

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat dan karunia Nya, penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul **“Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Informasi Tentang Meningkatnya Gaming Disorder di Masa Pandemi”** untuk memenuhi tugas akhir. Saya telah menyusun dokumen ini sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan saya. saya menyadari bahwa penyusunan makalah ini masih belum sempurna serta masih banyak kesalahan dan kekurangan. Sebagai penutup, saya berharap semoga laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Tugas Akhir ini Merupakan salah satu mata kuliah yang wajib di tempuh di Telkom University Bandung. Dalam proses pengerjaan dan penulisan laporan tugas akhir ini dibantu oleh berbagai pihak sehingga penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Zaini Ramdhan, S.Sn, M.Sn, dan Muhammad Iskandar, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing satu dan Pembimbing dua yang telah memberikan arahan dalam proses pembuatan karya dan sistematika penulisan laporan tugas akhir dengan benar.
2. Aditya Kusuma Dwiputra selaku narasumber yang telah membantu memberikan informasi dan pendapatnya dalam pengumpulan data
3. Orang tua yang sudah senantiasa mendukung, mengingatkan dan menyemangatkan dalam proses pengerjaan karya tugas akhir ini.
4. Teman teman yang sudah saling menyemangati dalam proses pengerjaan karya tugas akhir ini