



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

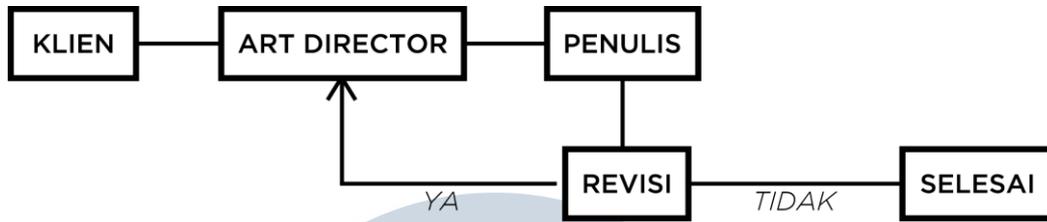
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai *graphic designer intern* di Nucleus Branding and Communication yang mempunyai tugas untuk membuat desain poster, konten sosial media, layout, *wall poster*, dan lain-lain.

2. Koordinasi

Sistem koordinasi di Nucleus Branding and Communication adalah dimana penulis mendapatkan brief singkat dari *Art Director* secara langsung, agar informasi yang disampaikan oleh klien dapat ditangkap langsung oleh penulis. Setelah itu penulis mengerjakan dan dibimbing oleh *Art Director* agar penulis tau *style* yang menjadi kemauan klien. Penulis lalu melakukan proses asistensi kepada *Art Director* apakah ada yang perlu di revisi atau sudah cukup. Jika masih ada yang kurang, penulis harus mengganti atau merevisi atas desain yang sudah dikerjakan. Kemudian *Art Director* mengasistensi langsung kepada klien. Jika ada revisi dari klien, maka *Art Director* memberitahukan kepada penulis apa saja yang harus di revisi, kemudian kembali seperti proses yang sebelumnya.



Gambar 3.1 Bagan Koordinasi Nucleus Branding and Communication

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	Gudz, Parama Dharma, Damar, Ranch Market	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten sosial media - Membuat poster - Mencari referensi gambar - Desain <i>packaging</i> Ranch Market - Sticker mobil Parama Dharma
2	Gudz, Gila Diskon, , Ranch Market, Damar, Nucleus	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Gudz - Copywriting Gila Diskon - Desain <i>packaging</i> minuman Ranch Market - Sticker truck Damar - Merapikan layout A1 Damar di Indesign - Desain konten Nucleus 17 Agustus

3	Wedding invitation, Gila Diskon, Parama Dharma	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>mock up</i> wedding invitation - Copywriting Gila Diskon - Melanjutkan <i>wall frame</i> Parama Dharma
4	Hadiah.me, Gila Diskon, Damar	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layouting</i> tulisan dari ms. Word - Membuat konten sosail media Hadiah.me - Revisi <i>wall frame</i> Damar
5	DKP, Damar, Ranch Market	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan desain <i>packaging</i> Ranch Market - Revisi <i>frame</i> dinding Damar - Mencocokkan nama PT di Ai dan Google Maps
6	Nucleus	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten sosial media untuk Idul Adha - Revisi desain sosial media Nucleus
7	Parama Dharma, Nucleus, Damar, Gila Diskon	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain sosial media Nucleus - <i>Copywriting</i> Gila Diskon - <i>Copywriting</i> Instagram Damar - Revisi sticker mobil Parama Dharma
8	Damar, Parama Dharma, Nucleus	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Instagram Nucleus - Revisi <i>wall frame</i> Damar - Layout <i>wall poster</i> kantor Parama Dharma

