

WORKSHOP PENERAPAN MEDIA ANIMASI CUPAK GERANTANG BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE SEBAGAI UPAYA PENGUATAN NILAI KARAKTER DI SDN 1 JENGGALA LOMBOK UTARA

Gozin Najah Rusyada^{1*}, Nurul Kemala Dewi², Muhammad Tahir³, Irfan Hidayat⁴

¹Universitas Mataram, Indonesia, gozin@staff.unram.ac.id

²Universitas Mataram, Indonesia, nurulkemala_fkip@unram.ac.id

³Universitas Mataram, Indonesia, mtahir_fkip@unram.ac.id

⁴Universitas Mataram, Indonesia, irfanhidayat@staff.unram.ac.id

(*Corresponding Author)

PENGUTIPAN:

Najah Rusyada, G., Kemala Dewi, N., Tahir, M., & Hidayat, I. (2025). Workshop Penerapan Media Animasi Cupak Gerantang Berbantuan Artificial Intelligence Sebagai Upaya Penguatan Nilai Karakter Di SDN 1 Jenggala Lombok Utara. *Jurnal Zentrum Mengabdi*, 2(2), 45-52.

Abstrak: Penguatan pendidikan karakter berbasis Pancasila di sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak di tengah menurunnya internalisasi nilai moral peserta didik. Kearifan lokal seperti cerita rakyat Cupak Gerantang memiliki potensi besar sebagai sumber nilai pendidikan karena sarat pesan moral yang sejalan dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Namun, pembelajaran di sekolah masih terbatas pada media yang inovatif dan kontekstual, sehingga guru memerlukan strategi baru yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui workshop penerapan media animasi Cupak Gerantang berbantuan kecerdasan buatan (AI) di SDN 1 Jenggala, Lombok Utara. Metode kegiatan meliputi tiga tahap, yaitu: (1) perencanaan dengan analisis kebutuhan dan penyusunan materi, (2) pelaksanaan berupa pelatihan penggunaan animasi dengan fitur voice-over berbasis AI, dan (3) evaluasi melalui pendampingan dan refleksi praktik pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap konsep pendidikan karakter, keterampilan dalam mengoperasikan media animasi berbasis AI, serta kemampuan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam proses belajar. Guru menunjukkan antusiasme tinggi karena animasi Cupak Gerantang dianggap relevan dengan budaya lokal dan menarik minat siswa. Meski masih terdapat kendala berupa keterbatasan sarana teknologi dan variasi kemampuan digital antar guru, kegiatan ini terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi guru dan menawarkan model pembelajaran karakter yang berakar pada budaya lokal serta sesuai dengan tuntutan era digital.

Kata kunci: Nilai Karakter, Sekolah Dasar, Cupak Gerantang, Artificial Intelligence, Workshop

Abstract: Strengthening Pancasila-based character education in elementary schools is an urgent need amid the decline in the internalization of moral values among students. Local wisdom, such as the Cupak Gerantang folk tale, has great potential as a source of educational values because it is rich in moral messages that are in line with the dimensions of the Pancasila Student

Profile. However, learning in schools is still limited to innovative and contextual media, so teachers need new strategies that are in line with the characteristics of the digital generation. This community service activity aims to improve teacher competence through workshops on the application of Cupak Gerantang animation media assisted by artificial intelligence (AI) at SDN 1 Jenggala, North Lombok. The activity method consists of three stages, namely: (1) planning with needs analysis and material preparation, (2) implementation in the form of training on the use of animation with AI-based voice-over features, and (3) evaluation through mentoring and reflection on learning practices. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding of the concept of character education, skills in operating AI-based animation media, and the ability to integrate Pancasila values into the learning process. Teachers showed high enthusiasm because Cupak Gerantang animation was considered relevant to local culture and attracted students' interest. Although there were still obstacles in the form of limited technological facilities and variations in digital capabilities among teachers, this activity proved to be effective in strengthening teachers' competencies and offering a character learning model rooted in local culture and in line with the demands of the digital era.

