



JURNAL PADAMU NEGERI

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/>



DOI: <https://doi.org/10.69714/hm4crg07>

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP BAGI SISWA SMP NEGERI 1 JANGKAR

Siti Farhatus Shofiyyah ^{a*}, Zaehol Fatah ^b

^a Fakultas Sains & Teknologi / Jurusan Teknologi Informasi; strobery101@gmail.com, Universitas Ibrahimy Sukorejo; Jl. KHR. Syamsul Arifin No. 1-2, Desa Sumberejo, Kecamatan Banyuputih, Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur, 68374

^b Fakultas Sains & Teknologi / Jurusan Teknologi Informasi; zaeholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy Sukorejo; Jl. KHR. Syamsul Arifin No. 1-2, Desa Sumberejo, Kecamatan Banyuputih, Kabupaten Situbondo, Provinsi Jawa Timur, 68374

* Penulis Korespondensi: Siti Farhatus Shofiyyah

ABSTRACT

The development of digital technology requires students to possess adequate digital literacy and creativity skills. This study aims to describe the implementation of graphic design training using Adobe Photoshop, analyze the improvement of students' digital skills and creativity, and identify students' responses to the program. The research employed a descriptive approach involving 32 students of SMP Negeri 1 Jangkar. Data were collected through observation, questionnaires, documentation, and performance assessment. The results showed that student attendance reached 95%, active participation was 88%, and task completion was 84%. The average score increased from 58 in the pre-test to 84 in the post-test, with a mastery level of 84%. Most students responded positively to the training. The findings indicate that practice-based training using Adobe Photoshop is effective in improving students' graphic design skills, creativity, and digital literacy.

Keywords: *Adobe Photoshop; graphic design; creativity; digital literacy; training; secondary education*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik memiliki keterampilan literasi digital dan kreativitas yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan *Adobe Photoshop*, menganalisis peningkatan keterampilan digital dan kreativitas siswa, serta mengetahui respons peserta terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan subjek sebanyak 32 siswa SMP Negeri 1 Jangkar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan penilaian praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kehadiran siswa mencapai 95%, partisipasi aktif sebesar 88%, dan penyelesaian tugas sebesar 84%. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 58 pada tahap *pre-test* menjadi 84 pada tahap *post-test*, dengan tingkat ketuntasan mencapai 84%. Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap pelatihan. Pelatihan berbasis praktik menggunakan *Adobe Photoshop* efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis, kreativitas, dan literasi digital peserta didik.

Kata Kunci: *Adobe Photoshop; desain grafis; kreativitas; literasi digital; pelatihan; pendidikan menengah*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah mendorong transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, yang menuntut peserta didik untuk menguasai berbagai kompetensi abad ke-21, meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi yang relevan dengan perkembangan tersebut karena mampu mendukung

komunikasi visual dan pengembangan kreativitas peserta didik. Menurut [12], literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif melalui media digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman [6]. Penguatan keterampilan digital menjadi bagian penting dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masyarakat berbasis teknologi.

Adobe Photoshop merupakan salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan dalam bidang desain grafis karena menyediakan berbagai fitur untuk pengeditan gambar, manipulasi visual, dan pembuatan media kreatif digital. Pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik melalui penyajian materi secara visual dan interaktif [5]. Pembelajaran desain grafis juga berperan dalam mengembangkan kemampuan estetika serta komunikasi visual peserta didik melalui pemanfaatan elemen-elemen desain yang tepat [1].

Meskipun demikian, kesempatan siswa sekolah menengah pertama untuk mempelajari desain grafis menggunakan aplikasi profesional masih relatif terbatas. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Jangkar, dari 32 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 12% yang pernah menggunakan aplikasi desain grafis profesional, dan 78% siswa belum pernah membuat poster digital secara mandiri. Proses pembelajaran yang masih berorientasi pada teori menyebabkan peserta didik belum memperoleh pengalaman praktik yang memadai dalam pengembangan keterampilan digital kreatif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menghasilkan karya visual digital secara mandiri [8].

