

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan RahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

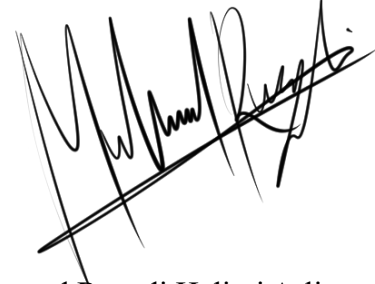
Tujuan dari penelitian dan perancangan laporan ini yang berjudul PERANCANGAN DESAIN KARAKTER GAME “The Fist of Silat” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEPOPULERAN PENCAK SILAT PADA PEMAIN GAME FIGHTING sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Tugas Akhir program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom. Dalam penulisan laporan ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, serta bimbingan dan juga petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada yang terhormat:

1. Orang tua yang telah mendukung penulis dalam melaksanakan kegiatan tugas akhir ini sehingga dapat menyelesaikan laporan dan pengkaryaan.
2. Irfan Dwi Rahadianto, S.Ds. M.Ds. dan Mario, S.Ds. M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membina dalam penyusunan laporan serta pengkaryaan tugas akhir.
3. Pandu Hidayat yang telah bersedia menjadi narasumber yang dapat di wawancarai dalam penyusunan laporan dan pengkaryaan tugas akhir.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti berharap kekurangan dalam laporan ini dapat menjadi pembelajaran bagi penulis. Oleh karena itu, adanya saran yang membangun sangat penulis hargai untuk kesempurnaan di kemudian hari.

Bandung, 27 Agustus 2023

Penulis



Muhammad Rusydi Halimi Arlinanda