Keywords: Character Values, Elementary School, Cupak Gerantang, Artificial Intelligence, Workshop

PENDAHULUAN

Upaya penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik sejak dini menjadi perhatian serius pemerintah. Hal ini diwujudkan melalui program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dirancang sebagai strategi nasional dalam membentuk generasi muda berkepribadian kuat dan berakar pada nilai budaya bangsa (Kollo et al., 2024). Program PPK merupakan implementasi dari Nawacita yang menekankan pentingnya revolusi mental, terutama dalam bidang Pendidikan (Sulastri et al., 2022). Melalui program ini, sekolah diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai fundamental seperti religiusitas, nasionalisme, kemandirian, integritas, serta semangat gotong royong melalui kegiatan pembelajaran, pembiasaan, dan keterlibatan seluruh warga sekolah.

Sejalan dengan kebijakan tersebut, sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter siswa. Namun dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai kendala, salah satunya keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Ardiana, 2023). Kondisi ini menyebabkan nilai-nilai karakter Pancasila belum sepenuhnya terinternalisasi dalam perilaku siswa sehari-hari (Revalina et al., 2023) (Gumilang, 2021). Guru sering kali masih mengandalkan pendekatan tradisional yang cenderung monoton dan kurang sesuai dengan minat belajar anak di era digital saat ini.

Kondisi ini juga terlihat di SDN 1 Jenggala Kabupaten Lombok Utara. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menampilkan sikap disiplin, kepedulian sosial, serta perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila. Fakta ini menegaskan bahwa upaya penguatan pendidikan karakter belum berjalan optimal. Di sisi lain, keterbatasan guru dalam menghadirkan media yang relevan dengan dunia anak semakin memperlebar kesenjangan antara strategi pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan

kapasitas guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital (Retnawati et al., 2021).

Salah satu alternatif potensial yang dapat dimanfaatkan adalah media audiovisual. Media jenis ini memiliki kekuatan besar dalam menarik perhatian anak-anak sekaligus menyampaikan pesan moral dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami (Afifulloh & Sulistiono, 2023). Melalui gambar bergerak, suara, dan alur cerita, media audiovisual mampu membangun pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Ratnawati & Angraeni, 2021). Lebih jauh, penggunaan media visual dapat dipadukan dengan konten berbasis kearifan lokal sehingga tidak hanya meningkatkan penguatan karakter, tetapi juga menumbuhkan pemahaman kultural (Manalu & Pratama, 2022). Oleh karena itu, guru perlu dibekali kompetensi dalam mengembangkan dan memanfaatkan media audiovisual sebagai instrumen pendidikan karakter yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan anak.

Cerita rakyat Cupak Gerantang merupakan salah satu kearifan lokal yang sarat dengan nilai moral seperti kejujuran, keadilan, tanggung jawab, dan keberanian (Aditama & Lesmana, 2020). Kearifan lokal Cupak Gurantang tidak hanya memiliki fungsi sebagai hiburan rakyat, tetapi juga berperan sebagai media edukatif yang menanamkan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Lombok. Jika dimanfaatkan dalam pembelajaran, kisah ini dapat membantu guru menghadirkan materi yang lebih kontekstual, dekat dengan pengalaman budaya siswa, sekaligus memperkuat identitas lokal. Agar nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya lebih mudah dipahami anak-anak, kisah Cupak Gurantang dapat diadaptasi ke dalam bentuk media audio visual salah satunya animasi digital yang interaktif.

Kegiatan pengabdian ini merupakan tindak lanjut dari penelitian sebelumnya yang telah menghasilkan karakter digital Cupak Gerantang dalam bentuk animasi. Meskipun produk tersebut sudah siap digunakan, implementasinya di sekolah dasar belum dilakukan secara sistematis. Untuk itu, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk workshop penerapan media animasi Cupak Gerantang berbantuan AI bagi guru di SDN 1 Jenggala. Melalui workshop ini, guru dilatih untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis animasi interaktif.

