

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TENTANG PENTINGNYA
DIGITAL EMPATHY DALAM BERMEDIA SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Muhamad Fauzan Galih Damara
00000050590**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TENTANG PENTINGNYA
DIGITAL EMPATHY DALAM BERMEDIA SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Muhamad Fauzan Galih Damara

00000050590

**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 : Muhamad Fauzan Galih Damara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050590
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TENTANG PENTINGNYA *DIGITAL* *EMPATHY* DALAM BERMEDIA SOSIAL

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



(Muhamad Fauzan Galih Damara)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhamad Fauzan Galih Damara
NIM : 00000050590
Program Studi : Design Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *UI/UX Website* Tentang Pentingnya
Digital Empathy Dalam Bermedia Sosial

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,


(Muhamad Fauzan Galih Damara)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TENTANG PENTINGNYA *DIGITAL EMPATHY* DALAM BERMEDIA SOSIAL

Oleh

Nama Lengkap : Muhamad Fauzan Galih Damara

Nomor Induk Mahasiswa : 00000050590

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

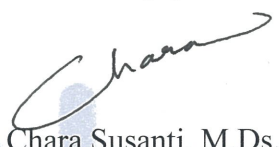
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

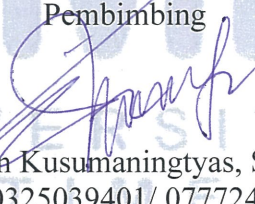
Ketua Sidang


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

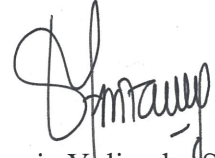
Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

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

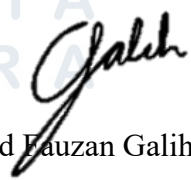
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhamad Fauzan Galih Damara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050590
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE*
TENTANG PENTINGNYA *DIGITAL*
EMPATHY DALAM BERMEDIA SOSIAL

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


(Muhamad Fauzan Galih Damara)

* 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 syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, penyertaan dan izinya, sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan. Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TENTANG PENTINGNYA *DIGITAL EMPATHY* DALAM BERMEDIA SOSIAL” ini di tunjukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dengan sadar melakukan proses penelitian ini, dalam proses nya tentu mencakup proses bimbingan yang menuntun agar penelitian yang di lakukan menjadi terarah sesuai dengan sebagaimana seharusnya penelitian ilmiah ini di lakukan dan hal paling penting lainnya di iringi dengan doa dari berbagai pihak. Sehingga penulisan tugas akhir skripsi ini dapat di selesaikan dengan tepat waktunya.

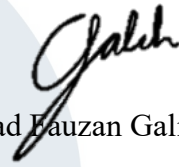
Mengucapkan terima kasih kepada:

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 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Adib Setiawan, S.Psi., M.Psi., Psikolog, Selaku narasumber yang telah memberikan informasi untuk memenuhi kebutuhan penulisan laporan.
6. Orang tua tercinta dan terkasih, yang tidak hentinya memberikan kasih sayang dan dukungan, doa, masukan, semangat, finansial dari awal hingga akhir perkuliahan.
7. Seluruh teman dalam perkuliahan, yang menemani, membantu dan, memberikan dukungan kepada Penulis dalam masa perkuliahan ini.

Akhir kata penulis menyadari walaupun penulisan tugas akhir ini dikerjakan dan ditulis dengan semaksimal mungkin yang penulis dapat berikan, tentunya sebagai

seorang manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, seperti dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu saran dan masukan yang diberikan dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan pihak yang ingin melakukan pembaharuan terhadap penelitian yang telah ada.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Muhamad Fauzan Galih Damara)



PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* TENTANG PENTINGNYA

DIGITAL EMPATHY DALAM BERMEDIA SOSIAL

(Muhamad Fauzan Galih Damara)