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya penguatan keterampilan digital melalui kegiatan pelatihan berbasis praktik agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aplikatif. Menurut Sudjana (2019), pelatihan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan secara langsung sehingga kompetensi dapat berkembang secara optimal. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan mengimplementasikan pelatihan desain grafis berbasis *Adobe Photoshop* di jenjang SMP, yang masih jarang dilakukan mengingat pelatihan serupa umumnya ditujukan untuk siswa SMK atau mahasiswa. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian yang berjudul **“Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Adobe Photoshop bagi Siswa SMP Negeri 1 Jangkar”** dilaksanakan dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan *Adobe Photoshop* bagi siswa SMP Negeri 1 Jangkar, (2) menganalisis peningkatan keterampilan digital dan kreativitas siswa setelah mengikuti pelatihan, serta (3) mengetahui respons siswa terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mendukung penguatan literasi digital serta pengembangan kompetensi abad ke-21 di lingkungan sekolah

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Literasi Digital dalam Pendidikan

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, literasi digital berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Menurut [4], literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis penggunaan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dalam memahami informasi digital. Oleh karena itu, sekolah perlu mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Literasi digital mencakup beberapa komponen utama, yaitu kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat digital, kemampuan kognitif dalam memahami dan mengevaluasi informasi secara kritis, serta kemampuan etis dalam memanfaatkan informasi digital secara bertanggung jawab. Di era modern, penguasaan literasi digital menjadi kebutuhan mendasar karena hampir seluruh aktivitas pembelajaran, komunikasi, dan pekerjaan telah bertransformasi ke ranah digital. Literasi digital dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis praktik, seperti pelatihan desain grafis, yang memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung melalui pembuatan karya visual digital.

2.2. Pembelajaran Desain Grafis

Desain grafis merupakan proses komunikasi visual yang memanfaatkan elemen seperti teks, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan informasi secara efektif. Pembelajaran desain grafis dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, kemampuan estetika, dan keterampilan komunikasi visual. [1] menjelaskan bahwa prinsip dasar desain grafis meliputi keseimbangan, kontras, keselarasan, dan

hierarki visual. Penerapan prinsip-prinsip tersebut penting untuk menghasilkan karya desain yang menarik dan komunikatif.

2.3. Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran

Adobe Photoshop merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan maupun industri kreatif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pengeditan gambar, pengaturan warna, manipulasi objek, dan tipografi digital. Dalam pembelajaran, Adobe Photoshop dapat digunakan sebagai media yang mendukung pengembangan kreativitas siswa melalui kegiatan praktik desain visual. Penggunaan aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa terlibat langsung dalam pembuatan karya digital.

2.4. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Pelatihan

Pembelajaran berbasis pelatihan menekankan pada aktivitas praktik secara langsung untuk meningkatkan keterampilan peserta. Pendekatan ini efektif digunakan dalam pembelajaran teknologi karena peserta didik dapat mengaplikasikan teori secara nyata. Menurut [10], kegiatan pelatihan mampu meningkatkan kompetensi peserta secara optimal karena proses belajar dilakukan melalui pengalaman langsung dan latihan berkelanjutan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pelaksanaan dan hasil kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 32 siswa SMP Negeri 1 Jangkar yang mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis secara sukarela.

3.3. Prosedur Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Persiapan alat dan bahan pelatihan
- b. Pengenalan dasar-dasar desain grafis
- c. Pengenalan antarmuka dan fitur Adobe Photoshop
- d. Praktik pengeditan gambar dan pembuatan desain
- e. Evaluasi hasil karya siswa

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

- a. Observasi kegiatan pelatihan
- b. Angket respons siswa
- c. Dokumentasi hasil karya
- d. Penilaian praktik desain grafis

Angket terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 1-4 yang mencakup tiga aspek, yaitu kemudahan memahami materi, minat terhadap pelatihan, dan keinginan untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut. Penilaian praktik menggunakan rubrik yang mencakup aspek penguasaan tools, kreativitas, dan estetika desain.

3.5. Teknik Analisis Data

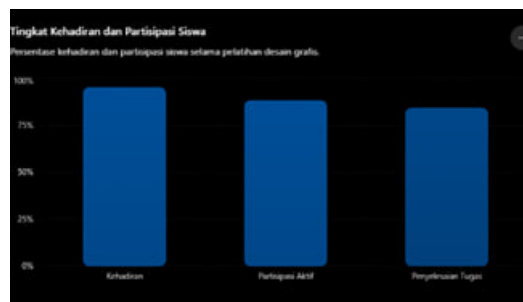
Data dianalisis secara deskriptif dengan menginterpretasikan hasil observasi, respons siswa, dan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya desain grafis.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan desain grafis menggunakan *Adobe Photoshop* dilaksanakan melalui empat sesi utama yang meliputi pengenalan konsep dasar desain grafis, pengenalan antarmuka dan fitur aplikasi, praktik pembuatan desain, serta evaluasi hasil karya siswa. Kegiatan dilaksanakan secara interaktif melalui metode demonstrasi dan praktik langsung sehingga peserta dapat memahami materi secara bertahap. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu mengikuti setiap tahapan

pembelajaran dengan baik. Persentase kehadiran, partisipasi aktif, dan penyelesaian tugas siswa selama pelatihan disajikan pada Gambar 1.

