

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA
RAKYAT SUMATERA SELATAN “SI PAHIT LIDAH”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Celie Karitra Hariyanto

00000067078

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2026

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA
RAKYAT SUMATERA SELATAN “SI PAHIT LIDAH”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Celie Karitra Hariyanto

00000067078

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Celie Karitra Hariyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT
SUMATERA SELATAN “SI PAHIT LIDAH”**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Celie Karitra Hariyanto)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Celie Karitra Hariyanto
NIM : 00000067078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
2. Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Celie Karitra Hariyanto)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT SUMATERA SELATAN “SI PAHIT LIDAH”

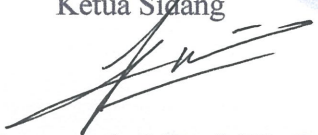
Oleh

Nama Lengkap : Celie Karitra Hariyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

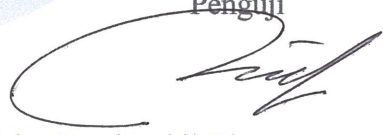
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

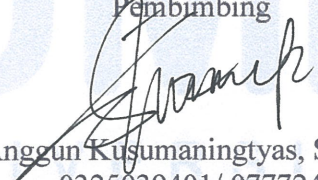
Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

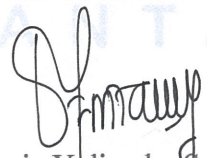
Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Celie Karitra Hariyanto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067078
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF CERITA RAKYAT SUMATERA SELATAN “SI PAHIT
LIDAH”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Celie Karitra Hariyanto)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya karena penulis bisa menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan Media Informasi Cerita Rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”. Perancangan media informasi ini berupa buku ilustrasi mengenai isi cerita rakyat Kota Palembang “Si Pahit Lidah” dengan tujuan melestarikan identitas bangsa juga membentuk karakter dan sifat anak.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

semoga karya ilmiah ini bisa dijadikan media edukatif yang efektif dalam membentuk karakter dan sifat anak 8-10 tahun juga dijadikan sarana untuk melestarikan identitas bangsa dengan memperkenalkan warisan budaya Kota Palembang.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Celie Karitra Hariyanto)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA

RAKYAT SUMATERA SELATAN “SI PAHIT LIDAH”

(Celie Karitra Hariyanto)

ABSTRAK

Cerita rakyat “Si Pahit Lidah” merupakan identitas budaya dan sejarah suatu komunitas dan memiliki manfaat karena mengandung nilai-nilai moral yang dapat berpengaruh pada karakter generasi muda. Namun, cerita ini kurang dikenal anak-anak karena media penyampaiannya masih terbatas dan kurang menarik. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 79,8% anak Palembang tidak mengetahui ceritanya. Maka perancangan buku ilustrasi interaktif dilakukan sebagai upaya pelestarian cerita rakyat sekaligus media edukasi moral bagi anak usia 8–10 tahun melalui visual menarik dan elemen interaktif. Perancangan ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi interaktif tentang cerita “Si Pahit Lidah” dengan target anak umur 8-10 tahun di kota Palembang. Metode perancangan yang menggunakan teori HCD (Human Centered Design) dari IDEO (2015) melalui tahapan *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Teknik perancangan menggunakan metodologi penelitian *mixed method* (campuran). Setelah melakukan tahapan perancangan, dilakukan juga *Alpha Test* dan *Beta test* untuk mendapatkan masukan. Setelah itu terbentuklah perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah” dengan beberapa media lainnya yang membantu promosi media utama.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Moral dan Karakter, Buku Interaktif