9	Parama Dharma, Nucleus	<ul style="list-style-type: none"> - Kartu nama Nucleus - Revisi sticker mobil Parama Dharma - Revisi <i>wall frame</i> Parama Dharma
10	Damar, DKP	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>wall frame</i> Damar - Mencari PT-PT yang ada di Google Maps Gresik untu dimasukan ke peta Gresik(Ai) dan icon pabrik - <i>Copywriting</i> Instagram Novotel Tangerang
11	DKP, Parama Dharma, Damar	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>wall poster</i> Damar - Mencari PT-PT yang ada di Google Maps Malang untuk dimasukan ke peta Malang (Ai) dan icon pabrik - <i>Copywriting</i> Instagram Parama Dharma - Revisi layout Parama Dharma
12	Parama Dharma, DKP, Damar	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi layout Parama Dharma - Merapikan desain kop surat, amplop coklat, form tanda terima, dll Parama Dharma - Mencari PT-PT yang ada di Google Maps Malang untuk dimasukan ke peta Malang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

1. Perancangan Iklan Sosial Media Gudz

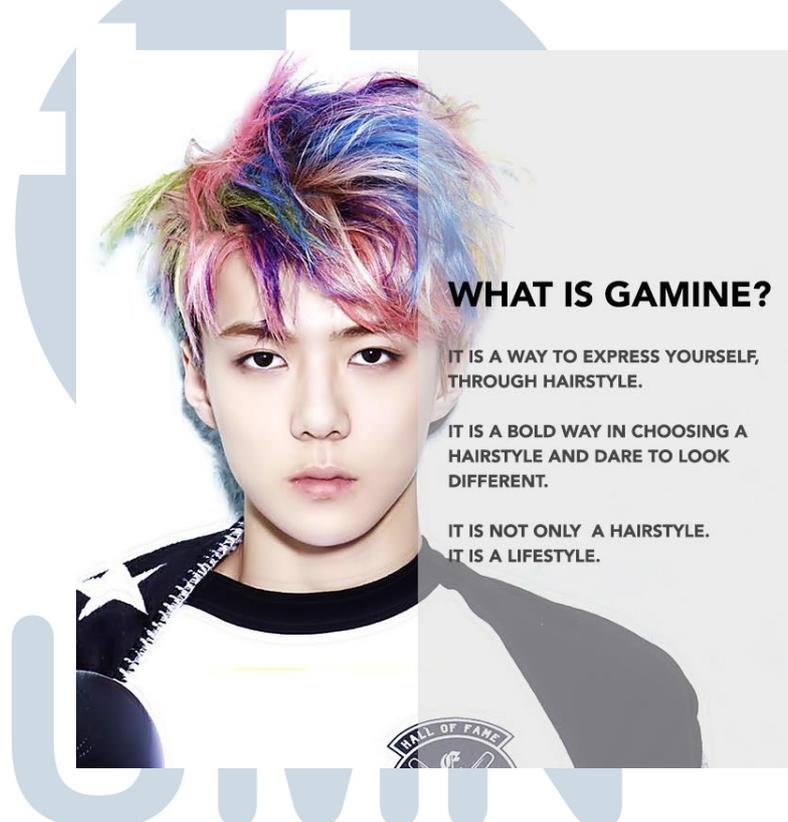
a) *Brief*

Proyek ini merupakan sebuah proyek pembuatan konten media sosial dari Gudz sendiri. Penulis diminta untuk mencari gambar wanita Asia yang sesuai dengan kemauan Gudz, yaitu bertema Gamine. Penulis membuat konten yang memberikan informasi bahwa adanya promosi *happy hour* yang kemudian akan dimasukkan ke salah satu media sosial milik Gudz, yaitu Instagram. Gudz merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang kecantikan, yaitu salon. Salah satu keunggulan dari Gudz adalah Gamine. Gamine adalah gaya yang sering digunakan oleh remaja di kalangan tertentu yang berada di Jepang atau wanita Asia lainnya. Ciri-ciri Gamine adalah muka berparas lucu, imut, suka dengan gaya rambut yang ekstrim (dicat warna-warni) dan mempunyai selera fashion yang mencolok.

