

Perancangan Perpustakaan Digital Alun – alun Ujungberung Melalui Aspek Psikologi

Zakiah Fitriyana¹, Asep Sufyan M.A², Edwin Buyung Syarif³

¹Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

²Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

³Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Desain Produk, Bandung, Jawa Barat

krackers@telkomuniversity.ac.id, edwinbuyungsyarif@gmail.com, Zakiahfitriyana09@gmail.com

Abstrak

Alun – alun Ujungberung merupakan salah satu destinasi untuk berakhir pekan bagi masyarakat sekitar. Berbagai jenis kegiatan berlangsung di Alun – Alun Ujungberung seperti berdagang, bermain, Olahraga, Pentas Musik hingga Upacara. Salah satu fasilitas yang terdapat di Alun – Alun Ujungberung yaitu perpustakaan. Namun, dengan kondisi perpustakaan yang tidak dirawat dan pemerintah daerah yang sudah tidak mengelola fasilitas tersebut sehingga perpustakaan tersebut kurang peminat, buku – buku banyak yang hilang dan tidak terurus. Perpustakaan digital merupakan salah satu solusi untuk mengurangi dampak negatif pada perpustakaan sebelumnya. Dengan desain yang lebih sederhana dan koleksi E-Book yang lengkap, memudahkan pengguna perpustakaan digital tersebut dalam menggunakan fasilitas yang disediakan. Perpustakaan digital yang dibuat oleh penulis menggunakan desain yang menyesuaikan untuk ruang terbuka, warna yang cocok, dan mudah dikenali. Produk ini memiliki atap yang melindungi pengguna dari matahari dan hujan, selain itu produk dapat beroperasi 24 jam dan dapat diakses kapan saja. Dengan keunggulan dan kemudahan saat dioperasikan, diharapkan dapat menambah minat baca masyarakat Indonesia sejak dini.

Kata-kata kunci: Alun – alun Ujungberung, Perpustakaan digital, Psikologi.

1. Pendahuluan

Bandung merupakan salah satu destinasi untuk menghabiskan waktu berakhir pekan. Banyak tujuan destinasi hiburan di Bandung, namun dengan kondisi iklim pegunungan yang lembab dan sejuk dengan suhu rata – rata 23.5°C membuat banyak pengunjung lebih memilih menghabiskan waktu berakhir pekan di ruang terbuka. Salah satu ruang terbuka yang menjadi destinasi masyarakat Bandung adalah Alun – alun yang berada di kecamatan Ujungberung. Minat masyarakat mengunjungi alun – alun Ujungberung beragam, saat pagi hari masyarakat sering memanfaatkan waktu tersebut untuk berolahraga seperti senam dan jogging, pada siang hari minat pengunjung mulai sedikit, selain panas, waktu aktivitas masyarakat yang mulai sibuk di perkantoran dan perdagangan, dan pada malam hari pengunjung yang datang melebihi dari hari – hari biasa. Dengan kegiatan masyarakat yang beragam, maka pemerintah menambahkan fasilitas yang dapat menambahkan minat pada masyarakat seperti jogging track, perpustakaan mini, batu refleksi, kegiatan senam pagi setiap minggu, pepohonan dan tanaman yang ditanam hampir di setiap sudut agar alun – alun tetap sejuk dan asri, serta lampu – lampu yang menghiasi pada malam hari agar tetap terang saat beraktivitas. Namun dibalik fasilitas yang mendukung kegiatan masyarakat, banyak fasilitas di Alun – alun Ujung Berung yang kurang diperhatikan oleh masyarakat sehingga menjadi terbengkalai. Salah satu fasilitas yang menarik penulis untuk menjadi objek perancangan adalah perpustakaan mini yang sudah tidak berfungsi dengan baik, kondisi yang sudah tidak menarik untuk dilihat, dan tata letak penjualan yang tidak beraturan di sekitar perpustakaan mini. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk mendesain ulang berdasarkan permasalahan dan merancang produk tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat milenial yang serba digital agar dapat difungsikan sesuai dengan kegunaannya sesuai dengan aspek psikologi.

