

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial, yang membuatnya mustahil untuk menjalani hidup sendiri. Dalam kehidupan sosial, manusia memerlukan komunikasi untuk berinteraksi satu sama lain. Manusia harus mempergunakan suatu bahasa yang baik dan jelas untuk berkomunikasi. Bahasa memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Menurut Raynox (2016:2), bahasa dipakai sebagai suatu alat untuk mengkomunikasikan ide, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dengan bantuan bahasa, seorang manusia mampu menyampaikan pendapat, mengirim pesan, dan menerima pesan dari manusia lainnya.

Ketika proses komunikasi, perlu memilih bahasa yang dapat dipahami oleh pembicara atau pembaca agar suatu pesan bisa tersampaikan secara efektif dan tidak mengganggu makna pembicara. Penting untuk memiliki bahasa yang baik dan jelas agar tercipta komunikasi yang jelas dan dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Pragmatik adalah studi tentang bagaimana penggunaan suatu bahasa dan mengintegrasikannya ke suatu konteks (Kasher, 1998). Menurut Yule (1996: 3), pragmatik adalah jenis studi kebahasaan yang berfokus pada pembelajaran dari tuturan orang lain atau pengkajian makna suatu tuturan. Suatu makna yang disampaikan oleh mitra tutur dapat secara signifikan mempengaruhi suatu proses dalam komunikasi.

Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian ide atau gagasan melalui penggunaan bahasa dari seseorang kepada orang lainnya. Menurut Yule (1996), komunikasi adalah bentuk interaksi yang ditujukan untuk menciptakan pemahaman bersama antara penutur dan mitra tutur. Dalam pelaksanaannya, keberhasilan komunikasi sangat bergantung pada ketepatan penggunaan bahasa serta kesesuaian dalam menyampaikan pesan kepada pihak yang dituju.

Salah satu faktor utama yang memastikan keberhasilan komunikasi adalah keberadaan dan peran aktif lawan bicara atau mitra tutur. Ketika mitra tutur mampu

menyampaikan tanggapan atau respon yang sesuai terhadap tuturan penutur, hal tersebut menjadi indikator tercapainya tujuan komunikasi. Hal ini mencerminkan adanya kesepahaman antara kedua belah pihak, yang menjadi inti dari proses komunikasi yang efektif (Grice, 1975). Kesepahaman ini memungkinkan interaksi sosial berjalan harmonis dan pesan dapat tersampaikan sesuai dengan maksud penutur.

Namun, proses komunikasi sering kali tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam praktiknya, sering kali muncul gangguan berupa kesalahpahaman makna antara penutur dan mitra tutur. Kesalahpahaman ini umumnya disebabkan oleh ketiadaan pengetahuan bersama, yaitu kurangnya pengetahuan atau informasi yang sudah diketahui dan dipahami secara bersama oleh penutur dan mitra tutur. Tanpa adanya landasan pengetahuan bersama ini, pesan yang disampaikan cenderung tidak ditangkap secara utuh, yang pada gilirannya dapat memicu pelanggaran norma kesantunan atau ketidaknyamanan dalam berinteraksi (Chaer & Agustina, 2010).

Kesalahpahaman atau kegagalan komunikasi tersebut sering kali berakibat pada timbulnya ketersinggungan atau ancaman terhadap citra diri mitra tutur. Sebagai upaya untuk memulihkan hubungan sosial yang terganggu dan memperbaiki kesalahan tersebut, diperlukan sebuah strategi perbaikan komunikasi yang disebut dengan Permintaan maaf.

Permintaan maaf merupakan salah satu bentuk tindak tutur ekspresif yang disampaikan oleh penutur kepada mitra tutur dengan tujuan memulihkan hubungan sosial yang mungkin terganggu akibat suatu tindakan atau ucapan (Searle, 1979). Dalam praktiknya, tindak tutur permintaan maaf dapat direalisasikan melalui berbagai strategi kebahasaan yang dipakai oleh masyarakat. Ungkapan maaf tersebut bisa disampaikan secara eksplisit, misalnya dengan menggunakan kata "maaf", maupun secara implisit, melalui ungkapan tidak langsung yang menyiratkan penyesalan. Dalam praktiknya, penggunaan strategi permohonan maaf sangat bergantung pada faktor sosial penuturnya, mulai dari seberapa dekat hubungan mereka, perbedaan status atau jabatan, hingga konteks lingkungan tempat

komunikasi tersebut terjadi.. Ragam strategi inilah yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini.

