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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi adalah proses membuat benda menjadi bergerak dalam sebuah media gambar. Sejak ribuan tahun yang lalu manusia menggambarkan objek yang bergerak, seperti menggambar hewan dengan kaki yang banyak untuk menunjukan gerak dari hewan tersebut, seiring berjalannya waktu, Animasi kemudian ada pada media seperti *Thaumatrope, Phenakistocope, Zoetrope* hingga animasi dinikmati di film atau disebut juga *motion picture* (Williams,2011), salah satu adalah Animasi 2D, umumnya menggunakan gambar dan kertas, animasi 2D ini identik dengan metode animasi tradisional yang sudah lama ditemukan sejak 1800, metode tradisional animasi 2D tadinya menggunakan kertas sel transparan namun seiring perkembangan zaman para animator pun beralih menggunakan software namun beberapa studio besar seperti Ghibli masih menggunakan teknik ini. (Gumelar,2011). Selain itu ada juga *Limited Animation*,sesuai namanya, animasi ini merupakan animasi minimalis yang menggunakan *frame* berulang dan hanya terdiri dari 4-12 dan 8-12 *frames*, akan tetapi *Limited animation* memiliki aspek yang sama dengan *full animation* yaitu gerakan gambar, metamorfosis gambar, jumlah gambar dan dominasi komponen visual (Furnish, 2014).

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

2.2. Tokoh dalam animasi

Tokoh adalah pemeran sebuah cerita, dalam proses membuat dan mengembangkan tokoh, perlu adanya tujuan, sifat tokoh, latar belakang, bahkan cara berpakaian dan berjalan tokoh tersebut, selain itu tokoh yang baik mempunyai penampilan dan sifat yang berciri khas sehingga dapat menarik simpati *audience*, tentunya interaksi tokoh dengan lingkungan dan orang sekitarnya juga menjadi daya tarik tokoh itu sendiri. (Thomas, 1986)

2.2.1 3 Dimensional Tokoh

Dalam menciptakan tokoh dalam animasi, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan seperti latar belakang, fisiologis, psikologis , umur dan *archetype* agar tokoh yang diciptakan menjadi matang dan lengkap (Tillman, 2011).

Egri (1946) mengatakan bahwa tujuan tokoh tesebut juga mempengaruhi sifat dan tokohnya, berikut bentuk tiga dimensional menurut Lajos Egri :

- Fisiologis : aspek yang mencangkup penampilan luar atau fisik si tokoh, seperti bentuk tubuh, jenis kelamin atau *gender*,usia, tinggi dan berat tubuh, bentuk wajah, kekurangan fisik, gaya rambut dan masih banyak lainnya
- Sosiologis : selain fisik, aspek yang penting dari dimensi Tokoh adalah sosiologis, aspek ini memiliki hubungan dengan kehidupan tokoh dengan sekitarnya seperti status sosial, pekerjaan, pendidikan, komunitas, kepercayaan dan masih banyak lainnya, faktor sosiologis juga mempengaruhi interaksi tokoh dengan orang-orang terdekatnya.

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

- Psikologis : psikologis merupakan aspek yang berasal dari fisiologis dan sosiologis, karena sifat tokoh terbentuk dari kedua hal tersebut misalnya orang yang mempunyai kehidupaan yang baik dan fisik yang sehat akan memiliki sifat percaya diri yang tinggi apabila dibandingkan dengan orang yang mempunyai banyak kekurangan dalam kehidupannya.

2.2.2 Bentuk Tokoh

Setiap bentuk memiliki persepsi dan kesan yang berbeda secara universal, contohnya bentuk yang bulat memiliki kecenderungan "aman" dan "polos" sedangkan bentuk yang menyerupai sudut cenderung membuat kita waspada dan berhati-hati, setiap objek dan subjek yang ada di dunia nyata ini bisa diterjemahkan mejadi sebuah bentuk-bentuk yang dasar atau *basic* berikut adalah bentuk-bentuk yang sering digunakan dalam perancangan tokoh (Ekstrom, 2013)

- Bulat/*cirle*

  bentuk bulat memiliki tokoh yang aman dan polos serta memiliki kesan yang tidak berbahaya, di dunia animasi sendiri penggambaran Tokoh protagonis seringkali memiliki bentuk ini.