ABSTRAK

Semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial, semakin melemah pula keinginan untuk memahami kondisi emosional orang lain. Semakin sering Gen Z berada di dunia maya, semakin rendah pula kecenderungan mereka untuk berempati. Tujuan dari tugas akhir adalah untuk merancang sebuah media informasi berupa *website* tentang pentingnya empati dalam bermedia sosial. Fokus utama dari perancangan ini adalah Generasi Z usia 13–28 tahun yang aktif berinteraksi di dunia maya. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dengan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*), diskusi kelompok terarah (*focus group discussion*), serta penyebaran kuesioner. Hasil perancangan berupa *website* yang berisi informasi empati digital, artikel singkat, Fitur forum diskusi, pendaftaran, informasi penggunaan bahasa empati dan tidak empati. *Website* tersebut dilengkapi dengan media sekunder yang bertujuan untuk mempromosikan *website* yaitu poster A3, brosur, baju, topi, stiker, tumbler, *tote bag*, x-banner, dan *feeds* instagram posting. Hasil testing *website* menggambarkan bahwa media *website* ini Informatif, minimalis, dan edukatif.

Kata kunci: *UI, UX, Website, Pentingnya Digital Empathy, Media Sosial*



WEBSITE UI/UX DESIGN ON THE IMPORTANCE OF DIGITAL EMPATHY IN SOCIAL MEDIA

(Muhamad Fauzan Galih Damara)

ABSTRACT

The higher the intensity of social media use, the weaker the desire to understand other people's emotional conditions. The more often Gen Z is in cyberspace, the lower their tendency to empathize. The aim of the final assignment is to design an information media in the form of a website about the importance of empathy in using social media. The main focus of this design is Generation Z aged 13–28 years who actively interact in cyberspace. The design process uses the Design Thinking method with the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection used in-depth interviews, focus group discussions, and distribution of questionnaires. The design results are a website containing digital empathy information, short articles, discussion forum features, registration, information on the use of empathic and non-empathetic language. The website is equipped with secondary media which aims to promote the website, namely A3 posters, brochures, clothes, hats, stickers, tumblers, tote bags, x-banners, and Instagram post feeds. The website testing results illustrate that the website media is informative, minimalist, and educational.

Keywords: *UI, UX, Website, Importance of Digital Empathy, Social Media*



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	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 <i>User Experience (UX)</i>	6
2.1.2 <i>User Interface (UI)</i>	10
2.2 <i>Digital Empathy</i>	27
2.2.1 Peran <i>Digital Empathy</i> dalam Interaksi Online	28
2.2.2 <i>Digital Empathy</i> dalam Media Sosial	28
2.2.3 Dampak Kurangnya <i>Digital Empathy</i>	29
2.3 Media Sosial	29
2.3.1 Fungsi Media Sosial dalam Komunikasi	30
2.3.2 Dampak Media Sosial terhadap Pengguna	30

2.3.3 Media Sosial sebagai <i>Platform</i> Edukasi	31
2.4 Generasi Z.....	32
2.4.1 Karakteristik	32
2.4.2 Generasi Z Dengan Sosial Media	37
2.5 Penelitian yang Relevan	38
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	41
3.1 Subjek Perancangan	41
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	42
3.2.1 <i>Emphatize</i>	43
3.2.2 <i>Define</i>	44
3.3.3 <i>Ideate</i>	44
3.3.4 <i>Prototype</i>	45
3.2.5 <i>Test</i>	45
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	46
3.3.1 Wawancara	47
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	48
3.3.3 Kuesioner	49
3.3.4 Studi Eksisting.....	51
3.3.5 Studi Referensi	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	52
4.1 Hasil Perancangan	52
4.1.1 <i>Emphatize</i>	52
4.1.2 <i>Define</i>	72
4.1.3 <i>Ideate</i>	75
4.1.4 <i>Prototype</i>	88
4.1.5 <i>Testing</i>	106
4.2 Pembahasan Perancangan	115
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	115
4.2.2 Analisis Perbaikan <i>Beta Test</i>	121
4.2.3 Analisis Media Primer	122
4.2.4 Analisis Media Sekunder	131
4.2.5 <i>Budgeting</i>	137

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	139
5.1 Kesimpulan	139
5.2 Saran	140
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	150