Penulis menggunakan tinjauan pragmatik untuk menganalisis tindak tutur meminta maaf dalam *anime*. Objek penelitian yang ingin digunakan untuk diteliti adalah *anime Gintama* yang memiliki genre *action, comedy* dan *sci-fi*. *Gintama* merupakan karya dari mangaka *Hideaki Sorachi* yang telah diadaptasi ke dalam bentuk *anime* oleh dua studio besar, yaitu *Sunrise* (episode 1–265) dan dilanjutkan oleh *Bandai Namco Pictures* (episode 266–367). *Sunrise* dan *Bandai Namco Pictures* adalah studio besar yang berada dibawah satu Perusahaan yang sama yaitu *Bandai Namco Filmworks* yang secara total diperkirakan sudah memproduksi 500 judul *anime*, termasuk karya karya terkenal seperti *Gundam, Inuyasha, Code Geass* dan *Love Live!*. *Anime* ini juga memiliki banyak seri dan Movie yang menduduki peringkat 20 besar di setiap seri pada *My Anime List*.

Gintama berlatar belakang di kota Edo pada zaman feodal yang telah berubah total akibat invasi bangsa asing bernama *Amanto*, serial ini menyuguhkan percampuran unik antara teknologi futuristik dan tradisi *samurai* yang mulai luntur. Narasi utamanya berfokus pada *Sakata Gintoki*, seorang mantan samurai yang mendirikan *Yorozuya* sebuah agen penyedia jasa apa saja bersama dua rekannya, *Shinpachi Shimura* dan *Kagura*, mereka melakukan pekerjaan apa pun demi membayar sewa bulanan mulai dari mencari kucing hilang hingga menyelamatkan dunia.

Peneliti mengambil *anime Gintama* sebagai sumber data penelitian, hal ini dilatarbelakangi oleh banyaknya tuturan dalam *anime* tersebut yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit, namun tetap dapat dipahami makna dan maksudnya oleh mitra tutur. Fenomena ini menarik perhatian penulis karena menunjukkan adanya penggunaan strategi kebahasaan yang kompleks dan layak untuk dikaji lebih lanjut. Tindak tutur memiliki keterkaitan erat dengan strategi berbahasa, khususnya dalam konteks meminta maaf. Dalam *Gintama*, berbagai bentuk strategi bertutur digunakan oleh para tokohnya untuk menyampaikan maksud secara halus, menyindir, atau bahkan untuk membangun humor. Strategi tersebut menjadi penting dalam menunjang efektivitas komunikasi antar tokoh,

karena melalui pemilihan strategi berbahasa yang tepat akan lebih mudah dipahami dan diterima oleh mitra tutur. Oleh sebab itu, analisis terhadap strategi dalam tindak tutur meminta maaf pada anime *Gintama* diharapkan bisa memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap bagaimana penutur menyusun dan menyampaikan maksud secara pragmatis dalam konteks budaya Jepang.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes untuk menganalisis konteks sosial pada suatu peristiwa tutur dan lalu menggunakan klasifikasi bentuk-bentuk tuturan meminta maaf menggunakan teori Mizutani dilanjutkan dengan penggunaan strategi permintaan maaf menurut Trosborg sebagai kerangka analisis untuk mengkaji berbagai strategi tuturan permintaan maaf pada anime *Gintama*. Pemilihan strategi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa *Gintama* menampilkan beragam tuturan yang secara pragmatis menarik, terutama dalam hal penyampaian maksud secara implisit maupun eksplisit.

Adapun contoh mengenai penggunaan tindak tutur dan strategi untuk meminta maaf pada anime *Gintama* disajikan sebagai berikut:

Data (4)

Percakapan ini terjadi di ruang monitor kapal ruang angkasa Amanto Gorila setelah Kondo berhasil kabur dari aula pernikahan setelah terjadinya kerusuhan karena datangnya Gorila yang menjadi ayah kandung Junior dan Kondo berhasil mengalahkannya, disaat para Gorila merayakan atas kemenangan Kondo, Putri dari Amanto Gorila menggandeng Gorila yang menjadi ayah kandung Junior ke ruang Monitor

オペレタ	: うほうほ (おっ・・・王女様!!)
Opereta	: Uho Uho (O... Ou-jo-sama!!)
Operator	: Uho Uho (P... Putri!!)
バブルス	: うほうほ (直ちにこの船を地球に着陸させて!!)
Baburusu	: Uho uho (Tadachi ni kono fune o chikyuu ni chakuriku sasete!!)
Bubbles	: Uho Uho (Segera mendaratkan kapal ini ke Bumi!!)

