KATA PENGANTAR

Assalamua'laikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rakhmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan sebagaimana mestinya dengan segala kekurangan dan kelebihannya. Salam dan shalawat tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Tugas Akhir merupakan salah satu mata kuliah wajib sekaligus mata kuliah akhir untuk meraih gelar sarjana pada jenjang Strata I dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia, dengan cara menampilkan karya yang telah terkonsep dengan baik.

Perancangan yang dilakukan pada mata kuliah Tugas Akhir ini adalah mengenai Media Board Game Misi Hanoman. Permainan ini mengulas tentang bagaimana mengarahkan anak pada proses pembelajaran edukatif yang kreatif.

Proses pembuatan tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Yully Ambarsih Ekawardhani, M.Sn selaku pembimbing tugas akhir hingga selesai, terima kasih untuk motivasi, bimbingan, kesabaran, waktu dan tempat serta masukan-masukan dan nasehat-nasehat yang selalu diluangkan dan diberikan.

2. Para penguji sidang akhir, Kankan Kasmana, S. Sn dan Tata Kartasudjana, M. Sn.

3. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat dituliskan satu-persatu.

Pada penulisan laporan ini sangat banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu, kritik serta saran akan sangat berguna bagi proses pembelajaran bersama.

.

Bandung, 17 Juli 2010

Penulis