

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Perancangan Persuasi Sosial Gaya Hidup Konsumerisme Pada Mahasiswa Melalui Media Papan Permainan" ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada program sarjana di Universitas Komputer Indonesia, Desain Komunikasi Visual. Penyusun menyadari bahwa laporan ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penyusun ucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu supaya laporan perancangan ini dapat terselesaikan, di antaranya:

- Prof. Dr. Ir. H. Eddy Soeryanto Soegoto, MT selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
- Prof. Dr. Lia Warlina, M.Si, Ir selaku Dekan Fakultas Desain.
- Dr. Kankan Kasmana, S.Sn, M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- Deni Albar, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing atas saran dan arahan yang telah diberikan.
- Dr. Wilodati, M.Si selaku narasumber yang telah memberikan informasi yang bermanfaat untuk perancangan ini.
- Lembaga Direktorat Jenderal Kekayaan Negara selaku *mandatory* pada perancangan ini.
- Segenap Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penyusun.
- Kedua orang tua penyusun yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan ini.
- Teman-teman dan rekan mahasiswa, yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam berbagai bentuk.

Demikian kata pengantar yang bisa saya sampaikan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Saya berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Bandung, 23 Juli 2024
Penyusun,

Alex Wijaya
NIM. 51920055