近藤 : ああなんだ、船から出る手続きしてくれたん
 ですか。 すみません お手数 をかけて。
 Kondou : *Aa nanda, fune kara deru tetsuzuki shite kuretan
 desu ka. Sumimasen otesuu o kakeshite.*
 Kondo : Ah apa, jadi kamu sudah mengurus prosedur
 untuk keluar dari kapal ini ya? Maaf ya sudah
 merepotkanmu.
 バブルス : うほうほ (アナタ!! いつの間に!!)
 Baburusu : *Uho Uho (Anata!! Itsu no ma ni!!)*
 Bubbles : Uho uho (Kamu!! Sejak kapan kau ada di sana!!)

(*Gintama Semi Final*, 13.50 -14.00)

Berdasarkan percakapan pada Data (4) di atas terdapat tindak tutur meminta maaf dalam kalimat yang dituturkan oleh Kondo kepada Bubbles yaitu *Sumimasen otesuu o kakeshite* (すみませんお手数 をかけて) yang berarti ‘maaf ya sudah merepotkanmu’. Pada tuturan tersebut *Kondo* menggunakan tindak tutur meminta maaf bentuk *sumimasen* yang berarti ‘maaf’ penggunaan tindak tutur *sumimasen* (すみません) ini dapat dipahami melalui konteks percakapan yang sedang berlangsung dengan menggunakan teori SPEAKING yang di kemukakan oleh Dell Hymes dan teori Anna Trosborg untuk menentukan strategi meminta maaf yang digunakan oleh penutur pada peristiwa tutur ini

Situation (S) yang dimana *Setting* percakapannya terjadi di ruang monitor kapal ruang angkasa *Amanto*. *Scene* pada percakapan ini, ketika *Kondo* merasa bahwa dia merepotkan *Bubbles* karena sudah mengurus prosedur pendaratan kapal ruang angkasa. Berdasarkan penjelasan *Setting* dan *Scene* sebelumnya percakapan ini berlangsung dalam situasi formal. *Participants* (P) dalam percakapan ini adalah *Operato*, *Kondo* dan *Bubbles*. *Operator* adalah *Amanto Gorilla* yang mengawasi ruang monitor, *Kondo* adalah seorang Komandan dari pasukan *Samurai* di Edo yang bernama *Shinsengumi* dan *Bubbles* adalah Putri dari *Amanto Gorila*. *Kondo* adalah orang yang dipaksa untuk menikahi *Bubbles* dengan alasan politik. Hubungan antara mereka belum dekat atau akrab karena ini adalah pertemuan kedua mereka. *Ends* (E) atau tujuan dari tuturan ini adalah penggunaan tuturan *sumimasen* yang digunakan untuk menjaga hubungan sosial antara partisipan karena merasa merepotkan mitra tutur.

Act Sequence (A) atau ujaran yang mengandung tindak tutur meminta maaf yang dituturkan oleh Kondo adalah *Aa nanda, fune kara deru tetsuzuki shite kuretan desu ka. Sumimasen otesuu o kakeshite.* (ああなんだ、船から出る手続きしてくれましたか。すみませんお手数をかけて). Tuturan *sumimasen* (すみません) digunakan untuk kesalahan ringan, menunjukkan rasa tanggung jawab, penyesalan, atau rasa bersalah atas ketidaknyamanan yang ditimbulkan. Ungkapan ini bersifat sopan dan umum digunakan baik itu formal ataupun informal. Berdasarkan teori Anna Trosborg, Kondo menerapkan strategi **Berusaha Memperbaiki** khususnya sub kategori **Meminta perhatian mitra tutur** melalui tuturan "*Sumimasen otesuu o kakeshite*" tuturan ini digunakan untuk mengakui bahwa ia telah merepotkan *Bubbles* yang ia kira sedang mengurus prosedur kepulangannya. *Key* (K) pada percakapan ini, Kondo menggunakan tuturan dengan nada rendah hati dan *teineigo* (sopan) yang ditandai dengan penggunaan kata *desu ka* (ですか) dalam tuturannya. *Instrumentalities* (I) dalam percakapan ini adalah bahasa lisan dengan bahasa Jepang. *Norm of Interaction and Interpretation* (N) pada tuturan ini adalah penggunaan kata *sumimasen* (すみません) berupa bahasa lisan yang halus serta terikat pada budaya Jepang yang mengedepankan perasaan "tidak enak hati" saat merepotkan orang lain hal ini didukung dengan penggunaan nada yang rendah hati dan *teinei* dari Kondo kepada *Bubbles*, *Genre* (G) dalam percakapan ini adalah spontan.

