

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan karya dan penulisan tugas akhir dengan judul “Perancangan Card Game sebagai Media Permainan dan Pembelajaran dengan Materi Pengenalan Unggah-Ungguh Basa Jawa”

Pengantar karya tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 Sarjana Desain Komunikas Visual di Telkom University, Fakultas Industri Kreatif tahun ajaran 2016/2017. terselesaikannya laporan ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan semua pihak yang turut memberi masukan serta saran yang membangun kepada penulis. Untuk itu penulis hendak berterima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberi pertolongan melalui inspirasi serta akal sehat dan pemikiran yang luas kepada setiap insan-Nya.
2. Keluarga besar dan kedua orang tua penulis, mami dan papi yang selalu Member dukungan dan semangat disaat senang maupun susah kepada penulis.
3. Daffa, Adik penulis yang selalu memberikan semangat.
4. Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan dan menyusun tugas akhir.
5. Riky Azharyandi Siswanto, S.Ds., M.Ds. Selaku dosen wali yang telah membantu banyak hal dalam perkuliahan, selama 4 tahun terutama dalam menyusun tugas akhir.
6. Siti Desintha, S.Sn., M.Sn dan Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen penguji yang telah memberi banyak kritik dan masukan mengenai tugas akhir penulis.
7. Seluruh dosen Telkom University yang telah memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya kepada penulis. Semoga ilmu yang diberikan menjadi manfaat dan keberkahan

8. Marliah, S.Pd, Soekariyati, S.Pd., dan Helda. S.Pd selaku perwakilan dari PAUD CahayaTazkia yang memberikan segala bantuan data observasi serta masukan untuk tugas akhir penulis yang berkaitan dengan anak usia dini.
9. Dr. Widya Ayu Puspita, M.Kes, Ir. Misadi Santosa, M.Pd.,Sugiarto, Sinta dan Laily selaku perwakilan dari BP-PAUD dan Dikmas Jawa Timur yang sangat banyak membantu dalam proses pengumpulan data, dan wawancara
10. Seno Gumelar, S.Pd selaku perwakilan dari Rumah Bahasa Surabaya yang banyak memberi masukan tentang unggah-ungguh basa Jawa untuk anak usia dini terutama di kota Surabaya.
11. Andre Dubari selaku perwakilan dari Shuffle.ID yang telah banyak memberi masukan tentang kiat dan trik membuat game terutama untuk anak-anak.
12. Ida Inayati, S.PD AUD perwakilan dari TK Santhi Puri yang telah memberi data terkait perkembangan anak usia dini.
13. Agik, Defrina, Yolin, Vivi, Audita dan kelas DG13-C yang selalu memberikan semangat serta dukungan untuk penulis.
14. Semua teman-teman dan sahabat dari Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom yang kompak dan saling membantu dan berbagi pengalaman.
15. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.

Penulis berharap jika karya tugas akhir ini akan dapat bermanfaat bagi orang lain, sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang penulis angkat. Penulis juga menyadari jika karya tugas akhir ini, baik secara materi maupun teknis penyajian. Penulis menghaturkan permintaan maaf dan kemakluman, mengingat keterbatasan yang penulis miliki. Penulis juga menerima kritik dan saran yang membangun agar bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Bandung, Agustus 2017



Vega Noviriesca