periklanan

Ilustrasi periklanan adalah gambar atau foto yang menghiasi iklan produk-produk tertentu. Iklan tersebut bisa dalam bentuk baliho, brosur, atau poster. Misalnya, iklan produk obat-obatan dan makanan.

2.2.2. Teknik Ilustrasi

Menurut Alan Male dalam bukunya yang berjudul "Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective" (2007: 66) mengatakan bahwa ada beberapa teknik dalam ilustrasi, yaitu :

1. Teknik *Outline*, adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang.



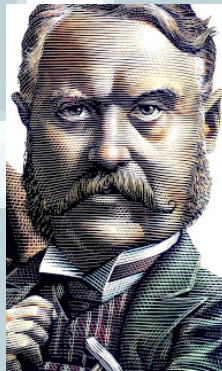
Gambar 2.2. Contoh Teknik Outline
(http://publicdomainvectors.org/photos/warszawianka_Jumping_horse_outline_2.png)

2. Teknik arsir, adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau unsur garis yang terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang, garis-garis saling menumpuk, digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, *volume* dan plastisitas.



Gambar 2.3. Contoh Teknik Arsir
(http://1.bp.blogspot.com/-KeG7oBMDDpE/Umen98XGiwI/AAAAAAAAAKY/Q-Ur-b1decE/s320/fruit_sketch_by_TsukasaMacha.jpg)

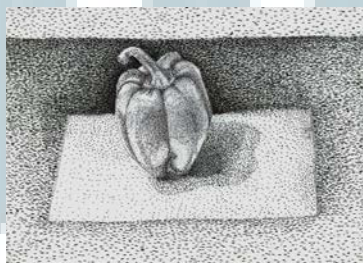
3. Teknik *scraper board*, adalah cara menggambar dengan menggosokkan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti *volume* objek, garis-garis tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar, dan pada bagian yang gelap dibuat lebih rapat, sedang pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki.



Gambar 2.4. Contoh Teknik *Scraper Board*

(<http://3.bp.blogspot.com/-FHHruejSPuY/UBoNklSvwlI/AAAAAAAAAGo/Mpr0xAE9J6Y/s1600/8b76b56c49497b9080320be2aed29a89.jpg>)

4. Teknik *dot*, yaitu cara mewujudkan gambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk suatu objek tertentu, kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, semakin banyak semakin kuat kesan gelap terang.



Gambar 2.5. Contoh Teknik *Dot*

(<http://1.bp.blogspot.com/-NO7gOd5qK-Q/TxEYKAripGI/AAAAAAAAAD8/KE0t4PpbCN0/s320/pointilis.jpg>)

5. Teknik goresan kering (*dry brush*), adalah cara menggambar dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warna-warna ketika digoreskan tidak merata, efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur, pada bagian yang terang digoreskan warna-warna terang, sedang pada bagian yang gelap digoreskan warna-warna yang tua dan berulang-ulang, sehingga tercapai plastisitas yang diinginkan.



Gambar 2.6. Contoh Teknik *Dry Brush*
(<http://www.art-portrets.ru/pic1/Emma-Watson-drawing.jpg>)

6. Teknik *half tone*, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer, efek transisi warna tersebut digunakan untuk mencapai plastisitas yang diinginkan



Gambar 2.7. Contoh Teknik *Half Tone*
(http://1.bp.blogspot.com/-mEvoQvq7K1g/T3KIjt6nKiI/AAAAAAAAAQs/-ZND0_Ymc-M/s1600/contoh3.jpg)

7. Teknik siluet (blok), adalah cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, biasanya warna hitam tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan warna lain, gambar yang dihasilkan dengan teknik ini hanya berupa bentuk global dengan warna tunggal, objek seolah-olah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan.



Gambar 2.8. Contoh Teknik Siluet
(<http://eksperimen.jw.lt/img/teknik-siluet-26432.jpg>)

2.2.3. Gaya Visual Ilustrasi

Gaya Visual dalam ilustrasi tentunya tidak terlepas dari pengaruh luar dan lingkungan seorang desainer/ilustrator. Beberapa gaya visual yang terdapat di dunia saat ini menurut Alan Male dalam bukunya "Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective" (2007: 74), yaitu

1. Gaya Visual Amerika

Bisa dikatakan hampir 80% komik yang beredar di Amerika bercerita mengenai super hero. Ciri khas dari komik Amerika adalah gaya realisnya yang sangat kental dan cenderung hiperbolis. Masyarakat Amerika memang sangat mementingkan postur tubuh ideal dan *body builder*, mungkin hal inilah yang

melatar belakangi mengapa komik Amerika selalu menonjolkan sisi maskulin yang kuat. Selain itu hal-hal tersebut juga seakan menjadi simbol bagaimana masyarakat Amerika sangat menghormati kebebasan. Ciri khas lainnya adalah komik Amerika selalu dicetak full color dengan warna-warna yang cerah.