- Sudut/*Angular*

  bentuk sudut cenderung memiliki aspek yang tajam yang memiliki kesan yang berbahaya dan sebaliknya dari bentuk bulat, di dunia animasi sering sudut digunakan untuk bentuk Tokoh yang jahat dan culas.

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

- Kotak/*Rectangle*

  bentuk kotak cenderung memiliki bentuk stabil dan percaya diri, bentuk kotak cenderung diaplikasikan pada tokoh yang kuat.

2.2.3. Gaya Gambar dan Hierarki Tokoh Animasi menurut Tom Bancroft

Setiap animasi tentunya memiliki gaya gambar tersendiri, terutama pada gaya gambar Tokohnya, berikut adalah gaya gambar tokoh menurut Bancroft (2011):

- *Iconic* : gaya gambar yang simple, tidak terlalu ekspresif, menggunakan fitur yang sederhana seperti mata yang berupa bola hitam.
- *Simple* : gaya gambar yang sederhana, apabila dibandingkan dengan *Iconic*,gaya ini memiliki sifat yang lebih ekspresif, biasanya digunakan pada web dan TV.
- *Broad* : merupakan gaya gambar yang lebih ekspresif dan berlebihan apabila dibandingkan dua gaya sebelumnya, yang paling khas dari jenis tokoh ini adalah hidung dan mulut yang besar agar ekspresi yang dihasilkan memiliki unsur komedik.
- *Comedy relief :* tidak mempunyai gaya yang berlebihan seperti tokoh *broad,* tokoh ini lebih memiliki getsur yang komedik.
- *Lead Character* : tokoh ini memiliki fitur dan anatomi yang hampir sesuai dengan manusia di dunia nyata.
- *Realistic :* oktoh yang paling memiliki fitur realis tapi masih memiliki unsur karikatur, beberapa animasi *computer-graphic* zaman sekarang menggunakan gaya gambar ini.

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

2.2.4. Siluet

Siluet adalah gambar yang memiliki *outline* yang kemudian diisi oleh warna, biasanya menggunakan warna hitam, sehingga terlihat seperti bayangan, siluet merupakan aspek penting dalam mendesain Tokoh, apabila kita dapat membuat kombinasi bentuk yang khas, Tokoh tersebut akan dapat dikenali dengan mudah (Tillman, 2011)

Gambar 2.1. Contoh gambar siluet yang diberi garis putih

(sumber : *Creative Character Design oleh Bryan Tillman*, 2011)