b) *Proses Visualisasi*

Pada proses awalnya, penulis mendapat kesulitan dalam mencari gambar wanita yang memenuhi kriteria seperti Gamine, karena mayoritas gambar tersebut tidak mempunyai resolusi yang cukup baik. Akhirnya penulis mengumpulkan kurang lebih 20 gambar yang kemudian akan dipilah lagi untuk menjadi bahan promosi di Instagram. Setelah itu, penulis mencari beberapa referensi seputar desain promosi untuk sebuah salon. Setelah menemukan beberapa referensi yang cukup menarik dan cocok, penulis memulai proses desain dan memberikan beberapa alternatif dan mengasistensikannya kepada *Art Director*. Proses asistensi penulis mendapatkan *feedback* sebagai bentuk revisi dari desain yang sudah

dibuat, kemudian *Art Director* mencoba untuk mengasistensikannya kepada klien, lalu klien memberikan revisi. Pembuatan desain ini memakan waktu yang cukup lama karena *Art Director* juga memberikan berbagai pekerjaan lain yang membuat penulis harus membagi waktu dan fokus dalam proses pengerjaannya. Proses pembuatan proyek ini membutuhkan waktu hingga 2 minggu.



Gambar 3.2. Alternatif 1 Gudz

Pada tahap ini, *Art Director* mengasistensikan desain ini kepada klien yang bersangkutan. Klien meminta untuk mengganti salah satu desain ini karena merasa tidak cocok dengan desain yang telah dibuat. Oleh karena itu, desain alternatif 1 yang sudah dibuat tidak digunakan. Kemudian penulis melanjutkan ke konten yang lainnya, yaitu *happy hour* yang akan diadakan di salon tersebut.



Gambar 3.3. Alternatif 2 Gudz

Penulis mencari referensi di berbagai sumber, di antaranya adalah Pinterest dan Google Image. Setelah penulis menemukan desain yang tepat, langkah selanjutnya adalah melakukan proses *editing* seperti mengganti warna *background* menjadi transparan, mengatur *brightness* dan *contrast*, serta mengganti *background* desain agar terlihat lebih baik. Penulis menggunakan jenis *font* yang menarik seperti *script* agar kesan akrab dan pribadi, font yang digunakan dari semua desain Gudz adalah Blackword dan Avenir.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Alternatif 3 Gudz

Setelah penulis mengganti gambar wanita, penulis kembali untuk memotong gambar, mengedit, dan mengganti background, namun pada akhirnya desain ini-pun tidak digunakan dan tidak di post di Instagram. Selanjutnya, penulis melanjutkan konten Instagram yang digunakan hanya untuk estetika *feed* di Instagram, penulis memberikan ide untuk memberikan *line art* di sekitar wanita yang akan digunakan, *Art Director*-pun menyetujui dan akhirnya di asistensi langsung dan di post di Instagram Gudz minggu depannya.

c) Finalisasi Desain

Pada proses finalisasi, *copywriter* memberikan kembali kata-kata yang akan dimasukkan kedalam konten promosi di Instagram ini, kata-kata tersebut sudah di asistensi oleh *owner* Gudz langsung, yaitu Pak Charles. Revisi yang terakhir ini sudah diperiksa oleh Deska dan *Art Director*, yang kemudian diasistensikan kembali kepada *owner* Gudz. Kemudian selang

beberapa hari *owner* juga merespon dan menyuruh untuk segera di post di Instagram Gudz.



Gambar 3.5. Revisi Terakhir Gudz

Penulis mendapatkan gambar wanita diatas dari Temmy, seorang rekan penulis yang juga bertanggung jawab atas proyek ini. Setelah itu penulis melakukan pencarian *background*. Penulis mencari *free vector* dengan keyword *simple background*. Akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan garis abu-abu dan putih agar menimbulkan kesan yang lucu dan menarik. Warna hijau digunakan sebagai *background* penulisan agar selaras dengan rambut wanita yang sudah ada.