Pemanfaatan animasi Cupak Gerantang akan menjadi lebih efektif apabila didukung oleh teknologi kecerdasan buatan (artificial intelligence/AI) (Sucayho et al., 2023). Salah satu fitur yang relevan adalah *voice-over* berbasis AI yang memungkinkan guru maupun siswa mengisi suara karakter sesuai narasi yang disampaikan. Teknologi ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, tetapi juga menciptakan kedekatan emosional dengan tokoh dalam cerita (Nita et al., 2024). Dengan demikian, guru tidak sekadar menggunakan animasi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pembelajaran reflektif yang mendorong internalisasi nilai-nilai karakter Pancasila secara kontekstual.

Setelah pengabdian ini dilaksanakan, diharapkan terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis media animasi interaktif yang mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila. Lebih jauh, keberhasilan program ini dapat menjadi model yang direplikasi di sekolah lain, sekaligus memperkaya literatur tentang inovasi pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal dan teknologi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan participatory action dengan model implementasi berbasis sekolah mitra. Pendekatan ini dipilih karena menekankan keterlibatan aktif guru sebagai subjek utama, bukan sekadar penerima manfaat (Afandi et al., 2022). Dengan demikian, guru dilibatkan sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi agar tercipta rasa kepemilikan (*sense of ownership*) serta keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian selesai (Agus Afandi et al., 2022).

Lebih rinci, informasi pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Tempat Kegiatan

Pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jenggala, Kabupaten Lombok Utara.

2. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah para guru berjumlah 16 orang.

3. Waktu Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2025

4. Tahapan Kegiatan

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat disimak pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, pemetaan kebutuhan guru, serta menyiapkan perangkat animasi Cupak Gerantang yang dilengkapi dengan fitur *voice-over* berbantuan Artificial Intelligence (AI).. Tahap pelaksanaan diwujudkan dalam bentuk workshop sehari penuh yang mencakup tiga kegiatan inti: pemaparan materi tentang urgensi pendidikan karakter dalam kaitannya dengan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), pengenalan folklor Cupak Gerantang beserta nilai moralnya, serta pelatihan teknis penggunaan animasi berbantuan AI untuk mendukung pembelajaran. Selanjutnya, tahap evaluasi-refleksi dilakukan melalui diskusi bersama guru peserta guna menilai keterlibatan, kepuasan, serta keterampilan yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi-refleksi. Hasil pengabdian yang dilakukan yaitu:

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memetakan kebutuhan guru terkait pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal. Hasil diskusi menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital, khususnya animasi yang mengangkat budaya lokal. Guru juga menyampaikan perlunya penguasaan keterampilan teknis agar media yang disediakan dapat diintegrasikan dengan mudah dalam pembelajaran. Tahap ini dilanjutkan dengan penyiapan perangkat animasi Cupak Gerantang yang telah

dikembangkan sebelumnya, sekaligus penyesuaian dengan fitur voice-over berbantuan Artificial Intelligence (AI) agar dapat digunakan secara praktis oleh guru.

Tahap Pelaksanaan

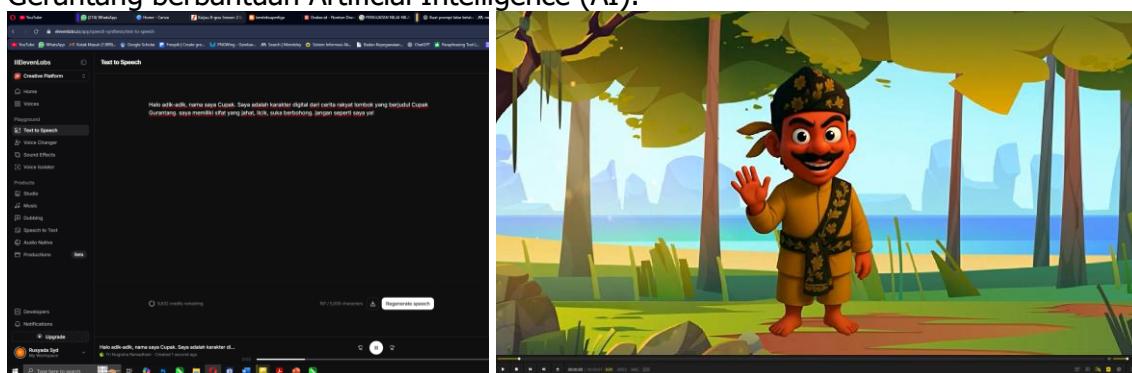
Tahap pelaksanaan dilakukan melalui workshop yang difokuskan pada penguatan kapasitas guru. Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi tentang pentingnya penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar sesuai kebijakan Kurikulum Merdeka, serta relevansinya dengan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).



