

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini saya dapat menyelesaikan laporan seminar ini dengan judul “PERANCANGAN ASET VISUAL DALAM GAME SIMULASI “*NENDO LIFE*” TENTANG KOLEKTOR *NENDOROID*”. Laporan ini disusun dengan maksud dan tujuan untuk menunjukkan bagaimana proses perancangan dalam pembuatan aset visual *game* yang bertemakan tentang kolektor *Nendoroid* mulai dari mencari konsep, mencari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, merumuskan masalah, hingga hasil akhirnya yang berupa aset visual dimana dapat menjadi salah satu bentuk media untuk menunjukkan bentuk visualisasi bagaimana seorang kolektor *Nendoroid* itu.

Perancang mengucapkan banyak sekali terimakasih kepada:

- Tri Waluyo dan Yerni Riyani selaku orang tua saya yang selalu memberikan do’a dan dukungan selama saya merantau.
- Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn., M.Ds., selaku wali dosen dan dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memotivasi saya dalam perancangan tugas akhir ini.
- Kepada semua narasumber serta pihak yang sudah membantu saya dalam mengumpulkan data maupun materil demi tugas akhir ini.

Saya menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam penyusunan laporan ini sehingga masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu saya akan selalu terbuka terhadap kritik maupun saran dari para pembaca maupun pihak-pihak lain yang memiliki tujuan untuk membangun laporan ini agar lebih sempurna, hingga rancangan yang dihasilkan pun akan lebih baik.

Bandung, 28 Oktober 2019

Rakhmawati Riski