

Kata Pengantar

Segala puji yang kami panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia-Nya. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat limpahan dan Rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan makalah perancangan ini yang berjudul PERANCANGAN KARYA MOBILE GAME ANDROID “PITUNG” guna memenuhi Tugas Akhir dan syarat untuk kelulusan.

Dalam penulisan makalah perancangan *mobile game android* untuk Tugas Akhir ini, tidak sedikit hambatan yang harus penulis hadapi. Dari mempertahankan keniatan atau komitmen Penulis, hingga kesulitan dari akses yang harus dituju untuk memenuhi kebutuhan dari penulisan serta perancangan yang tidak mudah untuk didapat, tetapi pada akhirnya dapat dipenuhi. Penulis juga menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan materi ini tidak semata-merta berdasarkan hasil dari usaha dari Penulis itu sendiri, melainkan berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari pihak tertentu. Oleh karena itu penulis sampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya, utamanya kepada yang terhormat:

1. Ibu Sakina Fathiani M.Ds.s selaku Dosen Fakultas Industri dan pembimbing yang telah membimbing proses penulisan makalah ini.
2. Bapak Arief Budiman, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Fakultas Industri dan penguji 1 yang telah memberikan penilaian dan saran agar Penulis bisa membuat penulisan yang lebih baik.
3. Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Fakultas Industri dan penguji 2 yang telah memberikan penilaian dan saran agar Penulis bisa membuat penulisan yang lebih baik.
4. Ibu Nita Hidawati selaku Kepala Sekolah SMPN 6 Bandung yang telah membantu dan mengizinkan proses penelitian,
5. Vera Tan selaku pihak *Agate Studio* yang telah bersedia untuk membantu Penulis untuk menjadi narasumber untuk diwawancara.

Penulisan ini dimaksudkan agar para remaja khususnya antara umur 12-15 tahun tidak melupakan keberadaan dari karakter Pitung yang sudah mulai terlupakan dalam kehidupan remaja pada zaman ini. Untuk itu Penulis menggunakan perangkat keras *smartphone* dan media *video game* untuk menjadi solusi dari permasalahan ini.

Untuk itu semoga makalah perancangan ini dapat memberikan pemahaman dari karakter Pitung serta hiburan bagi siapapun yang memainkannya, khususnya para kaum remaja antara umur 12-15 tahun. Penulis tetap sadar bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Untuk itu, kepada dosen pembimbing meminta masukannya demi perbaikan makalah perancangan ini untuk masa yang akan datang juga mengharapkan kritik dan saran dari setiap pembaca.

Bandung, 22 Januari 2018

Penulis