Gambar 2. Pemberian Materi dan Pengenalan Interfacce AI

Selanjutnya, guru diperkenalkan pada kisah Cupak Gerantang sebagai folklor lokal yang mengandung nilai moral kejujuran, keberanian, tanggung jawab, dan keadilan. Materi ini mendapat perhatian besar dari guru karena menegaskan bahwa budaya lokal dapat menjadi sumber belajar yang kontekstual sekaligus memperkuat identitas siswa.

Setelah itu, sesi pelatihan teknis difokuskan pada pemanfaatan animasi Cupak Gerantang berbantuan Artificial Intelligence (AI).



Gambar 3. Interface AI EelevenLabs dan Animasi Cupak Gurantang

Guru diberikan pendampingan untuk mengoperasikan animasi yang sebelumnya telah dikembangkan menggunakan perangkat lunak CorelDraw, Google Veo, dan Canva sebagai media visual. Selanjutnya, guru dilatih menambahkan narasi melalui fitur voice-over berbasis AI ElevenLabs. Pada tahap ini, guru diminta untuk merekam suara asli mereka, kemudian mengunggahnya ke dalam sistem ElevenLabs. AI secara otomatis menganalisis karakteristik suara tersebut sehingga guru hanya perlu menginput teks narasi, yang kemudian akan diubah menjadi audio sesuai dengan suara yang telah

direkam. Melalui mekanisme ini, guru memperoleh kemudahan dalam menyesuaikan narasi pembelajaran tanpa perlu melakukan rekaman manual berulang kali, sekaligus meningkatkan interaktivitas media animasi yang digunakan.

Sebagian besar guru mampu membuat rancangan pembelajaran sederhana yang memanfaatkan animasi Cupak Gerantang untuk mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Ada beberapa guru lain yang masih mengalami kendala teknis dalam pengoperasian perangkat digital sehingga memerlukan pendampingan lebih lanjut. Fakta ini menunjukkan bahwa workshop efektif meningkatkan keterampilan teknis guru, meskipun tetap diperlukan upaya lanjutan untuk pemerataan kompetensi.

Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi yang dilakukan melalui observasi, diskusi kelompok, serta kuesioner kepuasan peserta.



Gambar 4. Evaluasi, Refeleksi dan Penutupan Kegiatan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 87,5% guru menilai kegiatan workshop sangat bermanfaat, sedangkan sisanya menilai bermanfaat dengan catatan perlunya bimbingan lanjutan. Guru menyatakan bahwa animasi Cupak Gerantang berbantuan AI sangat potensial digunakan dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian siswa sekaligus menyampaikan pesan moral dengan cara yang kontekstual. Integrasi teknologi AI melalui fitur voice-over juga dinilai memberi kemudahan, sebab guru dapat menyesuaikan narasi pembelajaran tanpa harus membuat rekaman manual yang memerlukan waktu dan keterampilan teknis tambahan.

Temuan ini sejalan dengan pengabdian yang dilakukan oleh (Minardi & Akbar, 2020) (Prajogo et al., 2024) yang menunjukkan bahwa workshop pemanfaatan media digital mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan adanya inovasi berupa animasi berbasis kearifan lokal, guru di SDN 1 Jenggala tidak hanya memperoleh kompetensi teknis, tetapi juga pedagogis dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan nilai-nilai karakter Pancasila.

