

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Aset Karakter Untuk *Game “Carakan”*” tepat pada waktunya. Laporan ini disusun untuk melengkapi syarat-syarat tugas akhir pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom.

Dalam penyusunan laporan ini tentunya tidak terlepas dari kesulitan-kesulitan dan masalah, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak maka kesulitan-kesulitan dan masalah tersebut dapat teratasi. Untuk itu pada kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Allah subhanahu wata’ala
2. Kedua orang tua saya, Bapak Dede Suhendar dan Ibu Ani Andriani yang telah mendukung dan mendoakan saya selama menjalani perkuliahan
3. Bapak Aris Rahmansyah, S.Sn.,M.Ds. selaku dosen pembimbing
4. Ibu Sakina Fathiani, S.Ds.,M.Ds. selaku dosen penguji
5. Bapak Arief Budiman,S.Sn.,M.Ds. selaku dosen penguji
6. Bapak Dwiyanto, S.S, selaku narasumber sebagai Budayawan
7. Luvia dan Lisa, selaku anggota tim KakCus
8. Qiqi dan Sarah, teman seperjuangan
9. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tugas ini.

Sangat disadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan waktu penyusunan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. Akhir kata semoga tugas mata kuliah Seminar ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, 28 Oktober 2019

Perancang