

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Tesis dengan judul “Perancangan *Board Game* Sebagai Peningkat Fungsi Afektif dan Kognitif Lansia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi” dapat diselesaikan. Tujuan penulisan Tesis ini yaitu untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S-2 Program Studi Magister Desain, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung.

Dalam penelitian ini, banyak didapatkan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi yang sangat besar dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Andreas Rio Adriyanto S.E., M.Eng selaku Kaprodi Magister Desain Universitas Telkom.
2. Bapak Dr. Drs. Riksa Belasunda, S.ST., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Yanuar Rahman, S.Ds., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing 2 serta Dosen Wali.
3. Bapak Dr. Fajar Ciptandi, S.Ds., M.Ds. sebagai Dosen Penguji 1 dan Bapak Dr. Paku Kusuma S.Sn., M.Sn sebagai Dosen Penguji 2
4. Koordinator Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi yaitu Bapak Cecep Tosin Maulana selaku narasumber.
5. Para lansia Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi yang berperan sebagai narasumber dan sebagai sampel *testing* dalam proses penelitian.
6. Seluruh lansia penghuni Panti Sosial Tresna Werdha Budi Pertiwi beserta pengurusnya.
7. Keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan selama menempuh S2 ini hingga selesai.

Disadari bahwa penulisan Tesis ini masih jauh dari kesempurnaan maka dengan segenap kerendahan hati, diharapkan semoga segala kekurangan yang ada pada Tesis ini dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk penelitian di masa yang akan datang.

Bandung, 7 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ragil', with a stylized flourish underneath.

Ragil Nahya Amaliani

206012310018