2.2.5. Ekspresi wajah tokoh

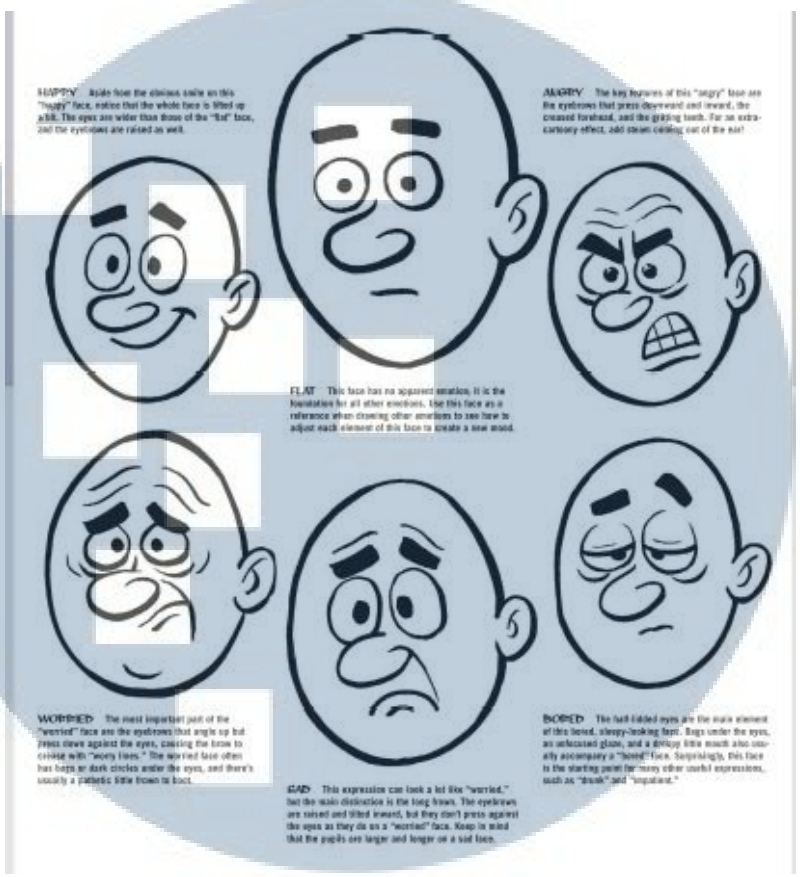
Menurut Corhen (2006), untuk membuat ekspresi yang baik hendaknya mencari referensi dari wajah sendiri agar dapat menangkap ekspresi yang akurat dan tepat

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

Tujuannya agar tokoh terlihat lebih hidup, berikut adalah beberapa ekspresi tokoh yang penting menurut Corhen :

1. *Flat/*Datar : Merupakan ekspresi yang datar atau biasa, tidak menunjukan emosi apapun.
2. *Happy*/Senang : Saat membuat wajah tokoh yang senang, seluruh wajah terlihat seperti "diangkat", mata juga lebih melebar dan alis juga lebih terangkat.
3. *Worried/*Khawatir : Hal yang menonjol dari ekspresi khawatir adalah alis yang dibuat menekan mata, wajah yang khawatir juga ada kecenderungan memiliki *eyebags* atau lingkaran hitam.
4. *Sad/*Sedih : Ekspresi sedih memiliki karakteristik yang sama dengan ekspresi khawatir bedanya adalah alis dibuat agak naik dan dibuat miring ke dalam, tapi tidak menekan mata seperti bentuk ekspresi khawatir, pupil agak lebih besar.
5. *Bored/*Bosan : Poin penting pada ekspresi yang bosan adalah mata yang setengah mengantuk, tatapan yang tidak fokus, mulut yang terkulai.
6. *Angry/*Marah : Ekspresi yang menonjol dari marah adalah dahi yang kucel dan gigi yang berkertak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

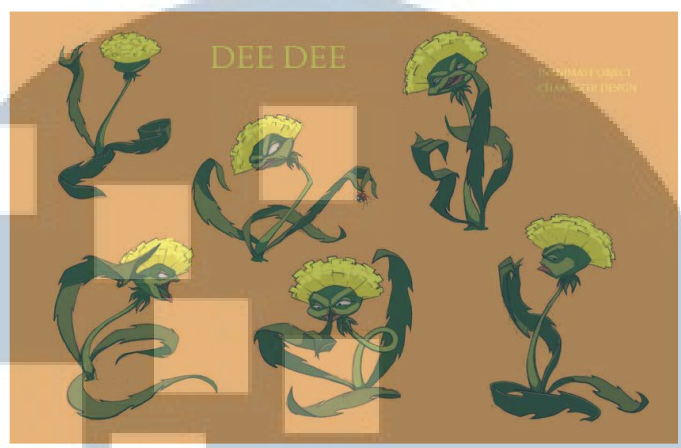


Gambar 2.2. Contoh ekspresi wajah

(sumber : *Character design, learn the art of cartooning*, 2006)