2. Literatur

2.1. Teori Psikologi

Psikologi merupakan salah satu aspek utama dalam proses perancangan yang berkaitan erat dengan masalah psikologis pengguna dengan mengidentifikasi karakteristik kepribadian dan sikap. Psikologi titik data mencakup pendapat, sikap, dan keyakinan tentang berbagai aspek yang berkaitan dengan gaya hidup. Beberapa aspek psikologi yang menjadi landasan dalam pembuatan desain pada produk perpustakaan digital yaitu factor rancangan dan arsitektural, mempengaruhi sikap, lingkungan hidup, warna dan faktor temporal.

2.1.1. Faktor Rancangan dan Arsitektural

Arsitektur merupakan kristalisasi dari pandangan hidup sehingga arsitektur bukan semata – mata teknik dan estetika bangunan, atau terpecah – pecah menjadi kelompok – kelompok seperti ranah keteknikan, ranah seni, atau ranah sosial.

Namun dibalik rancangan arsitektural yang baik, pengaturan ruangan telah terbukti memengaruhi pola – pola perilaku yang terjadi di tempat itu. Menurut Osmond (1957) dan Sommer (1969) membedakan antara desain bangunan yang mendorong orang untuk berinteraksi (sosiopetal) dan menghambat untuk berinteraksi (sosiufugal). Dengan memikirkan aktivitas dan pergerakan manusia dalam merancang sebuah bangunan maupun ruang, rancangan tersebut haruslah dapat menyesuaikan dengan khalayak umum, bukan hanya untuk beberapa orang tertentu.

2.1.2. Mempengaruhi Sikap

Berdasarkan teori Menurut Soetarno, sikap merupakan pandangan maupun perasaan yang mana disertai dengan kecenderungan untuk bisa bertindak pada 8 objek tertentu. Sikap senantiasa diarahkan pada benda, orang, pandangan, peristiwa, norma, lembaga, dan lainnya. Sebuah rancangan suatu produk harus dapat memberikan kesan yang menjadi karakter untuk siapapun yang melihat dan menggunakannya. Pada aspek psikologi, terdapat tiga point utama berdasarkan kasus – kasus kesan psikologis, yaitu :

1. Jika suatu produk menggunakan material yang tipis meskipun berdasarkan perhitungan cermat dan rasional, namun dapat memberikan kesan tidak kuat atau ringkih pada struktur rangka yang sangat ramping.
2. Suatu produk yang berbentuk solid tanpa ruang, meskipun menggunakan material yang ringan, akan memberikan kesan berat.
3. Bentuk lentur, membulat, berpermukaan halus namun tidak berkilau, akan memberikan kesan lembut, lunak dan empuk meskipun rancangan tersebut menggunakan material yang sangat keras.

2.1.3. Lingkungan Hidup

Lingkungan hidup sata ini telah menjadi bagian penting dalam proses perancangan. Menurut Barin & Byrne (1997) menjelaskan jika psikologi lingkungan merupakan disiplin ilmu yang menjelaskan tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan dunia fisik. Pada perancangan suatu produk, harus memikirkan beberapa faktor yang dipertimbangan saat merancang produk, salah satunya yaitu masalah yang berkaitan dengan dampak keberadaan suatu produk terhadap lingkungan hidup. Produk yang dirancang harus diletakkan, dipasang, diinstalasi di suatu lokasi yang sangat luas.

2.1.4. Warna

Menurut J. Linschoten dan Drs. Mansyur, warna – warna bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna dapat mempengaruhi kelakuan dan memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam – macam benda. Dengan adanya sifat-sifat yang terdapat pada produk, maka pengaturan warna ruangan tempat kerja perlu diperhatikan dalam arti harus disesuaikan dengan kegiatan kerjanya. Dalam keadaan dimana ruangan terasa sempit maka pemilihan warna yang sesuai dapat menghilangkan kesan tersebut. Hal ini secara psikologis akan menguntungkan (dengan memberikan warna terang akan memberikan kesan leluasa) karena kesan sempit cenderung menimbulkan ketegangan (stress). Warna memiliki andil dalam mempengaruhi emosi orang karena beberapa warna telah memiliki sifat yang menjadi suatu simbol untuk hal tertentu. Sifat warna digolongkan menjadi dua golongan ekstrem yaitu warna panas dan dingin.

