

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji kehadirat Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan serta penulisan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Tentang Kerajaan Islam di Sumatra” dengan baik dan lancar.

Laporan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk kelulusan pendidikan S1 Sarjana Desain Komunikasi Visual di Telkom University. Fakultas Industri Kreatif tahun ajaran 2021/2022. Dengan selesainya penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Maka daripada itu penulis berterima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah S.W.Tyang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inspirasi, membukakan hati, dan akal pikiran, menganugerahkan kesehatan, rezeki serta berbagai kemudahan.
2. Prof. Dr. Adiwijaya selaku Rektor Telkom University yang telah memberi izin dan fasilitas untuk penyusunan dan perancang tugas akhir ini.
3. Dr. Roro Retno Wulan, S.Sos., M.Pd. selaku dekan FIK yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk penyusunan dan perancangan tugas akhir ini.
4. Dimas Krisna Aditya S.IP, M.Sn selaku dosen wali dan dosen pembimbing yang telah banyak memberikan banyak bantuan dan dorongan, nasihat serta pengarahan selama pengerjaan tugas akhir.
5. Ganjar Gumilar S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan dorongan, nasihat serta pengarahan selama pengerjaan tugas akhir.
6. Siti Desintha, S.Sn, M.Sn selaku dosen penguji I yang telah memberikan evaluasi dalam tugas akhir, dan memberikan bimbingan kepada penulis sehingga perancangan tugas akhir ini terselesaikan dengan lebih baik
7. Syarip Hidayat, S.Sn, M.Sn selaku dosen penguji II yang telah memberikan evaluasi dalam tugas akhir dan memberikan wawasan kebudayaan penulis dalam perancangan tugas akhir ini.

8. Seluruh dosen Fakultas Industri Kreatif, Program Desain Komunikasi Visual Telkom University.
9. Keluarga, khususnya kedua orangtua penulis yaitu Arwandi dan Yendri Wahyuni yang telah memberikan kepercayaan, dukungan, doa, semangat kepada penulis hingga akhir pelaksanaan tugas akhir dan juga kepada keluarga penulis yang berada di Bandung.
10. Keluarga KBMDG Studio, terutama Budiman, S.Pd, Hasbeni, S.Ds, Julisman, S.Ds, Muhammad Ilham, Windi atas dukungannya dan bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan dan perancangan tugas akhir ini. Dan rekan-rekan kelompok bimbingan angkatan 2015, serta kerabat lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap penulisan laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada para pembaca, untuk menambah ilmu serta pengetahuan tentang perancangan media pembelajaran kreatif untuk belajar dan mengenal sejarah Kerajaan Islam di Pulau Sumatera.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan perancangan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis juga mohon maaf atas kurangnya ilmu, keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Maka daripada itu, penulis sangat terbuka tasa kritik dan saran yang membangun untuk kebaikan penulis kedepannya. Atas perhatian saudara, penulis mengucapkan banyak terima kasih.