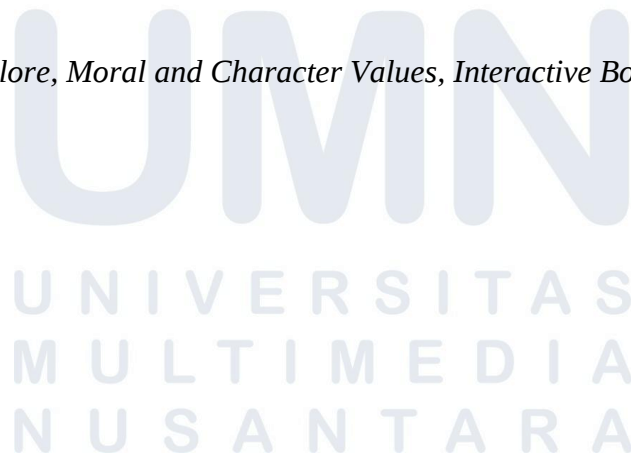
DESIGN OF AN INTERACTIVE ILLUSTRATED BOOK OF SOUTH SUMATRA FOLKLORE “SI PAHIT LIDAH”

(Celie Karitra Hariyanto)

ABSTRACT (English)

The folklore “Si Pahit Lidah” represents the cultural identity and historical heritage of a community and contains moral values that can influence the character development of younger generations. However, this story is not widely known among children due to its limited and less engaging modes of dissemination. Based on questionnaire results, 79.8% of children in Palembang are unfamiliar with the story. Therefore, the design of an interactive illustrated book is proposed as an effort to preserve folklore while serving as a moral educational medium for children aged 8–10 through engaging visuals and interactive elements. This project aims to design an interactive illustrated book based on the folklore “Si Pahit Lidah” for children aged 8–10 in Palembang. The design method applies the Human-Centered Design (HCD) approach by IDEO (2015), consisting of the stages of inspiration, ideation, and implementation. A mixed-method research methodology is employed in the design process. After completing the design stages, alpha testing and beta testing were conducted to obtain feedback. As a result, an interactive illustrated book of the South Sumatra folklore “Si Pahit Lidah” was produced, along with supporting media to promote the main media.

Keywords: Folklore, Moral and Character Values, Interactive Book

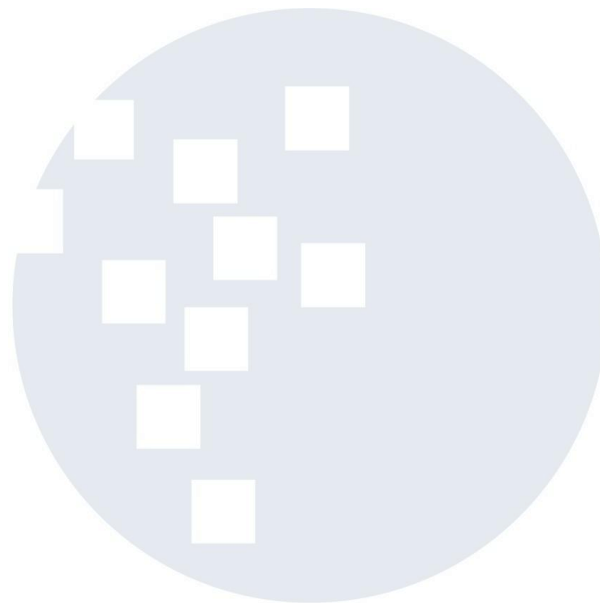


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (<i>English</i>)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Buku Ilustrasi	5
2.1.1 Ilustrasi	5
2.1.2 Jenis Buku	8
2.1.3 Buku Interaktif	9
2.1.4 Komponen Buku	12
2.1.5 Anatomi Buku	17
2.1.6 Tipografi	25
2.1.7 <i>Layout</i>	26
2.1.8 Tone Dan Warna	29
2.1.9 Prinsip Desain	30
2.2 Karakter Anak	33