Gambar 3.6. Revisi Terakhir Gudz

Alasan penulis memilih wanita di atas sebagai desain adalah karena desain tersebut memenuhi kualifikasi seorang Gamine dan memiliki resolusi gambar yang cukup baik. Penulis juga melakukan proses editing untuk memperindah desain, yaitu mengubah *brightness* dan *contrast*, serta menambahkan elemen desain garis disekitar wanita agar kesan yang ditimbulkan *playful* dan *friendly*.

2. Nucleus Instagram Hari Kemerdekaan

a) *Brief*

Pada kesempatan kali ini, penulis diminta untuk membuat desain untuk konten sosial media di Instagram Nucleus Branding and Communication. Tema konten kali ini adalah Hari Kemerdekaan. Oleh karena itu, *Art Director* meminta penullis untuk menampilkan desain yang cerdas, modern, dan elegan.

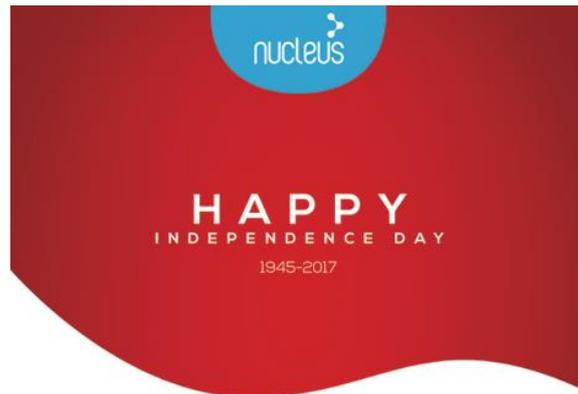
b) Proses Visualisasi

Pada saat proses visualisasi, penulis mencari gambar dan vektor yang berhubungan dengan kemerdekaan. Penulis ingin memberikan desain yang lebih sederhana dan unik seperti panjat pinang, lomba balap karung, dan lain sebagainya. Penulis memberikan beberapa alternatif dan disetujui oleh *Art Director*. Namun selang beberapa waktu kemudian, *Art Director* memutuskan untuk merevisi desain yang telah disetujui.



Gambar 3.7. Alternatif 1 Instagram Nucleus

Gambar 3.7 adalah desain awal yang diajukan oleh penulis. Desain ini ditolak oleh *Art Director* karena merasa *Art Director* merasa desain ini terlalu banyak warna yang tidak sesuai dengan konsep Nucleus, sehingga penulis mencari berbagai vektor yang lebih komersil namun tetap dinamis.



Gambar 3.8. Alternatif 2 Instagram Nucleus

Penulis menggunakan konsep bendera merah putih untuk dijadikan elemen desain pada desain alternatif 2. Logo Nucleus juga mengalami perubahan bentuk dari segi lima menjadi setengah lingkaran guna menyesuaikan dengan elemen yang sudah ada. Desain ini telah disetujui untuk dipublikasikan, namun *Art Director* berubah pikiran dan memutuskan untuk merevisi desain tersebut. *Art Director* merasa bahwa desain di atas terlalu sederhana, sehingga perlu untuk ditambahkan beberapa elemen untuk memperkaya desain yang sudah ada. Desain ini menggunakan jenis huruf *sans serif* bernama *Nexa Bold* dan *Nexa Light*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. Alternatif 3 Instagram Nucleus

Dengan bantuan salah satu mentor penulis, desain ini mengalami beberapa perubahan. Perubahan pertama dari sisi *background*, *background* pada desain ini ditambahkan dengan gambar berbagai profesi masyarakat Indonesia, yaitu petani, penari pendet dan nelayan. Perubahan kedua terletak pada penambahan logo 72 tahun Indonesia Kerja Bersama di kiri bawah untuk mengimbangi sisi bagian atas desain.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



HAPPY
INDEPENDENCE DAY
1945-2017

Gambar 3.10. Alternatif 3 Instagram Nucleus

Desain yang sebelumnya ditolak oleh *Art Director* karena *Art Director* merasa kurang cocok dengan desain alternatif kedua. Penulis memberikan beberapa alternatif *free vector* dan meminta *Art Director* untuk memilih sesuai dengan selernya. Setelah *Art Director* memilih, penulis menambahkan kembali logo Nucleus dengan bentuk geometris segi lima karena menyesuaikan dengan elemen desain yang sudah ada. Selain itu, penulis menambahkan penulisan *Happy Independence Day* di sisi kiri bawah desain.