Berdasarkan buku “Desain Produk 3”, terdapat beberapa warna yang memberikan kesan pada pengguna berdasarkan aspek psikologi, yaitu : 1. Warna putih, perak, chrome, atau warna kilau logam memiliki sifat warna bersih, sehat, aman, higienis, dan tidak berbahaya. 2. Warna abu jika digunakan pada produk memiliki kesan relatif luas, secara psikologis menimbulkan rasa bosan dan monoton. 3. Warna biru muda atau hijau muda secara psikologis memberikan kesan tenang, hening, dan tidak berisik.

2.1.5. Faktor Temporal

Merupakan Pengaruh waktu terhadap bioritma manusia. Misalnya, dari tengah malam sampai pukul jam 4 pagi, fungsi tubuh manusia berada pada tahap yang paling rendah, tetapi pendengaran sangat tajam, pada pukul 10 pagi, bila anda orang introvert, konsentrasi dan daya ingat anda mencapai puncaknya, pada pukul 3 sore orang – orang ekstrovert mencapai puncak dalam kemampuan analisis dan kreativitas (Panati, 1981:128). Selain itu, berdasarkan teori Kolcaba 2008 dalam Alligood 2014 menyatakan bahwa Kenyamanan Lingkungan diartikan sebagai suatu hal yang berkaitan dengan pengaruh eksternal, seperti warna, cahaya, alam contohnya yang akan mempengaruhi pada proses penyembuhan pasien. Pada produk dengan penggunaan cahaya yang terang pada produk, secara psikologis akan terasa tidak nyaman, emosi terganggu, menaikkan tingkat ketegangan dan membuat emosi.

2.2. Teori Digital

Teknologi semakin lama semakin berkembang. Era digital diawali oleh lahirnya pesawat telepon dan berakhirnya Perang Dunia II. Menurut Bram Palgunadi dalam bukunya Disain Produk 3, masa teknologi tingkat tinggi ditandai dengan dikembangkannya roket, peluru kendali, radar, pesawat radio gelombang pendek, dan sebagainya. Adanya peralatan elektronik juga menjadi salah satu masa keemasan dalam perkembangan teknologi hingga akhirnya berbuntut cikal – bakal penemuan internet pada era 90s. Dari penemuan tersebut, internet berkembang cepat dan membawa masyarakat ke era digital dimana semua hal dilakukan lewat internet. Sejak ditemukan pada tahun 1990, penggunaan internet dan komputer kemudian meluas dan penyebaran informasi menjadi tak terbatas oleh ruang dan waktu.

2.3. Teori Perpustakaan Digital

Dengan perkembangan digital yang semakin pesat, ICT atau literasi teknologi dan komunikasi diserap sebagai peluang salah satunya dalam bidang pendidikan. Dalam bidang ini, ICT dapat diimplementasikan menjadi e-learning dan e-library. Perpustakaan digital merupakan sistem dengan berbagai layanan dan obyek informasi yang dapat mendukung akses obyek informasi melalui perangkat digital (Sismanto, 2007). Menurut Gatot Subrata (2009), keunggulan pada perpustakaan digital adalah sebagai berikut :

1. Long Distance Service, yaitu perpustakaan digital dapat dijangkau dari mana saja dan kapan saja.
2. Akses mudah, yaitu pengguna tidak perlu waktu lama dalam mencari buku.
3. Murah (dari segi harga), yaitu pengguna tidak memerlukan biaya yang tinggi dalam mengakses perpustakaan digital.
4. Mencegah plagiarisme, yaitu penulis tidak perlu takut karyanya diambil, palagi bila buku yang tersedia memiliki format PDF yang artinya pembaca hanya dapat melihat tanpa mengedit isinya.
5. Publikasi tulisan secara internasional. Hal ini dibantu dengan adanya internet yang menjadi „bahan bakar“ dalam era digital.