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	38
Tabel 4.1 Tabel SWOT Artikel <i>Website</i> CallTrackingMetrics.....	67
Tabel 4.2 Tabel SWOT Artikel Yoursay.id	69
Tabel 4.3 Tabel Analisis <i>Alpha Test</i>	107
Tabel 4.4 Tabel Analisis <i>Beta Test</i>	115
Tabel 4.5 Tabel <i>Budgeting</i>	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan UX dan UI	7
Gambar 2.2 Contoh Warna Monokrom	14
Gambar 2.3 Contoh Warna Komplementer	14
Gambar 2.4 Contoh Warna Analogous	15
Gambar 2.5 Contoh Warna Triadic	15
Gambar 2.6 Contoh Warna Split Komplementer	16
Gambar 2.7 Contoh Warna Tetradic (Rectangle)	16
Gambar 2.8 Contoh Warna Orange	17
Gambar 2.9 Contoh Warna Kuning	17
Gambar 2.10 Contoh Warna Biru	18
Gambar 2.11 Contoh Warna Hijau	19
Gambar 2.12 Contoh Warna Hitam	19
Gambar 2.13 Contoh Warna Putih	20
Gambar 2.14 Contoh Warna Cokelat	20
Gambar 2.15 Contoh Warna Pink	21
Gambar 2.16 Contoh Warna Ungu	21
Gambar 2.17 Tipe <i>typeface</i> Sans Serif	23
Gambar 2.18 Tipe <i>typeface</i> Script	24
Gambar 2.19 Penggunaan Ilustrasi dalam <i>Website</i>	25
Gambar 2.20 Penggunaan Fotografi dalam <i>Website</i>	26
Gambar 2.21 Penggunaan Ikonografi dalam <i>Website</i>	27
Gambar 2.22 Tipe Empati	28
Gambar 2.23 <i>Platform</i> Media Sosial yang Paling Sering Digunakan Generasi Z	37
Gambar 4.1 Wawancara dengan psikolog Adib Setiawan	52
Gambar 4.2 <i>Focus Group Discussion</i>	54
Gambar 4.3 Usia Responden	57
Gambar 4.4 Jenis Kelamin Responden	58
Gambar 4.5 Rentang Waktu Menggunakan Media Sosial	59
Gambar 4.6 Platform Media Sosial yang Paling Sering digunakan	59
Gambar 4.7 Tujuan Menggunakan Media Sosial	60
Gambar 4.8 Pernah Mendengar Istilah <i>Digital Emphaty</i>	61
Gambar 4.9 Seberapa Penting <i>Digital Emphaty</i> untuk Bermedia Sosial	61
Gambar 4.10 Kelompok Usia yang Paling Rentan <i>Digital Emphaty</i>	62
Gambar 4.11 Perasaan ketika Melihat Komentar Kasar	62
Gambar 4.12 Informasi yang dibutuhkan untuk Meningkatkan <i>Digital Emphaty</i>	63
Gambar 4.13 <i>Platform</i> yang Paling Nyaman untuk Informasi Edukasi	64
Gambar 4.14 Fitur yang Paling Penting di <i>Website</i> Edukasi	64
Gambar 4.15 Desain <i>Website</i> yang Paling Menarik	65

