

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan YME, Karena atas berkat dan rahmatnya penyusunan laporan yang berjudul “PERANCANGAN *ENVIRONMENT* GAME SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG DEPRESI PADA REMAJA” dapat terselesaikan dengan baik. Saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang sudah memberikan dukungan kepada penulis selama ini.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Iskandar, S.Sn., M.Ds selaku koordinator tugas akhir dan kepada Ibu Sakina Fathiani, M.Ds., M. Ds selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya sepanjang melaksanakan tugas akhir ini. Serta tidak lupa juga kepada Bapak Arief Budiman, S.Sn., M.Sn. selaku penguji 1 dan Bapak Aris Rahmansyah, S.sn.,M.Ds selaku penguji 2, yang telah memberikan saran dan masukan yang membuat penulisan laporan ini menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Terima kasih saya ucapkan juga kepada pihak yang membantu dalam menemukan informasi terkait keilmuan tugas akhir, yaitu seluruh staff Biro Pelayanan dan Inovasi Psikologi (BPIP) di Dago. Kepada semua pihak yang terkait dalam pengerjaan tugas akhir ini saya mengucapkan terima kasih. Saya mohon maaf jika dalam penulisan ini terdapat kesalahan. Dalam penulisan laporan ini Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini, oleh karena itu kritik dan saran dibutuhkan agar laporan ini mendekati akan kesempurnaan. Dengan ini penulis mempersembahkan penelitian ini dengan penuh rasa terima kasih dan semoga dapat memberikan manfaat.

Bandung, Agustus 2018

Penulis