2.2.6. Getsur dan *Attitude*

Getsur dan *attitude* adalah salah satu aspek penting dalam animasi yang dibutuhkan sebagai alat Tokoh untuk berkomunikasi dengan *audience*, tentunya pose dan gerakan Tokoh tersebut mendefinisikan sifat mereka, misalnya Tokoh yang memiliki sifat yang tidak percaya diri tidak akan digambarkan dengan pose yang agresif. (White,2009)



Gambar 2.3. Contoh character sheet dengan gestur dan attitude

(sumber :*how to make animated film oleh Tony White*, 2009)

2.2.7. Proporsi

Proporsi juga mempengaruhi sifat Tokoh, misalnya Tokoh dengan proporsi kepala lebih besar cenderung digambarkan jenius dibanding yang lain, selain itu tubuh Tokoh yang besar dan lebar lebih didefinisikan sebagai orang yang berani dibandingkan dengan proporsi orang biasa (White, 2010). dalam buku *alive character design* dikatakan *gender* juga mempengaruhi proporsi misalnya pria cenderung memiliki torso yang lebih lebar dan wanita memiliki pelvis yang lebih besar.

Gambar 2.4. Contoh dua Tokoh yang memiliki proporsi yang berbeda

(sumber :*how to make animated film oleh Tony White*)

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

2.2.8. Usia

Aspek penting lainnya adalah usia, Tokoh terlihat lebih tua atau lebih muda tergantung dari ukuran,bentuk tubuh dan detailnya, berikut ciri-ciri bentuk pada usia Tokoh menurut Tom Bancroft :

- Bayi/*baby* : Tokoh ini cenderung memilki bentuk yang bulat dan kepala yang lebih besar dari tubuhnya.
- anak-anak/*Children* : mempunyai bentuk yang lebih lurus daripada bayi, kepala tetap lebih besar dari tubuh (kunci dari usia Tokoh dari bentuk dan ukuran kepalanya)
- Remaja/*teenager*: bentuk tubuh yang digambar cenderung memiliki *body types* seperti kurus, kuat, agak bongkok atau bahkan tegak, variasi seperti gaya rambut juga untuk membedakannya dengan Tokoh dewasa.
- Dewasa/*adult* : Tokoh usia ini cenderung memiliki proporsi standar apabila dibandingkan grup usia lainnya.
- Manula/*elder* :memiliki anggota badan yang lebih keriput dibandingkan grup usia lainnya, postur juga mempengaruhi (seperti postur bungkuk)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.5. Contoh perubahan bentuk tokoh menurut usia

(sumber *:creating character with personality oleh Tom Bancroft*)

2.2.9. Kostum

Salah satu aspek penting dalam Tokoh di animasi adalah kostum, menurut buku the *Illusion of life disney animation* sifat dan kostum saling berhubungan selain menambah *appeal* penampilan Tokoh, kostum juga mendefinisikan diri Tokoh tersebut.

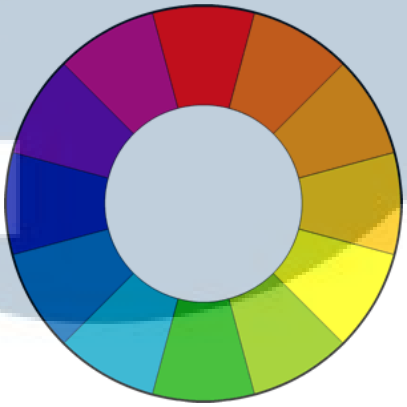
2.2.10. Teori warna

Warna adalah bentuk dari persepsi kita dalam melihat cahaya, objek dan pengamatan, terjadi karena adanya sensasi yang diproduksi oleh otak yang kemudian direspon kepada cahaya yang diterima oleh retina, sensasi warna juga dipengaruhi oleh kualitas cahaya yang dipantulkan (Levkowitz, 1997), dalam istilah pengamatan warna terdiri dari *hue* (corak warna), *value* (kualitas terang dan gelap warna) dan *chroma* (intensitas warna).