c) Finalisasi Desain

Pada desain ini mentor penulis memberikan saran untuk menambahkan gambar masyarakat yang sebelumnya ke dalam salah satu elemen desain yang sudah ada. Penulis memotong gambar untuk menyesuaikan sesuai dengan bentuk elemen desain bendera yang paling bawah. Selain itu, penulis juga mengurangi *opacity* gambar agar tidak terlalu mencolok. Berikut adalah desain final dari konten Nucleus yang akan dipublikasikan untuk Hari Kemerdekaan.



Gambar 3.11. Revisi Terakhir Instagram Nucleus

3. Damar Poster A1

a) *Brief*

Damar memberikan *briefing* kepada Nucleus Branding and Communication untuk merapikan desain *layout* di Indesign yang akan dicetak dan ditempel di dinding. Desain yang sudah ada sudah rapi, namun banyak informasi dan gambar dengan resolusi rendah yang masih kurang sehingga harus diganti dan ditambahkan.

b) **Proses Visualisasi**

Art Director kembali memberikan file yang sudah dibuat oleh desainer dari Damar. Penulis akhirnya mentata ulang *layout* dan mengasistensikannya kepada *Art Director*. *Art Director* kemudian meminta penulis untuk mengganti *artboard* menjadi ukuran A2. Proyek ini ditunda karena satu dan lain hal sehingga *Art Director* dan penulis lupa akan percakapan antara kami berdua. Pada bulan Agustus,

Art Director meminta agar penulisan di bagian bawah ditambahkan alamat, nomor telepon, dan lain sebagainya. Pada bulan September, *Art Director* memberikan file gambar dengan resolusi tinggi untuk digantikan pada artboard yang sebelumnya. Adanya *miss* dalam *artboard*-pun terjadi, *Art Director* lupa bahwa ia memberikan instruksi agar *artboard* menjadi A2, kemudian *artboard*-pun diminta untuk kembali ke bentuk awal yaitu ukuran A1.



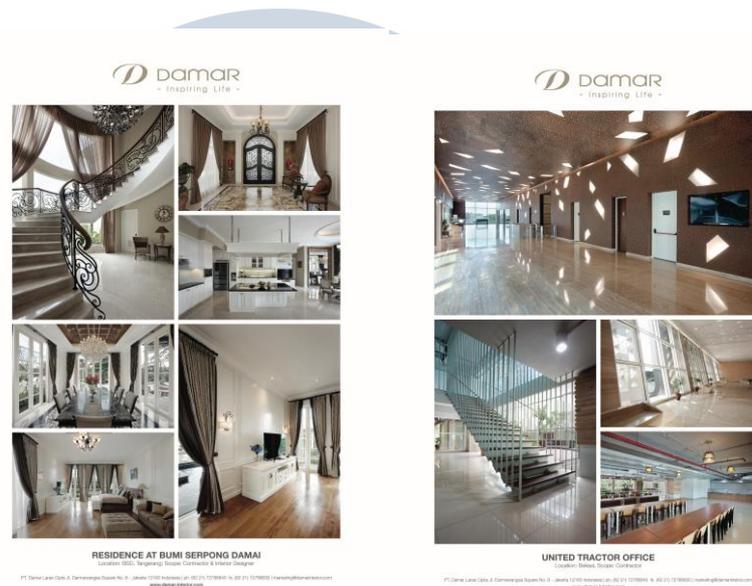
Gambar 3.12. Alternatif Poster A1

Pada proses ini, penulis mengganti bagian informasi menjadi lebih rapi dan tertata, seperti menambahkan penulisan *location* dan *scope*. Penulis meletakkan penulisan informasi pada bagian tengah bawah agar lebih mudah untuk dibaca. Font yang digunakan adalah *Gotham*, dimana *Gotham* adalah font *sans serif*.

c) Finalisasi Desain

Setelah merevisi berkali-kali karena banyaknya kesalahan dan *miss*

communication dalam penulisan informasi Damar, akhirnya proyek ini selesai dalam bulan September dan langsung diberikan kepada tim *graphic designer* yang berada di kantor Damar agar segera dicetak dan di tempel didinding yang sudah disediakan.



