

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang membuat saya bersyukur atas karunianya sehingga bisa menyelesaikan Laporan Seminar dengan judul “Perancangan Aplikasi *Game Online* akan Bahaya Covid-19 Bagi Pemuda”. Hal ini terbantu dari berbagai pihak yang mau dilibatkan, sehingga ucapan terima kasih ini diberikan kepada:

1. Bapak Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds. sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Aria Ar Razi, S.Ds., M.Ds. sebagai dosen pembimbing 2 yang memberikan bimbingan, arahan, dan masukan pada pembuatan laporan ini.
2. Ibu Ananda Risyia Triani, S.Ds., M.Ds. sebagai dosen penguji 1 dan Bapak Mohamad Tohir, S.St, M.Ds. sebagai dosen penguji 2 sekaligus dosen wali yang telah menguji sidang tugas akhir saya dan memberikan saran maupun kritik yang membangun.
3. Bapak Wildanshah selaku komisaris dari Komunitas Warga Muda yang membantu menyempatkan waktunya untuk menjawab pertanyaan yang telah diajukan mengenai identitas atau profil dari Warga Muda.
4. Ibu Nana Nurwaesari sebagai Sekretaris Eksekutif bagian dari Komunitas Warga Muda yang menyempatkan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai kepemudaan di masa Covid-19.
5. Ibu Hevie Marliani sebagai konselor dan narasumber yang membantu penulis menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan pada pembuatan laporan ini.
6. Ibu Farah Aulia sebagai Program Development Manager dari Solve Education! yang bersedia menjelaskan tentang profil organisasi dan pembuatan *game* Dawn of Civilization mengenai Covid-19.
7. Ibu Tiara Radinska Deanda sebagai dosen mata kuliah Game Design dan narasumber yang membantu menjelaskan mengenai pembuatan *game*.

Penulis berharap dengan adanya laporan ini bisa menjadi manfaat, ilmu, pengetahuan bagi pembaca. Menyadari bahwa penulis adalah manusia, sehingga kesalahan pada laporan ini akan terjadi. Maka dari itu, penulis membuka kritik dan saran sifatnya membangun agar laporan ini bisa menjadi sempurna.

Bandung, 25 Juni 2021

Athifah Nur'aini