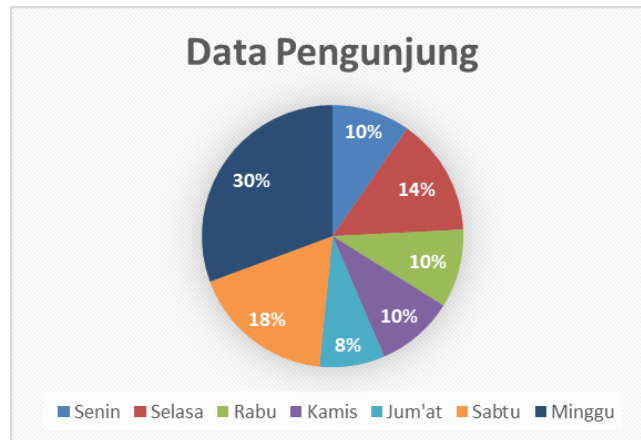
3. Metode Analisis

3.1. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung dengan mengunjungi lokasi studi kasus. Dengan berasumsi bahwa fenomena yang diminati tidak asli historis, beberapa perilaku atau kondisi lingkungan sosial yang relevan akan tersedia untuk observasi.

3.2. Kuesioner

Kuesioner merupakan salah satu cara efektif dalam pengumpulan data berdasarkan pertanyaan untuk mendapatkan pernyataan berdasarkan target sasaran yang sesuai dengan tujuan perancangan. Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang penulis dapatkan dari rata – rata pengunjung Alun – alun Ujungberung setiap harinya :



Gambar 1 : Data pengunjung Alun-alun

3.3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap dari data lapangan dan proses wawancara. Berikut merupakan hasil dari dokumentasi yang penulis peroleh berdasarkan kondisi di lapangan.



Gambar 2 : Dokumentasi Perpustakaan Mini Alun – alun Ujungberung

4. Hasil dan Pembahasan

Analisis aspek desain berfungsi untuk menentukan batasan-batasan perancangan serta memberikan gambaran dan acuan kepada penulis dalam proses merancang perpustakaan digital agar sesuai dengan target pasar. Pada aspek desain memiliki 3 landasan untuk membuat sebuah desain, yaitu Aspek Primer, Aspek Sekunder dan Aspek Tersier. Berikut merupakan bagian – bagian yang menjadi poin utama penulis untuk menentukan tiga aspek tersebut :

Tabel 1 : Pertimbangan Psikologi

| NO. | Aspek Psikologi | Keputusan Perancangan |
|-----|-----------------------------------|--|
| 1. | Faktor Rancangan dan Arsitektural | Rancangan pada produk mengutamakan efek sosiopetal dan soiufulgal, dimana nilai tersebut menjadi pertimbangan saat merancang produk di outdoor namun tetap memiliki nilai Perpustakaan |
| 2. | Mempengaruhi Sikap | Produk dirancang sesuai dengan kepentingan umum namun tetap mengambil fungsi pada perpustakaan. Dengan mengambil point utama yaitu kursi yang memanjang, memanfaatkan ruangan yang terbatas namun dapat digunakan lebih dari dua orang. |
| 3. | Lingkungan Hidup | Aspek penilaian Lingkungan Hidup berdasarkan kenyamanan user secara umum berdasarkan dampak produk pada sekitar saat menggunakan perpustakaan digital. |
| 4. | Warna | Warna dengan nilai tertinggi merupakan warna yang memiliki sifat efek pasif dan acuh tak acuh terhadap sekeliling (Aqua) serta Berih,aman dan tidak berbahaya (Silver) sehingga memberikan kesan positif dan perhatian terkonsentrasi walau berada di ruang terbuka. |
| 5. | Faktor Temporal | Aspek penilaian Faktor Temporal berdasarkan posisi pencahayaan interface saat digunakan pengguna dengan menyesuaikan kondisi waktu. |

5. Kesimpulan

Dalam perancangan produk, ditemukan beberapa kendala dari produk sebelumnya seperti sedikitnya minat baca pada masyarakat Alun – alun Ujungberung, lahan untuk penempatan terbatas dan berlokasi di ruang terbuka. Untuk menambah minat baca pada masyarakat Alun – alun Ujungberung, dirancang ruang baca yang bersifat gratis dan mudah terjangkau oleh masyarakat. Dengan desain yang modern dan warna yang eye-catching, produk ini mudah ditemukan dan menambahkan minat pengunjung yang melihatnya. Perancangan pada produk ini menyesuaikan dengan psikologi yang disesuaikan dengan pengguna rata – rata masyarakat di sekitar Alun – alun Ujung berung. Namun produk ini tidak dapat beroperasi selama 24 jam karena mengurangi dampak overhear. Di luar waktu operasional, adanya kekhawatiran pada perancang yaitu adanya penyalahgunaan diluar waktu padat aktivitas serta dengan adanya e-library yang mudah diakses dengan menggunakan gadget sehingga berdampak dengan berkurangnya minat pengunjung menggunakan Taman Pustaka.

Berdasarkan kesimpulan yang telah di dapat, dapat direkomendasikan beberapa peluang perancangan perancangan, yaitu :

1. Produk ini berpeluang untuk berkerjasama dengan pemerintah dalam mengembangkan perpustakaan digital agar dapat menjadi salah satu opsi dalam membaca di ruang terbuka dengan mendirikan di beberapa tempat yang sering menjadi tempat berkumpul masyarakat saat berakhir pekan.
2. Mengambil konsep perpustakaan digital sehingga dapat mengikuti kemajuan industri 4.0 dengan menggunakan e-library pada masyarakat
3. Perlunya penambahan pada aspek keamanan untuk desain selanjutnya dari sisi keberadaan suatu produk terhadap manusia dan lingkungan sekitarnya dan keberadaan manusia dan lingkungan sekitarnya terhadap produk untuk mencegah adanya tindakan yang tidak diinginkan.

Daftar Pustaka

- [1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, Tentang Perpustakaan. Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 3 : Mengenal Aspek*. Bandung : Penerbit ITB
- [2] Adhy Nugraha, Ferdian. (26 Juni 2017). *5 Fasilitas Alun-alun Ujungberung yang akan Membuatmu Tertarik Mengunjunginya*. Diperoleh pada tanggal 2 September 2018 dari <http://jabar.tribunnews.com/2017/06/26/5-fasilitas-alun-alun-ujungberung-yang-akan-membuatmu-tertarik-mengunjunginya>
- [3] Rakhmat, Jalaludin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

- [4] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung : Penerbit ITB.
- [5] Creswel, John W. 2017. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [6] Andriana Oky, Maria. (3 Juli 2018). *Peduli kesehatan mata, begini tingkat kecerahan layar ponsel yang ideal*. <https://www.grid.id/read/04892406/peduli-kesehatan-mata-begini-tingkat-kecerahan-layar-ponsel-yang-ideal?page=all>
- [7] Osmond, H. (1957). *Function as The Basis of Psychiatric Ward Design Mental Hospitals*.
- [8] Sommer, R. (1969). *Personal Space*, Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- [9] Sismanto. 2007. *Manajemen Perpustakaan Digital*.
- [10] Subrata, Gatot, S.Kom. 2009. *Automasi Perpustakaan*, Jurnal Pustakawan Perpustakaan UM, Oktober 2009.
- [11] Buyung, Edwin. 2017. "*Makna Estetik Pada Situs Karangkamulyan Di Kabupaten Ciamis*". Jurnal Desain Interior & Desain Produk Universitas Telkom Bandung Vol II No-1:34
- [12] D Yunidar, AZA Majid, H Adiluhung. 2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- [13] Sadika, Fajar. 2017. *Analysis of Product Design Development Process (Study Case Ministry of Trade Republic of Indonesia Strategic Plan)*. BCM 2017 Proceedings.
- [14] Terbit Setya Pambudi, Dandi Yunidar, Asep Sufyan M.A. 2015. *Indonesian Community Understanding on Sustainable Design Concept Critical Analysis Regarding Sustainable Development in Indonesia*. Proceeding Bandung Creative Movement.
- [15] Muchlis S.Sn., M.Ds, Sheila Andita Putri, S.Ds., M.Ds. 2017. *Utilizing of Nylon Material as Personak Luggage Protector for Biker*. Proceeding of the 4th.BCM.
- [16] Yudiarti, D., Lantu, D.C. 2017. *Implementation Creative Thinking for Undergraduate Student: A Case Study of First Year Student in Business School*. Advanced Science Letters, 23 (8), 7254-7257.
- [17] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik. "*Filigree Jewelry Product Differentiation (Case Study Filigree Kota Gede Yogyakarta)*." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 4.2 (2018).
- [18] Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Eki Juni Hartono, and Prafca Daniel Sadiva. "*Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya*." Bandung Creative Movement (BCM) Journal 3.1 (2016).
- [19] MA, Asep Sufyan. 2013. "*Tinjauan Proses Pembuatan Perhiasan dari Desain ke Produksi (Studi Rancangan Aplikasi Logo STISI Telkom pada Liontin)*." Jurnal Seni Rupa & Desain Mei-Agustus 2013 5.2013.
- [20] Sufyan, Asep. 2018. "*The Design Of Kelom Kasep (Differentiation Strategy In Exploring The Form Design Of Kelom Geulis as Hallmark Of Tasikmalaya)*." Balong International Journal of Design 1.1.
- [21] Herlambang, Y. 2014. *Participatory Culture dalam Komunitas Online sebagai Representasi Kebutuhan Manusia*, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.
- [22] Herlambang, Y., Sriwarno, A. B., & DRSAS, M. I. 2015. *Penerapan Micromotion Study Dalam Analisis Produktivitas Desain Peralatan Kerja Cetak Saring*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(2), 26-34.
- [23] Herlambang, Y. 2015. *Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik), 2(1), 61-71.
- [24] Yani, A. B. R., Syarif, E. B., & Herlambang, Y. 2017. *Abr, Tali Jam Tangan Yang Mudah Dilepas Pasang*. *eProceedings of Art & Design*. 4(3).

- [25] Herlambang, Y. 2018. *Designing Participatory Based Online Media for Product Design Creative Community in Indonesia*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(2).
- [26] M Nurhidayat, Y Herlambang.2018.*Visual Analysis of Ornament Kereta Paksi Naga Liman Cirebon*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal Vol 4, No 2.
- [27] Muttaqien Teuku Zulkarnain.2015. *Rekonstruksi Visual Golok Walahir oleh Pak Awa Sebagai Upaya Pelestarian Identitas Budaya Masyarakat Desa Sindangkerta Kabupaten Tasikmalaya*. ISBI.
- [28] Sufyan, Asep, and Ari Suciati.2017. "Perancangan Sarana Pendukung Lesehan Aktivitas Rumah Tangga." *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia* 2.2 (2017): 178-192.
- [29] Pambudi, Terbit Setya.2013. *Penerapan Konsep Komunitas Berkelanjutan Pada Masyarakat Kampung Kota. Studi Kasus Komunitas Masyarakat Kampung Margorukun RW.X Surabaya*. Tesis. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- [30] Sheila Andita Putri, arif rahman fauzi, vena melinda putri.2018. *Application of Branding Canvas Method in Mechanical Modified Hoe*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 197. 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018).
- [31] Yunidar, D., Zuhairi, A., Majid, A., & Adiluhung, H.2018. *Users That Do Personalizing Activity Toward Their Belonging*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- [32] Yunidar, D., Pambudi, T. S., & Buuyung, E. 2016. *The Use of Paperboard As Material for Solar Thermal Powered Oven*. Bandung Creative Movement (BCM) Journal.
- [33] Yunidar, D., & Majid, A. Z. A.2018. *What Drives The Riders Do Personalizing Activity Toward Their Motorbike?* *3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018) Journal*.
- [34] Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. 2019. *RC Modification as a Form of Personalizing Activity and Self-achievement*, Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 197, 117–121.