

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Karakter Game Untuk Menyampaikan Nilai Sosial Dari Tradisi Ngarumat Pusaka”. Tujuan dari penyusunan laporan ini sebagai salah satu syarat menyelesaikan Tugas Akhir dan mendapat gelar sarjana desain pada program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Telkom.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Keluarga perancang, yakni Papa, Mama, dan kakak-kakak perancang yang telah banyak memberikan dukungan, doa, dan arahan kepada penulis saat pengerjaan karya dan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Irfan Dwi Rahadianto selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Muhammad Adharamadinka selaku dosen pembimbing II serta Pak Idhar sebagai pembimbing saat PKKM yang telah memberikan masukan, saran, serta telah sabar membantu penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini walau di tengah banyak kesibukan.
3. Teman-teman kelompok penulis, yaitu Kesya, Sayyid, dan Deo yang mau bekerja sama dan bahu-membahu dalam menyusun Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman dekat perancang yaitu Kesya, Anneta, Arin, Nadya, dkk lain, serta teman-teman Multimedia yang telah memberi dukungan, mengisi hari-hari penulis, serta membantu penulis selama mengerjakan Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna sehingga terdapat banyak kekurangan. Penulis berharap adanya kritik dan saran dari para pembaca sehingga dapat menjadi pembelajaran bagi perancang untuk menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini.

Bandung, 29 Juli 2024

Penulis



Malika Asvi Vivia