

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan Informasi *Thalassophobia* Melalui Media *Board Game***” ini tepat pada waktunya. Pembuatan laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir di Universitas Komputer Indonesia tahun ajaran 2021/2022. Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk menambah wawasan tentang fobia *thalassophobia* di kehidupan sehari-hari.


Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam perancangan Laporan Pengantar Tugas Akhir ini, di antaranya:

1. Prof. Dr. Ir. H Eddy Soeryanto Soegoto, M.T. selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
2. Assoc. Prof. Dr. Ir. Lia Warlina M.Si., selaku Dekan Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia.
3. Dr. Kankan Kasmana, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia.
4. Irma Rochmawati, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Ivan Kurniawan, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji Tugas Akhir 1.
6. Dr. Yully Ambarsih Ekawadhani, M.Sn., selaku Dosen Penguji Tugas Akhir 2.
7. Tjatur Prasetya dan Emi Yatmikasari selaku kedua orang tua yang selalu memberikan doa serta dukungan.
8. Dian Caturezeki, S. Psi., M. Psi., Psikolog selaku narasumber wawancara.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat membantu bagi kemajuan serta perkembangan Universitas Komputer Indonesia. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu.

Bandung, 30 Agustus 2022

Perancang,

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Dhifan Nuran Vidileo

NIM. 51918078