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

2.2.10.1. Teori *color wheel* dan harmoni warna

Menurut www.Tigercolor.com, *Color wheel* adalah alat dasar untuk mengombinasi warna, sirkular diagram pertama diciptakan oleh Sir Isaac Newton pada tahun 1966, Harmoni warna terdiri dari dua atau lebih warna yang sesuai dengan *color wheel*, warna ini merupakan warna yang enak dilihat.



Gambar 2.6. Gambar Color wheel

(sumber : *www.tigercolor.com*)

Berikut beberapa kombinasi warna menurut tigercolor.com :

1. Warna Komplementer : Merupakan kombinasi dua warna yang berbeda (contohnya merah dan hijau), Warna kontras yang cukup tinggi menciptakan kombinasi warna yang mencolok, kombinasi warna ini agak sulit digunakan dalam jumlah besar di sebuah karya namun akan sangat membantu apabila ingin membuat sesuatu yang mencolok.

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

Gambar 2.7. Gambar warna komplementer

(sumber : *www.tigercolor.com*)

2. Warna Analogus : Kombinasi warna yang terdiri dari warna yang bedampingan di *color wheel*, warna ini sangat mudah dikombinasikan dan diaplikasikan pada sebuah karya karena dapat menghasilkan warna yang enak dilihat.

Gambar 2.8. Gambar warna analogus

(sumber : *www.tigercolor.com*)

3. Warna Triad : Merupakan kombinasi dari 3 warna yang berbentuk *triadic*, warna ini cukup menyala, dalam mengombinasikan warna Triad, tentunya harus hati-hati agar bisa menghasilkan kombinasi warna yang seimbang.

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

Gambar 2.9. Gambar warna Triad

(sumber : www.tigercolor.com)

4. Warna *Split-complementary* : Kombinasi warna yang merupakan variasi dari kombinasi warna komplementer, memiliki tekanan warna kontras yang cukup kuat tapi tidak seintens warna komplementer

Gambar 2.10. Gambar warna *Split-complementary*

(sumber : *www.tigercolor.com*)

5. Warna Tetradic : Kombinasi yang menggunakan 4 buah warna yang kemudian di kombinasikan menjadi dua warna komplementer.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.10. Gambar warna *tetradic*

(sumber *: www.tigercolor.com*)

6. Warna Square : Kombinasi yang juga menggunakan 4 buah warna, akan tetapi 4 warna ini ditempatkan secara merata di sekitar lingkaran warna.

Gambar 2.11. Gambar warna *square*

(sumber : *www.tigercolor.com*)

2.2.10.2. Psikologi warna pada Tokoh

Untuk mengerti psikologi warna, kita harus terlebih dahulu mengerti arti dari setiap warna, karena setiap warna menimbulkan impresi dan persepsi yang berbeda (Kouwer,1949). Menurut Adams (2006) warna memiliki maknanya

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

sendiri yang dapat dirasakan manusia secara fisik,mental maupun emosional, berikut adalah jenis psikologi warna menurut Rikard (2015) :

- Warna primer

1. Merah

Warna merah memiliki arti seperti kehangatan, kemarahan, kekuatan, api, darah, emosi yang ekstrim. Warna merah merupakan warna yang intens, warna ini dapat menambahkan metabolisme dan menaikan darah pada manusia, warna merah merupakan warna yang menonjol sehingga tidak heran kalau lambang lalu lintas berhenti, alat pemadam kebakaran berwarna merah.

2. Kuning

Kuning merupakan warna cerah yang memiliki efek hangat yang diasosiasikan dengan cahaya matahari natural, warna kuning juga merupakan warna yang ceria, warna kuning merupakan warna yang cukup mencolok selain merah, warna kuning juga mempunyai arti lain yang tidak stabil sehingga dalam rambu-rambu lalu lintas untuk menunjukan peringatan untuk berhati-hati.