Hasil pengabdian ini juga memperlihatkan adanya peningkatan kesadaran guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Sebagian besar guru mengaku lebih percaya diri untuk mencoba mengembangkan variasi pembelajaran dengan mengadaptasi animasi yang telah disediakan, bahkan beberapa guru menyatakan ketertarikannya untuk mengintegrasikan cerita rakyat lain ke dalam media serupa. Hal ini menunjukkan bahwa workshop tidak

hanya memberikan keterampilan praktis, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui Workshop Penerapan Media Animasi Cupak Gerantang Berbantuan Artificial Intelligence di SDN 1 Jenggala Kabupaten Lombok Utara berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penguatan pendidikan karakter. Melalui tiga tahapan; (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi, refleksi. Guru memperoleh pemahaman konseptual tentang pentingnya pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, sekaligus keterampilan teknis dalam mengoperasikan media animasi Cupak Gerantang dengan dukungan voice-over AI. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa terbantu dengan adanya media ini karena mempermudah penyampaian nilai-nilai karakter Pancasila secara menarik, kontekstual, dan relevan dengan budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., & Lesmana, P. S. W. (2020). Implementasi Komik Interaktif Cerita Rakyat Cupak Grantang dengan Bahasa Isyarat Berbasis Mobile. *Janapati: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 9(2).
- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Kadir, N. A., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdianah, Wahid, M., & Wahyudi, J. (2022). Metode Pengabdian Masyarakat. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue Oktober).
- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2). <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i2.5346>
- Agus Afandi, Nabiela Laily, Noor Wahyudi, Muchammad Helmi Umam, Ridwan Andi Kambau, Siti Aisyah Rahman, Mutmainnah Sudirman, Jamilah, Nurhira Abdul Kadir, Syahruni Junaid, Serlia Nur, Rika Dwi Ayu Parmitasari, Nurdianah, Jarot Wahyudi, & Marzuki Wahid. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (1st ed.). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam .
- Ardiana, R. (2023). Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>
- Gumilang, G. S. (2021). Penguatan Kearifan Lokal Dalam Menghadapi Problematika Remaja Di Sekolah. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar ...*, 11(2).
- Kollo, N., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3846>
- Manalu, N. A., & Pratama, H. N. (2022). Pembelajaran Tari Kreasi melalui Media Audio Visual di Sekolah Luar Biasa Negeri Kota Jantho. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 6(01). <https://doi.org/10.24903/jam.v6i01.1173>

- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1). <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Nita, N. N., Nisa, S. Z., Fuadah, S. S., Pajririyah, F., & Karimah, S. A. (2024). Penguatan Karakter Anak Melalui Media Video Pembelajaran Di TK Annida Desa Rancabungur. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i1.762>
- Prajogo, U., Bunyamin, B., Munfaqiroh, S., Lindananty, L., Andiani, L., & Sunarto, S. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran pada Guru Pondok Pesantren El Jasmeen. *Community Reinforcement and Development Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.35584/reinforcementanddevelopmentjournal.v3i1.166>
- Ratnawati, R., & Angraeni, L. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Lagu dan Media Audio Visual. *Madaniya*, 2(1). <https://doi.org/10.53696/27214834.40>
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1). <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>
- Revalina, A., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2023). Degradasi Moral Siswa-Siswi Dalam Penerapan Nilai Pancasila Ditinjau Dari Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasayarakatan*, 8(1). <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8278>
- Sucahyo, N., Usanto, U., & Sopian, A. (2023). Peran artificial intelegent terhadap peningkatan kreativitas siswa dengan menerapkan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Abdimas Siliwangi*, 6(3). <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.18078>
- Sulastri, S., Syahril, S., Adi, N., & Ermita, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui profil pelajar pancasila bagi guru di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3). <https://doi.org/10.29210/30032075000>