

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah-Nya dan kesempatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyusun laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Game Online” dengan sebaik-baiknya. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual di Telkom University. Selama proses pendidikan di perkuliahan ini, mulai dari awal hingga penyelesaian Tugas Akhir ini berbagai pihak memiliki kontribusi yang berpengaruh dalam membantu, membina, membimbing, dan memberikan fasilitas khususnya kepada:

1. Dukungan orangtua yang tercinta yaitu Kakah Subaekah, terimakasih atas segala do’a, pengorbanan, dan kasih sayang yang tiada henti diberikan kepada penulis, serta senantiasa memberikan semangat dalam proses penulis menuntut ilmu.
2. Kakak tersayang, yaitu Keisarah Indra Prasti yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
3. Novian Denny Nugraha., S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir.
4. Paku Kusuma, S.Sn., M.Sn, Drs. Nugroho Sulistiano, M.Sn. selaku dosen penguji dan dosen jurusan Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif Telkom University yang telah mewariskan disiplin ilmu yang berguna kepada penulis.
5. Rekan-rekan mahasiswa DKV 2014 yang telah banyak bekerjasama dan berdiskusi selama proses perkuliahan.
6. Keluarga A25 dan Aliansi Sukapura yang selalu membantu kelancaran proses perancangan penulis, Khususnya Tazki Adi Prasetya yang selalu membantu proses perancangan penulis.
7. Teman-teman yang senantiasa singgah dan mampir ke A25 yang telah memberikan saran dan inspirasi kepada penulis.

Penulis menyadari, Tugas Akhir ini masih memiliki kelemahan/kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati sebagai bahan evaluasi bagi penulis. Semoga dengan adanya keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita, khususnya untuk para orangtua yang memiliki anak sulit mengendalikan aktivitas bermain *game online*

Bandung, 8 Agustus 2018

Itsnan Mauludi Amin