Gambar 3.13. Revisi Terakhir Poster A1

Revisi yang dilakukan oleh penulis adalah penambahan informasi pada bagian tengah bawah layout, yaitu menambahkan lokasi kantor Damar, nomor telepon, nomor fax, dan alamat website. Selain itu penulis juga melakukan proses *relink* pada gambar yang resolusinya rendah, sehingga saat dicetak gambar tidak pecah dan bisa dilihat dengan jelas.

4. *Wall Frame Damar*

a) *Brief*

Penulis diminta untuk mengerjakan 2 proyek *wall poster* untuk Damar. Proyek yang pertama adalah mendesain ulang poster untuk di letakkan

di dinding kantor Damar. Poster tersebut berisi tentang kata-kata mutiara mengenai motivasi dalam bekerja, agar setiap karyawan disana dapat terinspirasi dan lebih giat dalam melakukan pekerjaan. Proyek yang kedua, yaitu poster yang akan di tempel di dinding, namun poster yang kedua bentuknya lebih bervariasi dan modern. Kata-kata mutiara tersebut sudah diberikan oleh pihak Damar berikut dengan desainnya, maka dari itu penulis hanya mengganti *background* dan menambahkan *wall frame* lainnya.

b) Proses Visualisasi

Pada saat pengerjaan proyek pertama, penulis mencari *background* yang cocok untuk digunakan sebagai latar *quotes*. Penulis juga mencari referensi dari internet agar poster yang didesain ulang lebih bagus dan memotivasi para pekerjanya. Setelah menemukan gambar yang cocok, penulis mengasistensikannya kepada *Art Director*, setelah diberikan revisi dan pengarahan lebih lanjut maka penulis mencari ide yang lainnya. Proyek ini dikerjakan selama kurang lebih 3 bulan karena banyaknya penundaan dan lain hal. Pada pengerjaan proyek yang kedua, penulis juga melakukan hal yang sama seperti pengerjaan pada proyek yang pertama.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.14. Alternatif 1 Wall Poster 1

Penulis mencari gambar dengan resolusi yang baik agar ketika di cetak dalam jarak jauh tidak pecah-pecah. Penulis mencari gambar dari *pexel.com*, *flickr.com*, dan *Google Image*. Penulis mengurangi *opacity* dari gambar yang sudah dipilih dan dipilah agar *quotes* tetap dapat dibaca dengan baik. Lalu, penulis memberikan dan mengasistensikan desain diatas kepada *Art Director*, kemudian *Art Director* berkata bahwa Damar ingin *background quotes* tersebut tidak menggunakan gambar melainkan hanya warna saja.



