KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena dengan rakhmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Kajian Visual Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Anak Usia 4-6 Tahun" untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar Magister Desain Universitas Komputer Indonesia. Tidak lupa, shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wa Sallam.

Tesis ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui sejauh mana interaksi anak terhadap visual media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* (AR). dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembuatan visual dalam media pembelajaran anak yang baik.

Dalam menempuh pedidikan di program studi Magister Desain sampai mencapai puncaknya yaitu menyelesaikan tesis ini, Penulis bersyukur dan berterimakasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberi dukungan baik secara materil maupun non materil, yang selalu mendoakan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Dr. Pindi Setiawan, M. Si selaku Dosen mata kuliah Teori Komunikasi, Sekaligus sebagai pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna mengarahkan penulis dalam penyelesaikan penelitian ini.
3. Dr. Abay D. