

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat dan masif telah mengantarkan kita pada masa dimana manusia selalu menggunakan teknologi di hampir setiap lini kehidupan. Pekerjaan, pendidikan, sosial, pemerintahan, bahkan sampai hiburanpun telah menggunakan teknologi untuk memikat para penggemarnya. (Mustofa, 2019:246)

Perkembangan tersebut membuat media masa dan media sosial semakin berlomba-lomba untuk menampilkan acara-acara yang menarik perhatian para pemirsa, salah satu bentuk hiburan itu adalah *anime*. *Anime* (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter *katakana* a, ni, me (アニメ) yang merupakan abreviasi dari kata *animation* dalam bahasa inggris yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut tayangan animasi. Sebagai sebuah budaya populer, *anime* memiliki jangkauan yang luas, baik dalam tema ceritanya maupun untuk minat penontonya yang mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam perkembangannya, *anime* telah digunakan oleh animator-

animator Jepang untuk mengeksplorasi berbagai macam gaya, ide cerita, serta tema, dari yang ditunjukkan untuk anak-anak, remaja hingga dewasa. (Endrizatta, 2019:2-3).

Dalam perkembangannya, anime di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam hal mengumpulkan peminat. Jumlah peminat anime sendiri bisa dilihat dari banyaknya fansub yang bermunculan, Situs-situs blog atau fansub yang menyediakan anime gratis dengan subtitle bahasa Indonesia yang selalu update setiap harinya, antara lain WardhAnime-AWSub, AnimeIndo, Samehadaku, Moesubs, Oploverz, dan masih banyak lagi. Judul anime sendiri sangat beragam, anime buatan Jepang sendiri yang cukup terkenal di kalangan pencinta anime di Indonesia antara lain seperti Naruto, One Piece Attack on Titan, Owari No Serraph, Final Fantasy, Sword Art Online, Saint Seiya, dan masih banyak lagi. Anime sendiri juga dibagi dalam jenis kategori genre berbeda-beda seperti action, adventure, comedy, fantasy, Shoujo, Shounen, Slice of Life, sci-fi dan sebagainya. Anime juga berpengaruh terhadap Fashion. Pada anime, para tokoh menggunakan kostum atau aksesoris yang menarik. Akhirnya muncul kegiatan Cosplay atau Costume Play. Cosplay adalah sebuah hobi yang berkegiatan mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam anime, manga ,manhwa (komik dalam bahasa korea dan berbeda dengan manga), dongeng, game, penyanyi dan musisi idola, dan film. Biasanya, para otaku sangat menyenangi Cosplay. (Venny, et al, 2018:16).

Melihat dalam perkembangan itu membuat penulis terpacu pula untuk menduduki bangku perkuliahan ini dengan mengambil jurusan *Sistem Informasi* agar suatu saat penulis dapat pula merancang suatu sistem yang canggih dengan teknologi

tinggi. Pada akhirnya juga penulis telah mencapai tahapan pembuatan tugas akhir dengan mengambil tema “*Sistem Pakar*”.

Sistem pakar merupakan cabang dari Artificial intelligence (AI) yang cukup tua karena sistem ini mulai dikembangkan pada pertengahan 1960. Sistem pakar yang muncul pertama kali adalah *Generalpurpose Problem Solver* (GPS) yang dikembangkan oleh Newel dan Simon. Istilah sistem pakar berasal dari Knowledge based expert system. Istilah ini muncul karena untuk memecahkan masalah, sistem pakar menggunakan pengetahuan seorang pakar yang dimasukkan kedalam komputer. Seseorang yang bukan pakar menggunakan sistem pakar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, sedangkan seorang pakar menggunakan sistem pakar untuk knowledge assistant. Langkah pertama dalam penyelesaian setiap masalah adalah dengan mendefinisikan terlebih dahulu ruang lingkup permasalahan tersebut atau domain untuk permasalahan yang akan diselesaikan, hal ini berlaku juga untuk setiap pemograman Artificial Intelligence (AI). Sistem pakar ini, orang awam pun dapat menyelesaikan permasalahannya atau hanya sekedar mencari informasi berkualitas yang sebenarnya hanya dapat diperoleh dari seorang yang ahli dibidangnya. (Elsa, et al, 2018:83).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kalangan remaja di kota Bandung mengatakan bahwa *anime* mempengaruhi perilaku remaja menjadi konsumtif, remaja mengikuti gaya berpakaian (*harajuku*) dan membuat hubungannya menjadi anti sosial. Kecintaan dan kegemaran seseorang terhadap *anime* sering kali membuat para penggemar menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Penggemar *anime*

seringkali berfantasi, meniru apa yang ia dapatkan dari menonton *anime* dan kemudian memunculkan perilaku imitasi, perilaku imitasi adalah perilaku yang dihasilkan seseorang dengan mencontoh individu lain melakukan sesuatu, baik dalam wujud penampilan, sikap, tingkah laku, dan gaya hidup individu yang ditiru (Venny, et al, 2018:16).

Dalam Sistem Pakar yang penulis rancang, penulis menggunakan metode “*Forward Chaining*”. Forward Chaining adalah teknik pencarian yang dimulai dengan fakta yang diketahui kemudian mencocokkan fakta-fakta tersebut dengan bagian IF dan IF THEN. Bila ada fakta yang cocok dengan bagian IF, maka rule tersebut dieksekusi. Bila sebuah rule dieksekusi, maka sebuah fakta baru (bagian-THEN) ditambahkan kedalam database. Setiap kali pencocokan, dimulai dari rule teratas. Setiap rule hanya boleh dieksekusi sekali saja. Proses pencocokan berhenti bila tidak ada lagi rule yang bisa dieksekusi. (Januardi & Jahro,2018:37-38).

Untuk masalah kelengkapan mengenai data, maka untuk itu penulis perlu melakukan konsultasi kepada seorang pakar sebagai sumber data untuk sistem yang dikembangkan, yang mana pakar tersebut merupakan seorang *Psikolog* yang berpengalaman mengenai gangguan perilaku dan kepribadian terhadap anak-anak dan remaja. Karena lokasi penelitian penulis tidak mempunyai psikolog, maka dari itu, penulis meminta bantuan seorang psikolog dari instansi lain untuk membantu dalam menyediakan data untuk konsultasi mengenai data-data yang diperlukan.

Karena penulis telah menyadari banyaknya penyebaran animasi jepang di internet secara bebas, maka penulis telah berkeinginan untuk melakukan suatu

penelitian untuk tugas akhir dengan judul: “**APLIKASI SISTEM PAKAR DETEKSI DAMPAK NEGATIF KECANDUAN FILM ANIMASI JEPANG PADA REMAJA DAN ANAK-ANAK MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING BERBASIS WEB**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang mengenai pembahasan penelitian, didapati beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana tahapan dalam merancang *Sistem Pakar* dalam mendeteksi dampak negatif kecanduan animasi jepang atau anime dari gejala yang dialami?
2. Bagaimana pula *Sistem Pakar* ini dapat membantu para orang tua untuk mengetahui jika terjadi gangguan terhadap anaknya akibat dampak buruk kecanduan animasi jepang atau anime?
3. Bagaimana sistem bisa mengetahui gangguan apa yang dialami berdasarkan gejala yang dialami orang yang kecanduan animasi jepang tersebut?
4. Bagaimana nantinya *Sistem Pakar* ini dapat memberikan hasil akurat dalam memberikan solusi akibat dampak negatif animasi jepang terhadap anak-anak dengan metode *Forward Chaining* berdasarkan data gejala yang telah di inputkan sebelumnya?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini diperlukan suatu batasan agar penelitian dapat selalu terarah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penulis, untuk itu masalah yang ada perlu dibatasi dengan sebagai berikut:

1. Sistem Pakar ini menggunakan metode Forward Chaining yang melakukan penyelesaian masalah dengan merunut maju dalam mencari sekumpulan data yang diperlukan.
2. Sistem Pakar ini pula dirancang untuk mengetahui apa saja dampak negatif dari anime atau animasi jepang terhadap anak-anak dan remaja.
3. Sistem Pakar untuk mendeteksi dampak negatif kecanduan animasi jepang dirancang dengan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL.

1.4 Hipotesa

Dari banyaknya uraian yang telah penulis jelaskan diatas, maka penulis hipotesa berupa:

1. Diharapkan dengan adanya sistem pakar ini orang tua dapat lebih memperhatikan terhadap apa yang anak mereka tonton baik itu dari televisi ataupun dari internet walau hanya sebatas animasi sahaja.
2. Selain itu dengan sistem pakar ini juga diharapkan dapat menjadikan orang tua lebih mengetahui apa saja dampak negatif kecanduan animasi jepang

terkhusus lagi animasi yang tak sesuai untuk usia anak mereka.