Gambar 2.9. Contoh Gaya Visual Amerika
(<http://blog.ngomik.com/wp-content/uploads/2014/10/AMERICAN-300x166.png>)

2. Gaya Visual Eropa

Gaya visual yang diangkat oleh seniman di Eropa mempunyai idealisme tersendiri. Gaya visual Eropa memiliki cita rasa tersendiri yang elegan. Tokoh-tokoh dalam gaya visual Eropa seringkali dibuat tidak mengikuti proporsional tubuh manusia pada umumnya.



Gambar 2.10. Contoh Gaya Visual Eropa
(<http://www.jumo.linth.net/inhalt/lager2010/wordpress/wp-content/uploads/2010/05/asterix-and-obelix.jpg>)

3. Gaya Visual Jepang

Gaya Visual Jepang pertama kali diperkenalkan oleh Osamu Tezuka Sensei yang melahirkan Astro Boy pada masa paska perang dunia ke-II. Pada saat ini gaya visual Jepang diidentikan dengan mata besar dan memiliki tubuh yang proporsional serta terkadang hiperbolis. Dalam komik Jepang, para komikus lebih sering mengangkat tema-tema fantasi yang tidak ada dalam kehidupan nyata.



Gambar 2.11. Contoh Gaya Visual Jepang
(<http://www.fluentu.com/japanese/blog/wp-content/uploads/sites/6/2014/07/7-tips-learning-japanese-manga-530x294.jpg>)

4. Gaya Visual China/Hongkong

Gaya visual China tidak terlepas dari budaya China sendiri yang kaya akan seni dekoratif dan goresan tinta, sehingga mempengaruhi gaya visual yang ada di China. Cerita yang sering diangkat adalah cerita pendekar dan kerajaan.



Gambar 2.12. Contoh Gaya Visual China
(http://4.bp.blogspot.com/-s0AQbDXwhgM/TwtJxERTqI/AAAAAAAAAGxU/ohhPdi05-_s/s320/P1080690_resize.JPG)

5. Gaya Visual Indonesia Tahun 70-90an

Pada tahun 70-90an, Indonesia memiliki gaya visual tersendiri yang unik dari gaya visual lain di dunia. Seperti Komik Wiro Sableng karya Bastian Tito yang memiliki identitas dan berbeda dari gaya visual manapun.



Gambar 2.13. Contoh Gaya Visual Indonesia Tahun 70-90an
(<http://akumassa.org/wp-content/uploads/2011/02/novel-wiro-sableng-karya-bastian-tito-aksara-ratu-bernyawa-dan-asmara-darah-tua-gila1.jpg>)

2.3. Warna

Menurut Robin Landa (2011:19), Warna adalah sebuah deskripsi dari cahaya. Warna warna yang kita lihat di permukaan benda pada lingkungan kita dikenal sebagai refleksi cahaya atau refleksi warna. Ketika cahaya mengenai sebuah objek hanya beberapa cahaya yang diserap, sedangkan cahaya lain yang tidak terserap disebut refleksi cahaya. Refleksi cahaya adalah yang kita lihat sebagai warna.



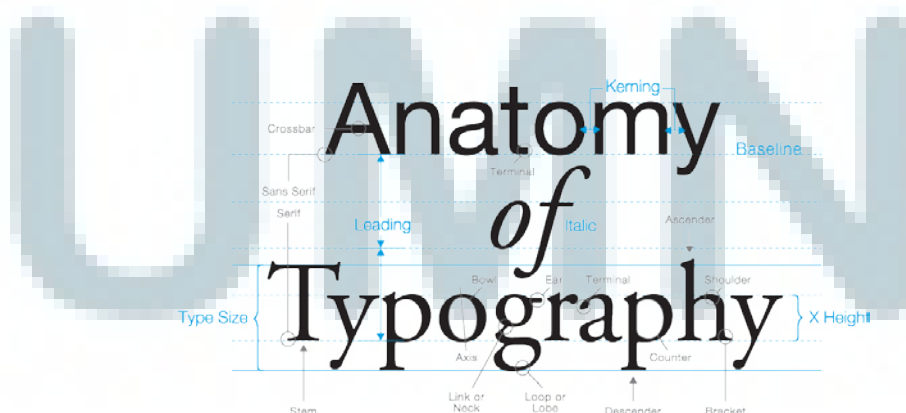
Gambar 2.14. Contoh Elemen Warna
(http://home.wikia.com/wiki/File:Color_wheel.png)