2.2.1 Anak Umur 8-10	34
2.2.2 Pendidikan Karakter	34
2.3 Cerita Rakyat	35
2.2.1 Fungsi Cerita Rakyat	36
2.2.2 Cerita Rakyat “Si Pahit Lidah”	37
2.2.3 <i>Visual Storytelling</i>	39
2.3 Penelitian Relevan	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	45
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	46
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 Kuesioner	50
3.3.3 Observasi	53
3.3.4 Studi Eksisting	53
3.3.5 Studi Referensi	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 <i>Inspiration</i>	55
4.1.2 <i>Ideation</i>	86
4.1.3 <i>Implementation</i>	123
4.2 Analisis Perancangan	135
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	135
4.2.2 Analisis <i>Layout Buku</i>	141
4.2.3 Analisis <i>Tipografi</i>	142
4.2.4 Analisis <i>Warna Buku</i>	143
4.2.5 Analisis <i>Karakter</i>	144
4.2.5 Analisis <i>Isi Buku</i>	145
4.2.6 Analisis <i>Interaktivitas Buku</i>	147
4.2.7 Analisis <i>Media Sekunder</i>	150
4.3 Anggaran	154
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	156

5.1 Simpulan	156
5.2 Saran	156
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xxii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 4.1 Kuesioner (Karakter Anak).....	68
Tabel 4.2 Kuesioner (Pengetahuan tentang Cerita Rakyat)	71
Tabel 4.3 Kuesioner (Pengetahuan tentang Cerita Rakyat)	73
Tabel 4.4 Observasi.....	76
Tabel 4.5 Studi Eksisting	79
Tabel 4.6 SWOT	80
Tabel 4.7 Cerita.....	95
Tabel 4.8 <i>Alpha Test</i> Konten.....	125
Tabel 4.9 <i>Alpha Test</i> Desain	126
Tabel 4.10 <i>Alpha Test</i> Interaktifitas dan Keterlibatan Pembaca	128
Tabel 4.11 Anggaran Jasa Desain	154
Tabel 4.12 Anggaran Buku	154
Tabel 4.13 Anggaran Media Sekunder.....	155
Tabel 4.14 Anggaran Total	155



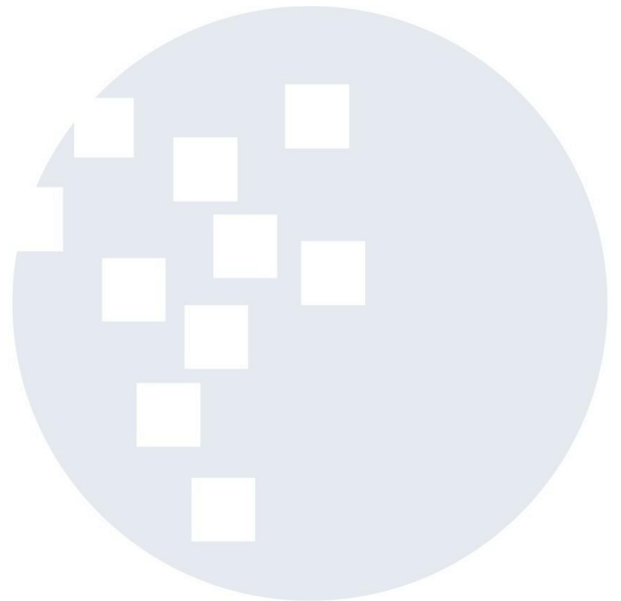
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi	6
Gambar 2.2 Desain Karakter	7
Gambar 2.3 <i>Pop-Up</i>	9
Gambar 2.4 <i>Peek A Boo</i>	10
Gambar 2.5 <i>Pull Tab</i>	10
Gambar 2.6 <i>Hidden Object</i>	11
Gambar 2.7 <i>Play A Sound</i>	11
Gambar 2.8 <i>Touch And Feel</i>	12
Gambar 2.9 Interaktif Campuran	12
Gambar 2.10 Sampul Buku	13
Gambar 2.11 Sampul Buku	14
Gambar 2.12 <i>Book Jackets</i>	18
Gambar 2.13 <i>Flaps</i>	18
Gambar 2.14 <i>Wraparound</i>	19
Gambar 2.15 <i>Single Image</i>	19
Gambar 2.16 <i>Dual Image</i>	20
Gambar 2.17 <i>Endpapers</i>	21
Gambar 2.18 <i>Half-Tile Page</i>	22
Gambar 2.19 <i>Title Page</i>	22
Gambar 2.20 <i>Roman</i>	25
Gambar 2.21 <i>Egyptian</i>	25
Gambar 2.22 <i>Sans Serif</i>	25
Gambar 2.23 <i>Script</i>	26
Gambar 2.24 Dekoratif	26
Gambar 2.25 <i>Double-Page Spread</i>	27
Gambar 2.26 <i>Single-Page Spread</i>	27
Gambar 2.27 <i>Column Grid</i>	28
Gambar 2.28 <i>Modular Grid</i>	28
Gambar 2.29 <i>Manuscript Grid</i>	28
Gambar 2.30 <i>Hierarchical Grid</i>	29
Gambar 2.31 <i>Emphasis</i>	31
Gambar 2.32 <i>Unity</i>	32
Gambar 2.33 <i>Rhythm</i>	32
Gambar 2.34 Hirarki	33
Gambar 4.1 Wawancara Psikolog Anak	56
Gambar 4.2 Wawancara Ilustrator	60
Gambar 4.3 Wawancara Anak	66
Gambar 4.4 Pembagian Kuesioner ke SD Methodist 1 Palembang	68
Gambar 4.5 Observasi	75
Gambar 4.6 Observasi	75