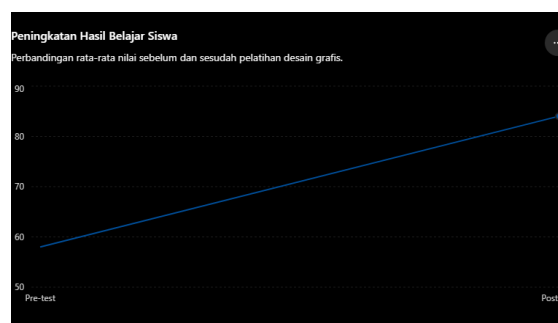


Gambar 1. Grafik Kehadiran dan Partisipasi Siswa

Berdasarkan Gambar 1, tingkat kehadiran siswa mencapai 95%, sedangkan partisipasi aktif selama pelatihan mencapai 88%. Sebanyak 84% siswa juga mampu menyelesaikan tugas desain yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan memperoleh respons yang baik dari peserta dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis praktik.

4.2. Peningkatan Keterampilan Siswa

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan *Adobe Photoshop*. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar siswa belum memahami penggunaan fitur dasar pada aplikasi tersebut. Setelah mengikuti pelatihan, siswa mulai mampu menggunakan beberapa *tools* dasar seperti *crop tool*, *text tool*, *layer*, dan *color adjustment* untuk menghasilkan desain visual sederhana. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan Gambar 2, rata-rata nilai siswa meningkat dari 58 pada tahap *pre-test* menjadi 84 pada tahap *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan desain grafis siswa. Tingkat ketuntasan peserta didik setelah mengikuti pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketuntasan Peserta Didik

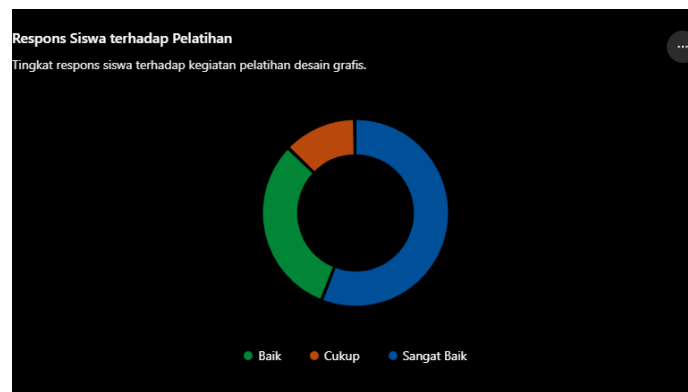
Kategori Peserta Didik	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	27	84%
Masih Perlu Peningkatan	5	16%
Total	32	100%

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 27 siswa telah mencapai kategori tuntas, sedangkan lima siswa lainnya masih memerlukan pendampingan dan latihan lebih lanjut untuk meningkatkan keterampilan desain grafis yang dimiliki.

4.3. Respons Siswa terhadap Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan memperoleh respons positif dari peserta. Siswa menganggap kegiatan tersebut menarik karena memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis profesional. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pelatihan membantu mereka memahami proses pembuatan poster dan media visual digital secara mandiri. Kegiatan praktik secara langsung juga meningkatkan rasa percaya

diri siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan kreatif. Distribusi respons siswa terhadap pelatihan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Respons Siswa terhadap Pelatihan

Berdasarkan Gambar 3, sebagian besar siswa memberikan penilaian pada kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa selama mengikuti pelatihan.

4.4. Pembahasan

Pelatihan desain grafis menggunakan *Adobe Photoshop* memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa. Kegiatan praktik secara langsung memungkinkan siswa memahami konsep desain grafis dengan lebih mudah karena peserta terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan rata-rata nilai *post-test* dibandingkan *pre-test*. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar siswa belum memahami penggunaan fitur dasar dalam aplikasi desain grafis. Setelah mengikuti pelatihan, siswa mulai mampu membuat desain visual sederhana secara mandiri. Perbandingan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Siswa

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
Penggunaan <i>Tools Photoshop</i>	Rendah	Baik
Pemahaman Desain Grafis	Rendah	Baik
Kreativitas Visual	Cukup	Sangat Baik
Kemampuan Membuat Poster	Rendah	Baik

Berdasarkan Tabel 2, pembelajaran berbasis praktik mampu meningkatkan kemampuan teknis dan kreativitas siswa secara signifikan. Siswa tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi, tetapi juga memahami cara menyampaikan pesan visual melalui desain grafis. Kegiatan pelatihan juga mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21, khususnya kreativitas, komunikasi visual, dan penguasaan teknologi digital.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan peningkatan keterampilan lebih lanjut. Perbedaan kemampuan awal peserta, keterbatasan perangkat komputer, serta pengalaman penggunaan teknologi yang belum merata menjadi beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang menyebabkan sebagian siswa masih memerlukan pendampingan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kendala dan Tindak Lanjut Peningkatan Keterampilan Peserta Didik