Keberagaman bentuk dan strategi tindak tutur meminta maaf dalam bahasa Jepang sangat dipengaruhi pada konteks percakapan dan situasi sosial yang melatarbelakanginya. Maka dari itu, penulis bermaksud meneliti bentuk serta penggunaan strategi tindak tutur meminta maaf pada anime *Gintama*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk tindak tutur ekspresif meminta maaf dalam anime *Gintama* ?
2. Bagaimana penggunaan strategi dalam menyampaikan tindak tutur ekspresif meminta maaf dalam anime *Gintama*?

1.3 Batasan Masalah

Agar arah penelitian tidak menyimpang dari pokok masalah, maka perlu untuk menetapkan batasan masalah agar penelitian lebih terarah sehingga target penelitian tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini dalam anime movie *Gintama*; *Semi Final*, *Gintama:the Final* dan 7 episode dari Seri *Gintama*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk tindak tutur ekspresif meminta maaf dalam anime *Gintama*.
2. Untuk mendeskripsikan strategi yang digunakan untuk menganalisis tindak tutur meminta maaf dalam anime *Gintama*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini terbagi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pemahaman pembaca mengenai tindak tutur ekspresif, meminta maaf sekaligus menjadi referensi dalam mengaplikasikan strategi analisis permohonan maaf pada anime *Gintama*.

2. Manfaat Praktis

hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi rujukan bagi para pembaca serta pembelajar linguistic bahasa Jepang dalam mendalami implementasi tindak tutur ekspresif meminta maaf dan ragam strategi yang digunakan untuk menganalisis tuturan dalam bahasa Jepang.

1.6 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Monica (2017) dengan judul “Tindak Tutur Meminta Maaf dan Menyalahkan dalam Anime *Gintama*” Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan strategi dan tindak tutur ekspresif meminta maaf dan menyalahkan yang terdapat pada anime *Gintama*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi permintaan maaf yang paling dominan yang digunakan oleh pembicara dalam anime *Gintama* adalah strategi permintaan maaf tidak langsung serta penggunaan strategi menyalahkan secara perilaku dan alternatif. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan peneliti adalah sama-sama menganalisis tindak tutur meminta maaf dan penggunaan teori Anna Trosborg untuk menganalisis strategi tindak tutur meminta maaf. Perbedaannya terdapat pada teori analisis, dan batasan masalah Penelitian terdahulu menyertakan tindak tutur menyalahkan dalam penelitiannya dan menggunakan teori dari Searle untuk menganalisis makna tindak tutur, sedangkan peneliti berfokus kepada tindak tutur meminta maaf dan menggunakan teori SPEAKING untuk menganalisis peristiwa tutur.

Penelitian kedua dilakukan oleh Lestari (2018) dengan judul “Tindak Tutur Ekspresif Bahasa Jepang dalam Anime *Handa-kun*” Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang penggunaan ragam tindak tutur ekspresif dan strategi tindak tutur bahasa Jepang yang ada pada anime *Handa-kun*. Hasil dalam penelitian ini ditemukan 22 data Jenis tindak tutur ekspresif yakni ungkapan permintaan maaf data, ungkapan memuji, ungkapan menyalahkan, dan ungkapan berterima kasih. Persamaan

penelitian terdahulu dengan peneliti adalah terdapat analisis dari tindak tutur meminta maaf dalam penelitian terdahulu. Perbedaannya terdapat pada batasan masalah dan teori yang digunakan, penelitian terdahulu menanalisis tindak tutur ekspresif secara keseluruhan sedangkan peneliti hanya berfokus meneliti tindak tutur ekspresif meminta maaf dan penggunaan strategi yang digunakan adalah teori yang dikemukakan oleh Joan Cutting sedangkan peneliti menggunakan teori dari Anna Trosborg.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Hutagaol (2025) dengan judul “Tindak Tutur Direktif dalam Anime Blue Lock” Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai bentuk tindak tutur direktif ilokusi yang terdapat dalam anime Blue Lock, beserta peristiwa tutur yang sesuai yang mengkontekstualisasikan ujaran-ujaran tersebut. Hasil dalam penelitian ini ditemukan 22 data yang terdiri dari lima jenis tindak tutur: perintah (12), permintaan (6), larangan (1), izin (1), dan anjuran (2). Persamaan antar penelitian terdahulu dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan teori SPEAKING Dell Hymes untuk meneliti peristiwa tutur. Perbedaannya, penelitian terdahulu meneliti tindak tutur Direktif sedangkan peneliti meneliti tindak tutur ekspresif meminta maaf.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Subroto (1992:5), metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji suatu permasalahan tanpa menggunakan prosedur-prosedur yang bersifat statistik. Metode ini bersifat deskriptif, di mana data yang sudah dikumpulkan berupa kalimat-kalimat yang kemudian dianalisis berdasarkan aspek kegramatikalannya dengan menggunakan suatu teori atau pendekatan tertentu. Pemilihan metode deskriptif kualitatif dalam penelitian ini diselaraskan dengan permasalahan yang dikaji serta target penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan dan menganalisis data secara mendalam berdasarkan konteks dan makna yang terkandung dalam tuturan.