3. Biru

Biru seringkali diasosiasikan dengan ketenangan, kalem, sesuatu yang tidak terbatas, formalitas, kemurnian, kebalikan dengan warna emosional seperti kuning dan merah, biru merupakan warna yang penuh dengan kesadaran dan intelektual sehingga di dunia marketing warna biru

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

seringkali digunakan mempromosikan sesuatu yang berhubungan *high-tech*.

- Warna sekunder

4. Hijau

Hijau memilik arti warna seperti misteri,kecemburuan, kehidupan abadi, harapan, warna hijau juga memiliki arti yang sejuk dan ceria, hijau memiliki aura penyembuh dan merupakan warna yang enak dilihat secara visual, warna hijau juga identik dengan alam, sehingga seringkali produk yang berhubungan dengan alam seringkali menggunakan warna hijau, desain Tokoh yang memiliki sentuhan warna hijau juga seringkali memiliki kedekatan dengan alam.

5. Orange

Warna orange memiliki arti yang berhubungan dengan ambisi, kreativitas, determinasi, dan stimulasi. warna ini dapat meningkatkan oksigen di otak, menstimulasi aktivitas mental, orange juga merupakan simbol kekuatan dan rasa lapar.

- Warna netral

6. Hitam

Hitam diasosiasikan dengan warna dengan warna kematian, gelap, duka, dan kejahatan, warna hitam juga diasosiasikan dengan warna yang melambangkan rasa takut dan mencengkam, warna hitam juga merupakan warna yang formal dan elegant.

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

7. Putih

Putih seringkali dikaitkan dengan kemurnian, kelemahanan, keselamatan putih merupakan warna yang berlawanan dengan hitam, warna putih merupakan warna yang cerah yang "hampir tidak bisa menyembunyikan apapun".

2.3. Self insertion

Self-insertion adalah bentuk dari Tokoh yang dibuat berdasarkan *author* atau *creat*ornya, *self-insertion* seringkali dilakukan untuk membuat cerita lebih hidup (Goetz,2010).

2.3.1. Jenis-Jenis Self-Insertion

Self-insertion sendiri juga diterapkan beberapa media seperti lukisan dan literatur, berikut adalah beberapa contohnya :

1. *Self-portrait paintings*

   Dalam seni *Self-insertion* disebut juga *the Inserted self-portrait* di mana para seniman menggambarkan potrait dirinya dalam karya yang dilukiskannya, *self-portrait* sudah menjadi umum pada zaman *european Rennaissance.* seniman seperti Vincent Van Gogh dan Frida Kahlo juga menerapkan *Self-portrait* dalam karya-karya yang mereka buat.

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

2. Literature *Self-insertion*

Self-insertion tentunya juga tidak lepas dari dunia literatur, salah satu contoh yang terkenal yaitu Dante Aligheiri yang terkenal dengan puisi yang melibatkan *self-insertion* yaitu *the Divine comedy* (1472) salah satu part yang paling terkenal adalah *Inferno* di mana di sini Dante menceritakan dirinya sendiri pergi ke neraka dibimbing oleh seorang sastrawan roman bernama Vigil, kisah Dante ini juga pernah diangkat dalam animasi dan games.

3. *Self-insertion* dalam animasi

Di dunia animasi sendiri, sebuah animasi berjudul "Animated self-portrait" yang dikompilasikan oleh David Ehrlich berisi 19 animator dari berbagai dunia yang menjelaskan diri mereka dalam animasi tersebut, beberapa Animator profesional seperti Osamu Tezuka, Hardi Volmer, Dusan Vukotic ikut terlibat dalam animasi ini. Di dunia animasi komersial para animator profesional juga membuat Tokoh yang sebenarnya *Author Avatar* contohnya Mabel Pines dan Dipper Pines yang merupakan animasi yang cukup terkenal yang berasal dari Gravity falls.

