

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Mobile Game RPG Punakawan Sebagai Media Pengenalan Punakawan Pada Remaja”. Tugas Akhir ini disusun berdasarkan apa yang telah penyusun teliti.

Pengantar Karya Tugas Akhir ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam membantu penyelesaian penyusunan laporan ini.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini, baik dalam materi ataupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu apabila nantinya terdapat kekeliruan dalam penyusunan Tugas Akhir ini penyusun sangat mengharapkan kritik dan sarannya. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

Putri Andarini Soetedjo

Januari 2018