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil data dari tuturan meminta maaf, sementara itu sumber data diperoleh dari anime *Gintama*. Penelitian ini menggunakan metode simak. Menurut Zaim (2014:89)), metode simak terdiri atas teknik dasar dan lanjutan. Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan teknik dasar dalam metode simak berupa teknik sadap. Teknik sadap digunakan Teknik sadap digunakan untuk mengidentifikasi data yang berkaitan erat dengan fokus penelitian ini. Langkah berikutnya adalah pengumpulan data melalui teknik lanjutan, yang meliputi teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) diimplementasikan dengan cara menyadap data tuturan tanpa keterlibatan peneliti dalam proses komunikasi. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai pengamat murni yang menyimak dan mendengarkan secara saksama setiap tuturan yang disampaikan oleh para penutur. Setelah itu, Peneliti menerapkan teknik catat dengan mencatat data-data yang relevan, yang kemudian digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan menyimak secara saksama tayangan anime melalui *website BStation* serta *Crunchyroll*, yang kemudian diikuti dengan perekaman bagian-bagian dialog yang merepresentasikan tindak tutur meminta maaf sebagai data penelitian. Proses pengumpulan data diawali dengan menyimak dialog para penutur guna mengidentifikasi tuturan ekspresif meminta maaf. Peneliti kemudian merekam dan mencatat setiap tuturan tersebut beserta penanda lingual yang menyertainya, melakukan proses penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia, serta mengaturnya ke dalam klasifikasi tindak tutur yang sesuai dengan fokus kajian

1.7.2 Analisis Data

Langkah berikutnya setelah mengumpulkan data adalah menganalisisnya. Metode yang digunakan untuk melakukan analisis data adalah metode padan. Menurut Zaim (2014:98), metode padan adalah teknik yang digunakan guna menentukan identitas bahasa melalui pendekatan yang menghubungkan data dengan alat penentu di luar sistem bahasa itu sendiri. Metode pragmatis kemudian digunakan sebagai alat penentunya. Metode pragmatis adalah metode yang menggunakan alat penentu yang disebut mitra tutur sebagai penentu guna memahami konteks dan tujuan di balik tuturan yang disampaikan oleh penutur. Tahap analisis data selanjutnya dilakukan dengan menerapkan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Teknik ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi serta mengklasifikasikan satuan lingual yang mengandung tindak tutur ekspresif meminta maaf dari sumber data. Lalu, data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan daya pilah pragmatis melalui proses pengelompokkan bentuk tindak tutur ekspresif meminta maaf. Selanjutnya, peneliti menerapkan teori SPEAKING oleh Dell Hymes untuk menganalisis aspek situasional tuturan, serta menggunakan teori strategi meminta maaf menurut Trosborg.

1.7.3 Metode Penyajian Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini disajikan menggunakan metode informal. Menurut Sudaryanto (1993:145), metode penyajian informal dilakukan melalui deskripsi kata atau frasa tanpa melibatkan simbol maupun tanda matematis. Pendekatan ini dipilih guna merumuskan penjelasan yang lebih dapat dimengerti, sehingga memudahkan pembaca, khususnya pembelajar bahasa Jepang, dalam memahami tindak tutur ekspresif serta strategi permohonan maaf dalam bahasa Jepang.

1.8 Sistematika

Bab I Pendahuluan, bab ini membahas latar belakang, rumusan serta batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian. Selain itu, bab ini juga menyajikan tinjauan pustaka, sistematika penulisan, serta metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab II Landasan Teori, akan membahas tentang teori mengenai tindak tutur ekspresif meminta maaf beserta strategi-strateginya. Teori tersebut digunakan untuk menganalisis data dalam anime *Gintama* serta berfungsi sebagai landasan dan pendukung atas permasalahan penelitian ini...

Bab III. Analisis Data, pada bab ini membahas mengenai pembahasan serta analisis dari tindak tutur ekspresif meminta maaf serta strategi yang digunakan untuk meminta maaf dalam anime *Gintama*.

Bab IV. Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis terkait dengan penelitian menganalisis tindak tutur ekspresif meminta maaf dalam anime *Gintama*.