Gambar 3.15. Alternatif 2 Wall Poster 1

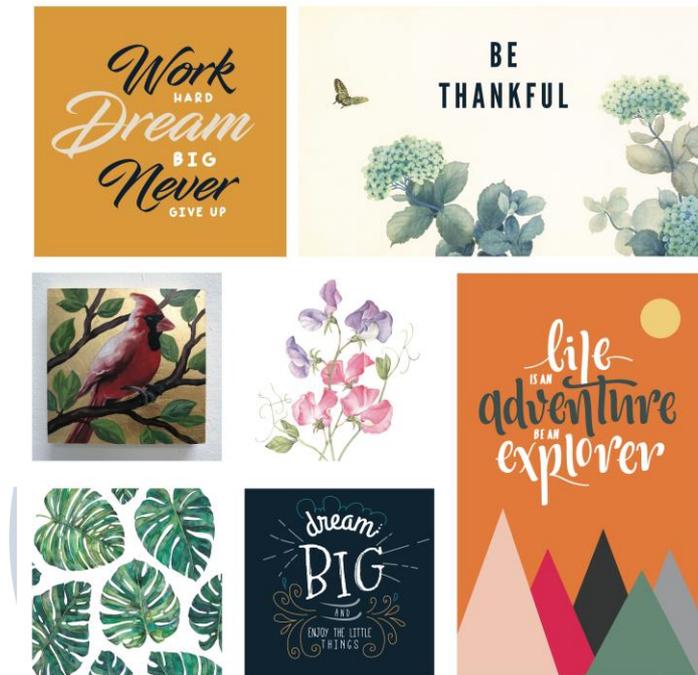
Setelah melalui beberapa kali revisi dan telah disetujui oleh *Art director*, *Art Director* memberikan arahan kembali agar logo Damar dapat di tempatkan disalah satu sisi layout. Selain itu, Damar meminta agar poster tersebut diganti menjadi ukuran A1.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.16. Alternatif 1 Wall Poster 2

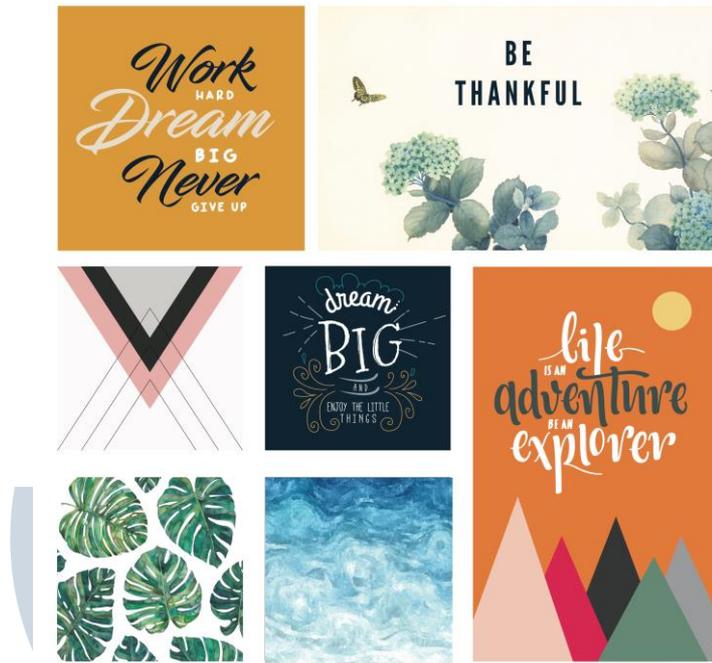
Pada poster yang kedua, penulis mencari referensi *layout* dan komposisi *frame* dinding di Google. *Art Director* berkata bahwa desainer interior menyukai bunga *Hydrangea* dan tanaman, agar desain yang akan di tempatkan menimbulkan kesan alam, terbuka, dan segar, supaya setiap pekerja yang bekerja diharapkan tidak mudah stres pada saat bekerja. Lalu selain itu, gambar yang berbentuk lucu seperti kaktus dan lampu diatas ditolak, karena terlalu ilustratif yang tidak sesuai dengan *branding* dari perusahaan tersebut.



Gambar 3.17. Alternatif 2 Wall Poster 2

Pada poster diatas, penulis mengganti tipografi dan layout pada frame yang pertama, penempatan layout ini lebih baik daripada sebelumnya karena lebih mudah dibaca dalam jarak pandang yang jauh. Penulis menggunakan huruf *serif* yang mudah dibaca agar kesan yang ditimbulkan lebih formal. Selain itu, penulis berusaha mengganti gambar/foto yang masih dalam konteks alam/nature.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.18. Alternatif 3 Wall Poster 2