Kendala Utama	Tindak Lanjut
Belum memahami penggunaan <i>layer</i>	Pendampingan praktik
Kesulitan menggunakan <i>text tool</i>	Latihan mandiri
Kurang memahami kombinasi warna	Bimbingan desain
Lambat mengoperasikan <i>tools</i>	Praktik berulang
Kurang percaya diri	Pendampingan kelompok

Pendampingan lanjutan dan latihan yang berkesinambungan diharapkan mampu membantu siswa meningkatkan keterampilan desain grafis secara optimal. Dokumentasi pelaksanaan pelatihan disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Penyampaian Materi *Adobe Photoshop* kepada Siswa

Data tingkat kehadiran dan partisipasi siswa selama pelatihan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat Kehadiran dan Partisipasi Siswa

Kategori	Persentase
Kehadiran	95
Partisipasi Aktif	88
Penyelesaian Tugas	84

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Tahap
58	<i>Pre-test</i>
84	<i>Post-test</i>

Respons siswa terhadap pelatihan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Respons Siswa terhadap Pelatihan

Kategori	Jumlah
Sangat Baik	18
Baik	10
Cukup	4

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa program serupa dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain sebagai bagian dari upaya penguatan literasi digital siswa. Sekolah dapat mengintegrasikan pembelajaran desain grafis ke dalam kurikulum muatan lokal atau kegiatan ekstrakurikuler untuk memberikan kesempatan lebih luas bagi siswa mengembangkan keterampilan digital kreatif.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan *Adobe Photoshop* sebagai media pembelajaran berbasis praktik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa SMP Negeri 1 Jangkar. Tingginya tingkat partisipasi peserta, peningkatan hasil belajar, serta respons positif yang ditunjukkan siswa mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan teknis dalam desain grafis, tetapi juga mendukung pengembangan kreativitas dan literasi digital peserta didik (Fatah, 2025). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan kompetensi abad ke-21.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Adobe Photoshop bagi siswa SMP Negeri 1 Jangkar berhasil meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 58 menjadi 84 dengan tingkat ketuntasan 84% serta tingkat kehadiran dan partisipasi aktif siswa yang tinggi (95% dan 88%). Pelatihan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis praktik efektif dalam mengembangkan literasi digital dan kompetensi abad ke-21 di jenjang pendidikan menengah, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran bagi sekolah dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan digital di masa depan.

SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan, disarankan agar: (1) sekolah mengintegrasikan pembelajaran desain grafis ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler secara berkelanjutan, (2) dilakukan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih kompleks untuk mengembangkan keterampilan siswa lebih lanjut, (3) sekolah menyediakan fasilitas komputer yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis praktik, dan (4) penelitian selanjutnya dapat mengukur dampak pelatihan terhadap kemampuan akademik dan kreativitas siswa dalam jangka panjang.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SMP Negeri 1 Jangkar yang telah memberikan izin pelaksanaan pelatihan, kepada para guru yang telah membantu koordinasi kegiatan, serta kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan desain grafis ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Ambrose and P. Harris, *The Fundamentals of Graphic Design*. London, U.K.: Bloomsbury, 2016.
- [2] Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2017.
- [3] Z. Fatah, "Implementasi pelatihan pemrograman web dasar dalam meningkatkan keterampilan digital siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Digital Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 1–10, 2025.
- [4] P. Gilster, *Digital Literacy*. New York, NY, USA: Wiley, 2017.
- [5] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. Cambridge, U.K.: Cambridge Univ. Press, 2014.
- [6] Munir, *Pembelajaran Digital*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2017.
- [7] M. Prensky, *Digital Natives and Digital Immigrants*. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2018.
- [8] D. Rahmawati, "Pembelajaran desain grafis bagi siswa sekolah menengah," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 12, no. 2, pp. 45–53, 2020.
- [9] Robin, "Digital storytelling in education," *Educational Technology Research*, vol. 8, no. 1, pp. 22–30, 2016.
- [10] N. Sudjana, *Metode Pelatihan dan Pembelajaran*. Bandung, Indonesia: Sinar Baru, 2019.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2019.
- [12] UNESCO, *Digital Literacy Framework*. Paris, France: UNESCO Publishing, 2018.
- [13] Widodo, "Pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas siswa," *Jurnal Pendidikan Digital*, vol. 5, no. 3, pp. 101–110, 2020.
- [14] Rudi, M. Andrik, and Z. Fatah, "Pelatihan desain grafis," *Jurnal Ilmiah Research*, 2025.