

KATA PENGANTAR

Syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan di setiap urusan penulis, selama menjalani proses penyusunan dan pengerjaan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Board Game* tentang Pendidikan Anti-Korupsi untuk SMA/SMK”. Penyusunan Skripsi dan karya Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelas Sarjana, dan untuk menyelesaikan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Telkom University Bandung. Alhamdulillah, selama proses penyusunan skripsi dan tugas akhir ini, penulis menyerap ilmu dan pengalaman baru berkat bantuan semua orang, yang turut serta membantu penulis untuk mendalami permasalahan yang dibahas di karya tulis ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan, dukungan dan kerjasamanya kepada orang-orang dibalik proses penyelesaian Tugas Akhir dan Skripsi ini:

1. Orang tua penulis, Bapak Syopiansyah Jaya Putra, serta Ibu Julie Rubianti yang merupakan Penyuluh Antikorupsi, selama ini telah membantu menggali data lapangan dan informasi yang penulis tidak ketahui.
2. Ibu Diani Apsari, S.Ds., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing 1, yang selama ini telah memberikan arahan dan waktu-nya, selama proses pengerjaan Skripsi dan desain *board game* sampai akhir.
3. Bapak Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing 2 dan juga sebagai Dosen Wali kelas DG-40-F, dimana masukan dan arahan beliau sangat membantu untuk Skripsi ini.
4. Bapak Bambang Melga, S.Sn, M.Sn. dan Ibu Nisa Eka Nastiti, S.Ds. M.I.Kom. selaku Dosen Penguji Skripsi dan Tugas Akhir, karena telah menyampaikan saran yang bermanfaat selama Preview berlangsung.
5. Narasumber yaitu Bapak Rio Fredericco & pihak lainnya (dari Kummara) serta Bapak Dimas Krisna Aditya (dari Dosen DKV Telkom University), yang bersedia menyempatkan waktunya untuk mengikuti wawancara disaat barunya *pandemic* Corona dan WFH berlangsung saat itu.
6. Responden dan teman-rekan yang membantu mengisi dan menyebarkan kuesioner sehingga penulis mendapatkan informasi yang sangat lengkap. Serta kooperatif-nya Hadyan Pradika dan teman-teman lainnya yang memiliki lebih banyak pengalaman dalam permainan *board game* dan dunia industri-nya, telah menyumbang banyak nasihat kepada penulis. Tidak lupa juga penulis berterima kasih kepada teman-teman yang berkumpul bersama penulis sambil mengutarakan ide dan saran, sebelum PSBB dan WFH. Junior-junior penulis di Telkom University juga turut menyumbangkan bantuan.

7. Grup Mahasiswa bimbingan tugas akhir. Selalu menyemangati, memberi saran dan informasi kepada satu sama lain.
8. Bapak/ibu Dosen Desain Komunikasi Visual Telkom University prodi Desain Grafis, karena jasa dan ilmu-nya, telah mengantarkan penulis hingga sekarang. Penulis menyelesaikan masa studi-nya berkat bantuan dosen dan juga pihak lainnya di Telkom University.

Penulis berterima kasih atas dukungan semua orang, yang tidak sempat disebutkan disini. Terakhir, penulis memohon maaf atas segala kesalahan dan ketidak-sempurnaan, dari tutur kata atau cara penyampaian yang masih belum baik. Sebagai manusia, banyak sekali kekurangan dan kesalahan yang telah dilakukan, oleh karena itu penulis berterima kasih atas pengalaman, kritik, dan saran yang telah diberikan. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 27 Juni 2020

Nadhira Diyanti Syopian