

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir beserta laporan tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana program studi desain komunikasi visual di Universitas Telkom. Judul yang penulis ajukan adalah “Perancangan *Boardgame* sebagai Media Edukasi Pengelolaan Sampah Elektronik untuk Anak Usia 9-12 Tahun”

Penulisan dan perancangan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan masukan, arahan dan saran dalam menyelesaikan karya tugas akhir ini.
2. Pak Eko Nugroho dan Pak Priyo, selaku narasumber yang telah memberikan informasi dan data untuk menyelesaikan karya tugas akhir ini.

Dan berbagai pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Penulis menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, maka dari itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Semoga segala kekurangan yang ada pada tugas akhir ini dapat dijadikan bahan pembelajaran dan pengalaman yang lebih baik di masa yang akan datang. Terlepas dari itu, penulis berharap karya dan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, 01 Mei 2018

Penulis