Pada tahap ini, pihak Damar berkata bahwa mereka tidak setuju dengan *wall frame* berbentuk kotak karena terlalu monoton, akhirnya penulis mencari referensi komposisi *wall frame* kembali. *Art Director* memberikan arahan untuk menggunakan bentuk geometris yang modern agar lebih estetik.

c) Proses Visualisasi

Proyek yang pertama selesai pada bulan September, karena banyaknya penundaan dan proyek lainnya yang harus dikerjakan. Setelah penulis membuat beberapa alternatif dan diasistensi, proyek pertama ini-pun naik cetak. Namun karena kelalaian dan *miss* komunikasi antara *Art Director* dengan penulis, maka salah satu poster yang sudah naik cetak bergeser tipografinya yang menyebabkan kerugian dalam dana. Pada proyek yang kedua karena banyaknya revisi yang dilakukan dan akhirnya sudah setuju oleh *Art Director*, pihak Damar tiba-tiba ingin

mengganti semuanya dengan tema *nature*. Akhirnya penulis-pun mencari lagi referensi dan proses asistensi kembali, hingga akhirnya di asistensi oleh semua pihak.



Gambar 3.19. Revisi Terakhir Wall Poster 1

Penulis menggunakan dua sampai tiga warna *solid* dalam satu desain agar tidak terlalu monoton dan mempunyai kontras agar bisa dibaca. Peletakkan logo berada ditengah agar mudah terlihat oleh orang yang membacanya. Desain dibuat sesederhana mungkin agar fokus desain berada pada kata-kata mutiara.



Gambar 3.20. Revisi Terakhir Wall Poster 2

Dengan perubahan yang terjadi pada segi layout dan juga desain, penulis mencari banyak gambar dan foto yang memungkinkan akan disukai oleh pihak Damar. Karena konsep *wall frame* kali ini bertema natural, maka penulis mencari berbagai macam tumbuhan tropis seperti daun pisang, palem, dan rumput. Penulis juga membuat desain modern kontemporer dengan menggabungkan tumbuhan dengan bentuk burung geometris agar desain yang dihasilkan juga terlihat estetik.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis pertama adalah lokasi yang jauh antara tempat magang dan tempat tinggal, sedangkan waktu masuk jam kerja adalah pukul 08.30. Selain itu banyaknya revisi yang diminta oleh *Art Director* dan klien membuat penulis bingung dan jenuh dalam mengerjakan proyek yang sedang berjalan, sehingga pengerjaan penulis menjadi terhambat dan lama. Hal lainnya adalah ketika *briefing* yang diadakan terlalu cepat dan terburu-buru, sehingga banyaknya detail dan informasi yang terlewat yang menyebabkan adanya *miss communication* antara *Art Director* dengan *Graphic Designer*. Kendala kecil lainnya adalah penulis masih mempunyai mata kuliah Inggris 3 pada bulan September yang membuat jadwal magang bertambah untuk mengganti waktu yang digunakan untuk masuk kuliah.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis lakukan adalah karena jarak yang lumayan jauh antara lokasi magang dengan tempat tinggal adalah menaiki bus umum yaitu *shuttle bus* Summarecon Serpong pada pukul 07.00 pagi, setelah sampai penulis lalu memesan transportasi berbasis online untuk sampai pada kantor. Selain itu karena proses magang yang cukup lama yaitu 3 bulan kurang, penulis memutuskan untuk menyewa kost selama 2 bulan bersama rekan kerja di Kelapa Gading.

Untuk mengatasi masalah kejenuhan, penulis biasanya bermain laptop, memakan camilan, atau menonton video di *Youtube* agar penulis terinspirasi untuk melanjutkan proyek yang sedang berlangsung. Untuk menghadapi masalah saat *briefing*, biasanya penulis memberikan beberapa masukan dan pertanyaan terhadap *Art Director*, sehingga informasi yang ditunjukkan tidak ambigu dan jelas. Penulis juga melakukan banyak asistensi dan mencari referensi yang banyak agar proses eksekusi lebih mudah.