2.4. Tipografi

Supriyono (2010:50) mengatakan bahwa tipografi merupakan bagian dari kehidupan manusia modern saat ini. Adanya kebutuhan yang lebih untuk memandang sebuah huruf secara lebih indah sehingga membuat manusia kreatif selalu berusaha menampilkan seni “penataan huruf” semaksimal mungkin. Kemudian dalam buku *The Cambridge Encyclopedia Language : Second Edition* karya David Crystal (1987) yang dikutip oleh Supriyono (2010:51) mengatakan bahwa tipografi adalah sebuah kajian. Tipografi bekerja sebagai ilmu atau sebuah strategi yang melibatkan metode kerja penataan *Layout*. Seorang desainer harus dapat mengetahui bentuk huruf atau komposisi huruf dalam membuat sebuah desain.

2.4.1. Anatomi Huruf

Dalam buku “Desain Komunikasi Visual, Teori dan Aplikasi” (Supriyono:2010: hlm. 55), menyatakan anatomi huruf merupakan setiap individu huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi disebut karakter (*character*). Seluruh karakter mempunyai bagian-bagian yang saling terpadu membentuk satu kesatuan huruf.



Gambar 2.15. Contoh Anatomi Huruf

(<https://rabiula.wordpress.com/2014/10/08/belajar-singkat-desain-berita-dan-infografik-yuk>)

2.4.2. Klasifikasi Huruf

Untuk mengenal lebih dalam sebuah tipografi, seorang desainer harus mengetahui klasifikasi huruf. Demikian klasifikasi huruf menurut Supriyono (2010:58), yaitu :

2.4.2.1. Serif

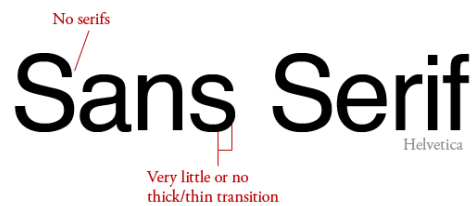
Jenis huruf *Serif* mempunyai kaki/sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Sehingga memiliki kemudahan baca (*readability*) yang cukup tinggi.



Gambar 2.16. Contoh Huruf *Serif*
(<http://scm.ulster.ac.uk/~B00584231/des106/Week-6-images/serif.jpg>)

2.4.2.2. Sans Serif

Sans Serif diartikan tanpa sirip/kaki, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans Serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini” dan futuristik.



Gambar 2.17. Contoh Huruf *Sans Serif*
(<http://kevintomasso.com/wp-content/uploads/2014/01/type-sans-serif.png>)

2.4.2.3. Script

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Huruf *Script* dapat menimbulkan kesan yang akrab dan personal.



Gambar 2.18. Contoh Huruf *Script*
(<http://3.bp.blogspot.com/-BzvNIdiyjiY/UIZ-NIPEnUI/AAAAAAAAAF1M/OEEcNeBY1R4/s1600/piel-script.png>)

2.4.2.4. Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk. Bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Huruf Dekoratif

memiliki daya keterbacaan yang sangat kurang. Namun cocok digunakan untuk judul/*heading*.



Gambar 2.19. Contoh Huruf Dekoratif
(<http://1.bp.blogspot.com/-ZKNrAlWe-Dk/UmRNF-8uyeI/AAAAAAAAAvU/mPuPz-aHI-Y/s1600/Leafy-Glade.png>)

2.5. *Layout*

Supriyono (2010:74) mengatakan bahwa *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga bisa disebut manajemen bentuk dan bidang.

2.5.1. *Grid*

Dalam buku *Basic Design:Layout* (Gavin,Harris:2011:hlm. 26), menyatakan bahwa *grid* adalah sebuah posisi dan kandungan dari unsur-unsur desain untuk memfasilitasi dan mempermudah dalam pengambilan keputusan. Menggunakan sebuah *grid* dapat menghasilkan pendekatan dan menciptakan ketepatan dalam menempatkan elemen-elemen desain dalam sebuah halaman.