3. Diharapkan pula dengan sistem pakar ini orang tua dapat mengetahui jika anak mereka mengalami gangguan sesuai dengan gejala yang mereka alami.
4. Dan juga diharapkan dengan ini dapat memberikan solusi awal jika seorang anak mengalami gangguan akibat dampak negatif kecanduan anime, dengan nilai yang akurat.

1.5 Tujuan Penelitian

Suatu penelitian diwajibkan memiliki tujuan, dan tujuan dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi sistem pakar deteksi dampak negatif kecanduan animasi jepang berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL.
2. Mengetahui apa saja dampak negatif dari animasi jepang yang ditonton anak dibawah umur.
3. Mempermudah para orang tua untuk melakukan diagnosa terhadap anak mereka dimanapun dan kapanpun.
4. Mendalami lebih dalam lagi ilmu pengetahuan tentang *Sistem Pakar* dan metodenya yaitu *Forward Chaining*.

1.6 Manfaat Penelitian

Untuk manfaatnya penulis akan memberikan penjelasannya yang bersifat umum, seperti dibawah ini :

1. Memberikan pemahaman lebih mendalam kepada penulis selaku perancang sistem pakar, agar selalu dapat merancang suatu sistem pakar yang didapatkan digunakan dengan mudah oleh semua orang.
2. Menambah wawasan penulis dalam mendalami ilmu komputer terlebih lagi mengenai sistem pakar dengan metode forward chaining.
3. Memberikan kesempatan kepada para orang tua agar dapat selalu mengetahui, gangguan apa saja yang ada akibat dampak negatif kecanduan anime.

1.7 Tinjauan Umum Objek Penelitian

Tinjauan umum objek penelitian adalah hal-hal yang berhubungan erat dengan apa yang ada di objek penelitian secara umum. Hal-hal yang di ambil dari tinjauan umum pada SMA Negeri 5 Kerinci adalah sebagai berikut :

1.7.1 Sejarah SMA Negeri 5 Kerinci

SMA Negeri 5 Kerinci adalah salah satu dari tiga belas SMA yang ada di Kabupaten Kerinci. SMA ini dibangun pada sekitaran tahun 1987 dan di resmikan oleh Prof. Dr. Fuad Hasan pada tanggal 08 Februari 1988. SMA Negeri 5 Kerinci ini terletak di Desa Baru Lempur, kecamatan Gunung Raya, Kabupaten

Kerinci, Provinsi Jambi, dengan Kode-Pos 37174. Sekolah ini dahulunya bernama SMA Negeri 1 Gunung Raya, karena terletak dan yang pertama dibangun di Kecamatan Gunung Raya ini.

Awal mula SMA Negeri 5 Kerinci ini dibangun bermula dari usulan para orang tua dan para perangkat desa beserta tetua adat desa Lempur, yang mana mereka menginginkan anak-anak mereka dapat bersekolah SMA tapi karena dahulu sekolah SMA cuma ada di Kota Sungai Penuh dan Sekitarnya yang jaraknya 1 jam kendaraan bermotor saat ini. Apalagi dahulu kendaraan bermotor sulit ditemukan, maka para orang tua berinisiatif untuk membangun SMA Negeri 5 Kerinci ini agar anak-anak mereka bisa bersekolah SMA dan nantinya dapat pula menyambung studinya ke bangku perkuliahan dengan harapan agar anak-anak mereka bisa mempunyai nasib yang lebih baik pada orang tua mereka sendiri.

1.7.2 Visi dan Misi SMA Negeri 5 Kerinci

A. VISI SMA Negeri 5 Kerinci

Logo Visi Sekolah: **S E J A T I**

S = Solidaritas

E = Efektif dan efisien

J = Jujur

A = Amanah

T = Terampil

I = Iman dan Taqwa

Visi sekolah yang ada diatas tertuang pula pada logo sekolah seperti pada gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1.1 Logo SMA Negeri 5 Kerinci

Berdasarkan Logo Visi diatas SMA Negeri 5 Kerinci, memiliki Visi kedepan **“UNGGUL DALAM PRESTASI BERDASARKAN IMAN DAN TAQWA, BERBUDI PEKERTI LUHUR, SERTA BERDAYA GUNA, DAN MEMILIKI WAWASAN GLOBAL”**

B. MISI SMA Negeri 5 Kerinci

Untuk mencapai dan mewujudkan visi diatas sekolah memiliki Misi :

- a. Meningkatkan profesionalisme, disiplin Guru, Tata usaha dan siswa.
- b. Melatih siswa sebagai individu masyarakat madani dan dengan cara kebenaran, kejujuran dan amanah.
- c. Melatih siswa mengungkapkan pendapat, pikiran secara ilmiah berdasarkan rasio dalam bentuk lisan maupun tulisan.

- d. Meningkatkan mutu sekolah dengan mencapai NUAN yang meningkat terus menerus sesuai dengan tuntutan zaman.
- e. Menjadikan lingkungan sekolah sebagai pusat wiyatamandala sehingga menjadikan lingkungan yang indah, bersih dan nyaman.
- f. Meningkatkan prestasi siswa dalam bidang akademik, olah raga dan seni (Ekstrakurikuler).
- g. Menjadikan siswa/i SMA Negeri 5 Kerinci sebagai pelopor pelestarian budaya daerah (Tari Tauh) yang merupakan tarian khas kecamatan Gunung Raya, dan seni budaya lainnya.
- h. Menciptakan lingkungan kerja yang kondusif.

Sumber : SMA Negeri 5 Kerinci

1.7.3 Tata Tertib Peserta Didik SMA Negeri 5 Kerinci

Untuk menjaga kelancaran dan ketertiban jalannya proses KBM di SMA Negeri 5 Kerinci maka kepada seluruh siswa/i agar memperhatikan dan melaksanakan seluruh ketentuan yang telah ditetapkan.

A. Hak Peserta didik

- 1) Mendapatkan pelayanan administrasi yang ramah dan memuaskan dari karyawan dan guru berkaitan dengan pendidikan di sekolah.

- 2) Mendapatkan pengajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dan bimbingan konseling selama menjadi peserta didik di SMAN 5 Kerinci
- 3) Mendapatkan perlindungan keamanan terhadap bahaya dari luar maupun dari dalam selama peserta didik tersebut berada di lingkungan SMAN 5 Kerinci dan mematuhi tata tertib yang sudah ditentukan.
- 4) Mendapatkan penghargaan bagi peserta didik yang mempunyai prestasi baik yang bersifat akademis maupun non-akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku di SMAN 5 Kerinci

B. Kewajiban Peserta didik

Mendapatkan kesempatan untuk menggunakan fasilitas pembelajaran maupun fasilitas penunjang lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku di SMAN 5 Kerinci.

- 1) Keberadaan peserta didik di sekolah :
 - a) Masuk sekolah hari senin s/dSabtu mulai pukul 07.15 dan berakhir pukul 13.30.WIB
 - b) Pesertadidik diharapkan sudah berada di sekolah 10 (sepuluh) menit sebelum Kegiatan belajar Mengajar (KBM) dimulai.
 - c) Pintu gerbang ditutup pada pukul 07.15 WIB. **Siswa yang terlambat akan diproses.**

- 2) Hari Jum'at peserta didik yang muslim wajib mengikuti shalat Jum'at.
Untuk peserta didik muslimah akan diadakan kegiatan **yasinan**
- 3) Hari Sabtu digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler, remedial, ataupun bimbingan belajar.
- 4) Mengenakan seragam sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- 5) Mengikuti upacara setiap hari Senin pada minggu ke 1 & 3, serta hari-hari Besar Nasional lainnya. Hari Senin minggu ke 2 dan 4 diadakan pembinaan oleh wali kelas masing-masing.
- 6) Melaksanakan program 7K yaitu : Keamanan, Ketertiban, Keindahan, Kebersihan, Kesehatan, Kekeluargaan, Kerindangan di lingkungan sekolah.
- 7) Menjaga dan menggunakan fasilitas sekolah dengan baik.
- 8) Menjaga nama baik sekolah/almamater.
- 9) Hanya membawa barang-barang yang berkaitan dengan KBM.
- 10) Peserta didik wajib mengikuti kegiatan keagamaan sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 11) Peserta didik kelas X dan kelas XI wajib mengikuti salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan SMAN 5 Kerinci
- 12) Peserta didik kelas X dilarang membawa kendaraan bermotor ke sekolah, kecuali sepeda, karena keterbatasan lahan parkir sekolah.
- 13) Membantu pembiayaan kegiatan sekolah yang mandiri dan tidak mengikat berdasarkan kesepakatan.

C. Ketentuan Seragam Sekolah

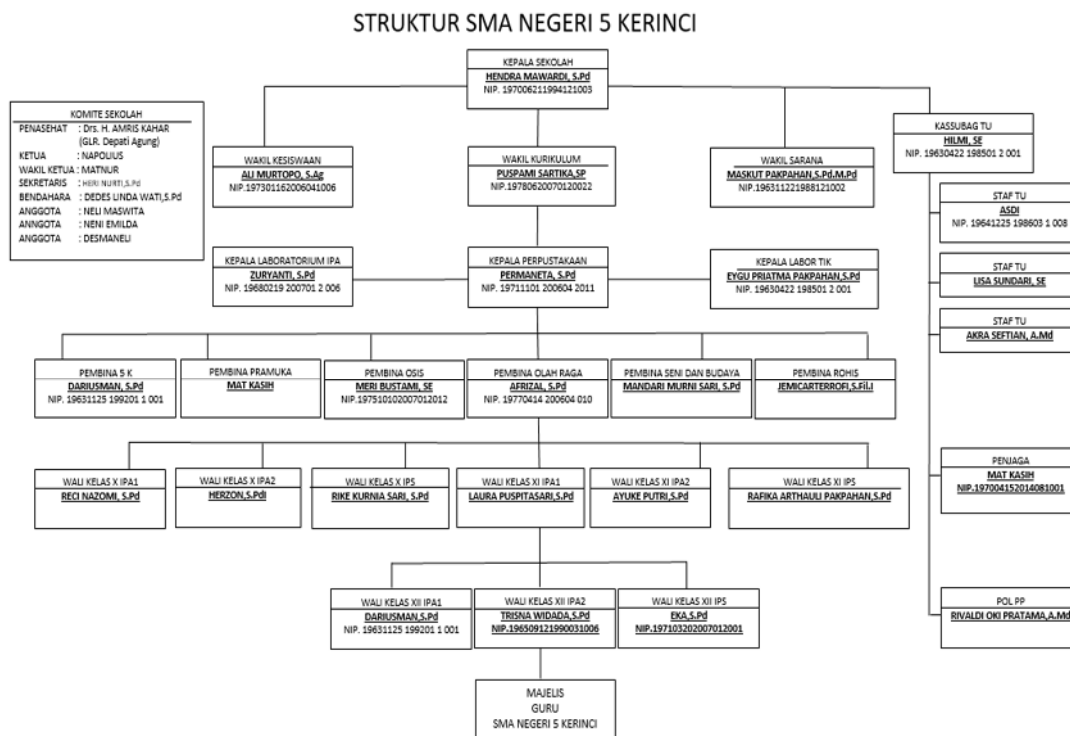
- 1) Hari Senin dan Hari Besar Nasional mengenakan baju putih lengan Panjang bagi yng perempuan model standar (tidak junkis/ketat) 'berbadge OSIS', rok panjang/celana putih (seragam upacara), topi, dasi berlogo SMAN 5 kerinci
 - 2) Hari Selasa mengenakan baju putih lengan panjang bagi yng perempuan 'berbadge OSIS', **rok** /celana Panjang panjang abu – abu .
 - 3) Hari rabu Kamis mengenakan seragam Batik
 - 4) Hari Sabtu Pakaian pramuka batik SMAN 5 Kerinci
 - 5) Hari Jumat :
 - **Laki-laki, wajib mengenakan baju Pamuka**
 - **Perempuan, mengenakan baju muslimah SMAN 5 Kerinci kerudung warna Hitam,**
- Setiap hari wajib mengenakan sepatu, kaos kaki warna putih dan ikat pinggang warna hitam.
- Seragam untuk celana panjang model standar.
- Setiap kemeja yang dikenakan (tidak junkis/ketat) dan bernama yang dijahit.
- Rok panjang model rempel.
- Peserta didik dilarang mengenakan jaket di area lingkungan sekolah.

Sumber : SMA Negeri 5 Kerinci

1.7.4 Struktur Organisasi SMA Negeri 5 Kerinci

1.7.4.1 Gambaran Struktur Organisasi

Setiap suatu organisasi atau suatu kelompok selalu memiliki struktur organisasi, begitupun yang ada pada sekolah. Pada Gambar 1.2 dibawah ini merupakan bentuk dari struktur organisasi di SMA Negeri 5 Kerinci.



Sumber : SMA Negeri 5 Kerinci

Gambar 1.2 Struktur Organisasi SMA Negeri 5 Kerinci

1.7.4.2 Penjelasan Mengenai Struktur Organisasi

A. Defenisi Struktur Organisasi

Sedangkan menurut Abdulsyah (dalam Asep Muljawan, 2019:69) struktur organisasi dapat didefinisikan sebagai mekanisme-mekanisme formal dalam pengelolaan suatu organisasi. Struktur organisasi menunjukkan suatu susunan yang berupa bagan, dimana terdapat hubungan-hubungan diantara berbagai fungsi, bagian, status ataupun orang-orang yang menunjukkan tanggung jawab dan wewenang yang berbedabeda dalam organisasi tersebut. Struktur organisasi yang akan dibentuk tentunya organisasi yang baik yaitu harus memenuhi syarat sehat dan efisien. Struktur organisasi yang sehat berarti tiap-tiap satuan organisasi yang ada dapat menjalankan peranannya dengan tertib, struktur organisasi efisien berarti dalam menjalankan peranannya tersebut masing-masing satuan organisasi dapat mencapai perbandingan terbaik antara usaha dan hasil kerja.

Untuk struktur organisasi SMA Negeri 5 Kerinci menggunakan tipe yang Struktur Organisasi Lini dan Staff.

Struktur organisasi ini masing-masing anggota mempunyai wewenang yang sama dan pimpinannya kolektif. Organisasi komite lebih mengutamakan pimpinan, artinya dalam organisasi ini terdapat pimpinan “kolektif/ presidium/plural executive” dan komite ini bersifat managerial. Struktur organisasi ini tidak permanen, artinya dipakai sesuai kebutuhan atau kegiatan. Spesialisasi dalam organisasi ini praktis pada pejabat fungsional. (Hasri & Farida, 2019:3).

B. Penjelasan Bagian Struktur Organisasi

Setiap struktur mempunyai bagian, selain itu pada SMA Negeri 5 Kerinci menggunakan struktur organisasi lini dan staff. Dengan penjelasan bagian-bagiannya sebagai berikut:

1. Pimpinan

Pada bagian pimpinan biasanya bertugas memimpin, mengontrol dan mengawasi kinerja semua bawahan yang ada di dalam suatu organisasi, dan ini biasanya di isi oleh, direktur, ketua umum, ataupun kepala. Karena struktur organisasi ini menampilkan struktur organisasi sekolah, maka pimpinannya adalah kepala sekolah. Pimpinan ini biasanya pula didampingi oleh satuan lain, dan pada Sekolah satuan itu disebut komite sekolah yang bertugas sebagai pembantu dalam menyediakan dana jika terjadi sesuatu hal dilingkungan sekolah.

2. Kepala Bagian

Kepala bagian berada satu tingkatan dibawah pimpinan, mereka biasanya bertugas membantu kinerja pimpinan terhadap para anggota, terkadang kepala bagian terlibat langsung dengan pekerjaan anggota, pada sekolah biasanya kepala bagian merupakan jajaran yang di isi oleh guru dengan jabatan wakil kepala sekolah, baik itu wakil kepala sekolah bagian kurikulum, wakil kepala bagian kesiswaan, wakil bagian sarana dan prasarana, dan wakil bagian

lain. Wakil kepala sekolah ini juga berhak dalam melakukan proses mengajar terhadap siswa seperti guru pada umumnya.

3. Pelaksana

Bagian pelaksana merupakan bagian didalam suatu organisasi dimana pada bagian ini bertugas langsung dibawah kepala bagian, sama halnya dalam sekolah, maka seorang kepala Laboratorium, kepala bidang Olahraga dan Bidang Seni, bidang-bidang ini menerima arahan langsung dari wakil sarana dan prasarana. Selain itu wali setiap kelas merupakan bagian dari pelaksana dimana mereka berada dibawah wakil kesiswaan. Sama halnya dengan wakil kepala sekolah, para pelaksana ini juga mendapatkan hak dalam melakukan mengajar kepada siswa sama seperti guru lainnya.

4. Anggota

Anggota dalam suatu organisasi merupakan tingkatan paling rendah dimana anggota hanya menerima arahan dari atasan dalam suatu organisasi. Sama halnya dalam suatu organisasi di suatu sekolah, maka guru-guru dan pekerja di bagian tata usaha dan lain-lain akan menjadi anggota dalam organisasi suatu sekola. Guru, tata usaha dan pekerja lain tersebut menerima arahan dari kepala sekolah dan wakil kepala sekolah dalam menjalankan tugas mereka.