Gambar 4.7 100 Cerita Rakyat Nusantara.....	78
Gambar 4.8 Seri Cerita Rakyat Nusantara Sumatera Selatan: Si Pahit Lidah	79
Gambar 4.9 Seri Cerita Rakyat Nusantara Sumatera Selatan: Si Pahit Lidah	80
Gambar 4.10 Kejutan Kungkang.....	81
Gambar 4.11 Sirama-Rama	82
Gambar 4.12 Sirama-Rama	83
Gambar 4.13 Timun Mas dan Buto Ijo	83
Gambar 4.14 Lift The Flap For Kiddos; Dinosaurus	84
Gambar 4.15 <i>User Persona</i>	87
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	88
Gambar 4.17 <i>Big Idea</i>	89
Gambar 4.18 Logo BIP	90
Gambar 4.19 <i>Mood Board</i>	91
Gambar 4.20 Reference Board	92
Gambar 4.21 <i>Color Palette</i>	92
Gambar 4.22 Referensi Font	93
Gambar 4.23 Alternatif Font	93
Gambar 4.24 Cinzel Decorative	94
Gambar 4.25 Andika Font	94
Gambar 4.26 Referensi Karakter Serunting	101
Gambar 4.27 Alternatif Serunting	102
Gambar 4.28 Tampak Depan Belakang Serunting	102
Gambar 4.29 Karakter dan Ekspresi Serunting	103
Gambar 4.30 Referensi Karakter Aria	103
Gambar 4.31 Alternatif Aria	104
Gambar 4.32 Tampak Depan Belakang Aria	104
Gambar 4.33 Karakter Aria	104
Gambar 4.34 Alternatif Siti	105
Gambar 4.35 Alternatif Siti	105
Gambar 4.36 Karakter Siti	106
Gambar 4.37 Referensi Karakter SangHyang Mahaneru	106
Gambar 4.38 Sketsa Awal SangHyang Mahaneru	107
Gambar 4.39 Sketsa SangHyang Mahameru	107
Gambar 4.40 Karakter SangHyang Mahameru	107
Gambar 4.41 <i>Storyboard</i>	108
Gambar 4.42 Sketsa	109
Gambar 4.43 Proses Sampul Buku	110
Gambar 4.44 Sampul Buku	110
Gambar 4.45 Proses Ilustrasi	111
Gambar 4.46 <i>Outline</i>	111
Gambar 4.47 Warna	112
Gambar 4.48 <i>Layout</i>	112
Gambar 4.49 Latar <i>Spread</i> 1	113