2.5.2. *Jenis-jenis Grid*

Gavin, Haris (2011:26-56) mengatakan bahwa ada beberapa jenis *grid*, yaitu :

1. *Symmetrical Variation*

Grid simetris bertujuan untuk mengatur informasi dan memberikan keseimbangan sampai menyebar ke dua halaman . Struktur halaman recto tercermin di halaman verso dalam penempatan kolom dan lebar.



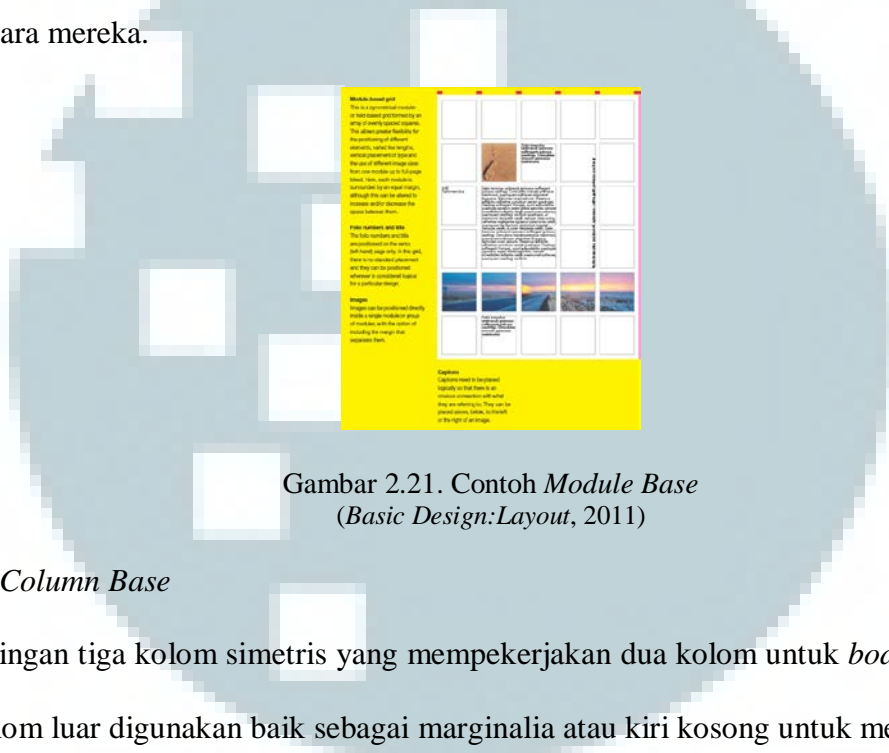
Gambar 2.20. Contoh *Symmetrical Variation* (*Basic Design:Layout, 2011*)

Lalu *Symmetrical Variation* dibagi lagi menjadi 2, yaitu :

a. Module Base

Moduler simetris berbasis lapangan jaringan yang dibentuk oleh sebuah susunan array kotak merata. Hal ini memungkinkan fleksibilitas yang lebih besar untuk

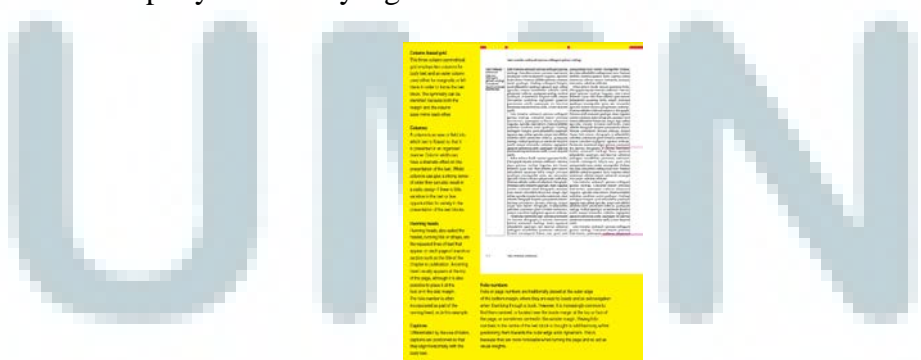
posisi elemen yang berbeda-beda, variasi garis panjang, penempatan secara vertikal dan penggunaan ukuran gambar yang berbeda dari satu modul ke sisa/tepi halaman. Di sini, setiap modul adalah dikelilingi oleh margin yang sama, meskipun hal ini dapat diubah untuk meningkatkan dan / atau mengurangi ruang antara mereka.



