

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas Rahmat serta Karunia yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan serta laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN GAME DESIGN SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG DEPRESI PADA REMAJA” yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam program studi Desain Komunikasi Visual.

Dalam penulisan laporan perancangan tugas akhir ini, banyak sekali hambatan yang penulis akan tetapi pada akhirnya tujuan penulis dapat dipenuhi. Penulis menyadari bahwa dibalik hambatan tersebut terdapat sebuah kelancaran yang menunggu, kelancaran ini tidak semata-mata dari hasil perjuangan sendiri, melainkan dari dukungan serta dorongan, dan bimbingan dari pihak tertentu. Oleh karena itu penulis menyampaikan banyaknya terima kasih yang telah memberikan bantuan, kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua tercinta yaitu ayah David Sarumpaet dan ibu Yani Siti Uzaemah Hadoro, dan adik Callista dan kakak Claudia yang telah mendukung dari belakang tujuan penulis dari awal hingga akhir.
2. Ibu Sakina Fathiani, S.Ds., M.Ds selaku Dosen Fakultas Industri Kreatif dan pembimbing yang telah membimbing dalam penulisan perancangan tugas akhir ini.
3. Bapak Arief Budiman, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Fakultas Industri Kreatif dan penguji 1 yang telah menguji penulis dan membenarkan berbagai kesalahan dalam penulisan perancangan dan sidang.
4. Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Dn. selaku Dosen Fakultas Industri Kreatif dan penguji 2 yang telah menguji dalam pemahaman *jobdesk* yang penulis ambil dalam perancangan *game design*.
5. Ibu Suci Wisayanti, S.Psi, M.Psi selaku pihak dari Biro Pelayanan dan Inovasi Psikologi (BPIP) dan ahli psikologi yang telah bersedia membantu penulis untuk menjadi narasumber untuk diwawancarai.

Penulisan ini dimaksud agar para remaja serta masyarakat peduli akan fenomena depresi yang menyerang yang kepedulian dan pengetahuan dari bahayanya depresi ini masih kurang dari masyarakat sekitar terutama remaja.

Untuk itu semoga penulisan perancangan ini dapat memberikan sebuah pemahaman serta wawasan untuk para pembaca dari fenomena depresi ini serta wawasan dari perancangan sebuah *game design* yang sudah dirancang. Penulis sadar bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Untuk itu kepada dosen pembimbing meminta masukannya demi memperbaiki kesalahan serta kekurangan penulisan untuk masa yang akan datang juga kritik serta saran dari para pembaca.

Bandung, 10 September 2018

Penulis