

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, saya mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN DESAIN KARAKTER *GAME* UNTUK MENGENALKAN NILAI FILOSOFIS SENJATA TRADISIONAL KERAJAAN SUMEDANG LARANG” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana program studi Desain Komunikasi Visual.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir dan karya, saya menerima dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian Tugas Akhir saya, kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat selama proses perkuliahan hingga Tugas Akhir.
2. Aris Rahmansyah S.Sn., M.Ds., dan Irfan Dwi Rahadianto S.Ds., M.Ds., selaku pembimbing yang telah membimbing saya untuk melaksanakan Tugas Akhir.
3. Tiara Radinska Deanda S.Sn., M.Ds., selaku penguji 1 dan Mario S.Ds., M.Ds., selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan pada penyusunan Tugas Akhir saya.
4. Abdul Sukur, Abdul Sobari dan Rodyah beserta keluarga pengurus Museum Prabu Geusan Ulun yang telah mengizinkan penulis untuk mempelajari peninggalan budaya kerajaan Sumedang Larang.
5. Refi Achmad Farhan selaku pembuat GDD dan rekan kelompok.
6. Teman-teman dekat saya yang telah memberi dukungan selama mengerjakan Tugas Akhir.

Menyadari bahwa laporan yang telah perancang ciptakan jauh dari sempurna, maka perancang akan selalu menerima kritik dan saran dari pembaca maupun pihak lainnya agar dapat membangun laporan ini dengan lebih sempurna.