2.3.2. Tokoh *Author Avatar*

Menurut website *Tvtropes.org, Author Avatar* adalah bentuk dari Tokoh yang diciptakan *authornya* yang dibentuk semirip mungkin dengan dirinya sendiri,

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

Tokoh setiap *author* dan *creator* mempunyai cara sendiri menggambarkan dirinya sendiri.

2.4. Ras Manusia

Selama ratusan tahun, *Anthropologist* berusaha mendefenisikan ras manusia, klasifikasi ras ini dikelompokan berdasarkan sifat-sifat anatomi yang berbeda-beda, dari warna kulit dan darah, sehingga ras manusia memilki sangat banyak variasi yang berbeda-beda (Anemone,2011), Cuvier mengatakan ada 3 ras besar manusia yaitu :

- Caucasoid : ras manusia ini cenderung memiliki mata bewarna terang seperti biru,hazel dan hijau, memiliki hidung yang mancung, struktur muka cenderung panjang atau kotak, kulit cenderung bewarna terang, dan rambut bewarna seperti coklat,merah dan pirang. Biasanya ditemukan di daerah eropa.
- Negroid : ras manusia ini memiliki warna kulit yang lebih gelap, hidung yang cenderung lebar bentuknya, bibir yang tebal, memiliki rambut keriting dan bergelombang, biasanya ditemukan di benua afrika.
- Mongoloid : ras manusia ini memiliki kulit kuning langsat atau sawo matang, struktur wajah cenderung lebih rata apabila dibandingkan kaukasian, biasanya ditemukan di benua asia.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.5. Depresi

Gejala depresi adalah salah bentuk gangguan psikologi yang sering dialami oleh anak-anak muda, menghindari lingkungan sosial seperti teman,keluarga dan orang terdekat juga salah satu bentuk gejala depresi (Ryan et al, 1987).

Menurut Led Siegman (1974) Depresi adalah kondisi di mana manusia merasa *helpless* atau tidak berguna karena merasa tidak punya kuasa untuk mempengaruhi lingkungannya dan tidak dapat mengontrol keadaan.

Depresi diklasifikasikan menjadi tiga tergantung dari tingkatnya yaitu Depresi yang memiliki gejala awal (*first episode*), depresi yang terus-terusan memiliki gejala berulang (*recurrent*) dan depresi yang sudah tingkat kronik (*chronic*).

Berikut adalah beberapa gejala depresi menurut Beck,Steer and Garbing (1988)

- Mood yang tidak stabil
- Rasa bersalah yang berlebihan
- Mulai mengasingkan diri dari kehidupan sosial
- Mulai kehilangan minat untuk makan
- Insomnia
- Badan yang lelah terus menerus-nerus
- Sulit mengambil keputusan
- Sering kali menyalahkan diri sendiri
- Sulit fokus untuk bekerja
- Sering menghukum diri sendiri

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018

2.6. Demon

Dalam mitos,kepercayaan dan foklor yang baik dan buruk memiliki personifikasi masing-masing, konsep *demon* sudah berkembang selama ratusan tahun, mereka seringkali digambarkan sebagai personifikasi kejahatan, mengganggu dan menggoda hidup manusia bahkan membuat penyakit dan bencana, dalam kepercayaan kristen mereka digambarkan sebagai malaikat yang jatuh ke dalam dosa kemudian mereka dibuang di neraka melayani setan dan bertugas menganggu hidup manusia, walaupun di media setan digambarkan menganggu melalui teror dan merasuki manusia seperti yang digambarkan di film horror, *Demon* atau *devil* sebenarnya berbuat kejahatan melalui dosa manusia dan intensi jahat manusia (Guiley,2009)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Perancangan Tokoh Self-insertion...,Debora Virginia, FSD UMN, 2018