Gambar 2.21. Contoh *Module Base* (Basic Design:Layout, 2011)

b. Column Base

Jaringan tiga kolom simetris yang mempekerjakan dua kolom untuk *body text* dan kolom luar digunakan baik sebagai marginalia atau kiri kosong untuk membingkai teks dalam sebuah kotak. Simetri dapat diidentifikasi karena baik margin dan kolom mempunyai ukuran yang sama satu sama lain.



Gambar 2.22. Contoh *Column Base* (Basic Design:Layout, 2011)

2. *Asymmetrical Variation*

Grid asimetris memberikan *spread* di mana kedua halaman menggunakan tata letak yang sama . Mereka mungkin memiliki satu kolom yang sempit dari kolom yang lain dalam rangka untuk memperkenalkan bias terhadap salah satu sisi halaman (biasanya kiri).



Gambar 2.23. Contoh *Asymmetrical Variation*
(*Basic Design:Layout*, 2011)

3. *Multiple Grid*

Sejauh ini kita telah melihat kolom- atau berbasis modul grid sebagai alat desain kunci . Hal serupa juga terjadi bagi desainer untuk menggunakan kedua secara bersamaan, menghasilkan grid yang cukup fleksibel untuk menahan kolom teks dan konfigurasi gambar yang berbeda. *Multiple Grid* adalah penggabungan dari modul dan kolom grid menjadi satu.



Gambar 2.24. Contoh *Multiple Grid*
(*Basic Design:Layout*, 2011)

4. The Baseline Grid

Baseline grid adalah sebuah fondasi grafis yang sengaja dibangun. Fondasi ini sama seperti *scaffolding* yang mendukung dan digunakan dalam membangun konstruksi.



Gambar 2.25. Contoh *The Baseline Grid* (*Basic Design:Layout*, 2011)

2.6. Melakukan Sesuatu Pertama Kali Bagi Anak

Mengajarkan sang buah hati sesuatu untuk pertama kalinya adalah hal yang sulit bagi orang tua. Melakukan sesuatu untuk pertama kalinya adalah termasuk kedalam sebuah fase perkembangan anak. Menurut beberapa ahli seperti Seifert dan Hoffnung (1987:15) mendefinisikan bahwa perkembangan merupakan perkembangan panjang pada pertumbuhan manusia, perasaan, pola pikir, hubungan sosial, dan kemampuan motorik. Sementara itu Chaplin, J.P. (2006:22) mengartikan perkembangan sebagai perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, dari mulai lahir sampai mati. Artinya perubahan dan perkembangan itu terjadi secara berkelanjutan. Bukan dalam artian bahwa perkembangan berhenti sejenak lalu berlanjut lagi, tapi terjadi secara berangsur-

angsur sesuai dengan levelnya, tahapnya yang disesuaikan dengan mental dan keadaan diri suatu individu.

Perkembangan kemampuan dasar anak-anak berkorelasi dengan pertumbuhan dan mempunyai pola yang tetap dan berlangsung secara berurutan. Dalam rangka merangsang tumbuh kembang anak secara optimal maka pengembangannya harus dilakukan secara menyeluruh terhadap semua aspek kemampuan yang sesuai dengan pembagian kelompok umur. Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan interselular. Berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh sebagian atau keseluruhan, sehingga dapat diukur dengan satuan panjang dan berat. Perkembangan adalah bertambahnya struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam kemampuan gerak kasar, gerak halus, bicara dan bahasa, serta sosialisasi dan kemandirian. Pertumbuhan terjadi secara simultan dengan perkembangan. Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan merupakan hasil interaksi kematangan susunan saraf pusat dengan organ yang dipengaruhi.

2.6.1. Psikologi Anak

Anak usia 2-5 tahun sudah dapat mengerti dan diajarkan oleh orang tua. Melakukan sesuatu untuk pertama kalinya adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berarti kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Hal tersebut sesuai dengan teori Jean Piaget dalam bukunya *Studies in Reflecting Abstraction* (2001:14), yaitu Menurut Piaget,

perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu 1) kematangan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf; 2) pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisma dengan dunianya; 3) interaksi social, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan social, dan 4) ekullibrasi, yaitu adanya kemampuan atau system mengatur dalam diri organisme agar dia selalu mampau mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Sistem yang mengatur dari dalam mempunyai dua factor, yaitu skema dan adaptasi. Skema berhubungan dengan pola tingkah laku yang teratur yang diperhatikan oleh organisma yang merupakan akumulasi dari tingkah laku yang sederhana hingga yang kompleks. Sedangkan adaptasi adalah fungsi penyesuaian terhadap lingkungan yang terdiri atas proses asimilasi dan akomodasi.

UMMN