Gambar 4.16 Ketertarikan Mengakses <i>Website</i> Edukasi <i>Digital Emphaty</i>	65
Gambar 4.17 Saran Perancangan <i>Website</i> Edukasi <i>Digital Emphaty</i>	66
Gambar 4.18 Tampilan Artikel Website CallTrackingMetrics.....	68
Gambar 4.19 Tampilan Artikel <i>Website</i> Yoursay.id.....	70
Gambar 4.20 Tampilan <i>Website</i> Betterhelp	71
Gambar 4.21 Tampilan Artikel <i>Website</i> Betterhelp.....	71
Gambar 4.22 <i>User Persona</i>	73
Gambar 4.23 <i>User Journey</i>	74
Gambar 4.24 Logo Komdigi	75
Gambar 4.25 <i>Mindmap</i>	76
Gambar 4.26 <i>Big Idea</i>	77
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i>	78
Gambar 4.28 <i>Information Architecture</i>	79
Gambar 4.29 <i>Flowchart</i>	80
Gambar 4.30 <i>Pallete</i> Warna.....	81
Gambar 4.31 Tipografi.....	82
Gambar 4.32 <i>Grid Website</i>	83
Gambar 4.33 Sketsa <i>Button</i>	84
Gambar 4.34 <i>Grid Button</i>	84
Gambar 4.35 <i>Low Fidelity Button</i>	85
Gambar 4.36 <i>High Fidelity Button</i>	85
Gambar 4.37 <i>Button Sketch</i>	85
Gambar 4.38 <i>Grid Button</i>	86
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity Button</i>	86
Gambar 4.40 <i>High Fidelity Icon</i>	87
Gambar 4.41 Refensi Logo	87
Gambar 4.42 Sketsa Logo	88
Gambar 4.43 <i>Grid Logo</i>	88
Gambar 4.44 Fotografi	89
Gambar 4.45 Sketsa <i>Website</i>	89
Gambar 4.46 <i>Low Fidelity</i>	90
Gambar 4.47 <i>High Fidelity</i>	91
Gambar 4.48 <i>Prototyping</i>	91
Gambar 4.49 <i>Grid Instagram Feed</i>	92
Gambar 4.50 Sketsa <i>Instagram Feed</i>	93
Gambar 4.51 Final <i>Instagram Feed</i>	93
Gambar 4.52 <i>Grid X Banner</i>	94
Gambar 4.53 Sketsa <i>X Banner</i>	95
Gambar 4.54 Final <i>X Banner</i>	96
Gambar 4.55 <i>Grid Poster</i>	97
Gambar 4.56 Sketsa <i>Poster</i>	97
Gambar 4.57 Final <i>Poster</i>	98
Gambar 4.58 <i>Grid Baju</i>	98

Gambar 4.59 Sketsa Baju.....	99
Gambar 4.60 Final Baju	99
Gambar 4.61 <i>Grid</i> Topi.....	100
Gambar 4.62 Sketsa Topi.....	100
Gambar 4.63 Final Topi	101
Gambar 4.64 <i>Grid</i> Tumbler	101
Gambar 4.65 Sketsa Tumbler.....	102
Gambar 4.66 Final Tumbler.....	102
Gambar 4.67 <i>Grid Sticker</i>	103
Gambar 4.68 Sketsa <i>Sticker</i>	103
Gambar 4.69 Final <i>Sticker</i>	104
Gambar 4.70 <i>Grid Totebag</i>	105
Gambar 4.71 Sketsa <i>Tote Bag</i>	105
Gambar 4.72 Final <i>Tote Bag</i>	106
Gambar 4.73 Perbaikan.....	114
Gambar 4.74 Perbaikan <i>About us</i>	122
Gambar 4.75 <i>Home Page</i>	123
Gambar 4.76 <i>About Us</i>	124
Gambar 4.77 <i>Insight</i>	125
Gambar 4.78 <i>Gallery</i>	126
Gambar 4.79 <i>Community</i>	127
Gambar 4.80 <i>Contact</i>	128
Gambar 4.81 Logo	129
Gambar 4.82 Warna	129
Gambar 4.83 Tipografi.....	130
Gambar 4.84 <i>Mockup Feed Instagram</i>	131
Gambar 4.85 <i>Mockup X Banner</i>	132
Gambar 4.86 <i>Mockup Poster</i>	133
Gambar 4.87 <i>Mockup Baju</i>	134
Gambar 4.88 <i>Mockup Topi</i>	135
Gambar 4.89 Tumbler	135
Gambar 4.90 Stiker	136
Gambar 4.91 <i>Tote Bag</i>	137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	150
Lampiran B Form Bimbingan & Spesialis.....	157
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	160
Lampiran D <i>Consent Form</i>	161
Lampiran E Surat Izin <i>Brand Mandatory</i>	162
Lampiran F Hasil Kuesioner Perancangan.....	163
Lampiran G Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	169
Lampiran H Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	174
Lampiran I Transkrip Wawancara	179
Lampiran J Transkrip FGD	183
Lampiran K Karya	193
Lampiran L Dokumentasi	194