Gambar 4.50 Latar <i>Spread</i> 6	113
Gambar 4.51 Aset Interaktif.....	114
Gambar 4.52 Aset Interaktif.....	115
Gambar 4.53 Aset Interaktif <i>Spread</i> 1	115
Gambar 4.54 Kertas Zigzang	116
Gambar 4.55 Aset <i>Spread</i> 3	116
Gambar 4.56 Aset <i>Spread</i> 2	117
Gambar 4.57 Tahapan <i>Lift a Flap</i>	117
Gambar 4.58 Tahapan Pull Tab	118
Gambar 4.59 Tahapan Poster T Banner Gramedia	119
Gambar 4.60 Tahapan Poster Mading Sekolah.....	120
Gambar 4.61 Tahapan Poster di Tempat Les atau Kursus	121
Gambar 4.62 Poster Karakter	121
Gambar 4.63 Stiker	122
Gambar 4.64 Gantungan kunci	122
Gambar 4.65 Ads.....	123
Gambar 4.66 <i>Prototype Day</i>	124
Gambar 4.67 Hasil <i>Alpha Test</i> : Kelebihan Buku	130
Gambar 4.68 Hasil <i>Alpha Test</i> : Kekurangan Buku.....	130
Gambar 4.69 Kritik Saran	131
Gambar 4.70 Revisi <i>Popup</i> Pohon.....	131
Gambar 4.71 Revisi <i>Pull Tab</i>	132
Gambar 4.72 Revisi <i>Spread</i> 1	133
Gambar 4.73 Revisi Warna	133
Gambar 4.74 Revisi Ukuran Buku	134
Gambar 4.75 <i>Beta Test</i> Azka	137
Gambar 4.76 <i>Beta Test</i> Kalika	138
Gambar 4.77 <i>Beta Test</i> Bintang	139
Gambar 4.78 Analisis <i>Layout</i> Buku.....	141
Gambar 4.79 Analisis <i>Layout</i> Buku: <i>Double-page spread</i>	142
Gambar 4.80 Analisis <i>Layout</i> Buku: <i>Single-page illustration</i>	142
Gambar 4.81 Analisis Tipografi.....	143
Gambar 4.82 Analisis Warna Buku	143
Gambar 4.83 Analisis Karakter.....	144
Gambar 4.84 Analisis Isi Buku: <i>Emphasis</i>	145
Gambar 4.85 Analisis Isi Buku: <i>Unity</i>	146
Gambar 4.86 Analisis Isi Buku: <i>Rhythm</i>	147
Gambar 4.87 Analisis Isi Buku: <i>Rhythm</i>	147
Gambar 4.88 Analisis Interaktivitas Buku: <i>Pop-up</i>	148
Gambar 4.89 Analisis Interaktivitas Buku: <i>Lift a Flap</i>	148
Gambar 4.90 Analisis Interaktivitas Buku: <i>Pull Tab</i>	149
Gambar 4.91 Analisis Interaktivitas Buku: <i>Pull Tab Slider</i>	149
Gambar 4.92 Analisis Interaktivitas Buku: <i>Spinner</i>	150

Gambar 4.93 Analisis Media Sekunder: Poster Fisik	150
Gambar 4.94 Analisis Media Sekunder: Poster <i>Ads</i>	152
Gambar 4.95 Analisis Media Sekunder: Gantungan Kunci	152
Gambar 4.96 Analisis Media Sekunder: Stiker.....	153
Gambar 4.97 Analisis Media Sekunder: Poster Karakter	153



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xli
Lampiran Kuesioner.....	xlii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lii
Lampiran Dokumentasi.....	xcvi

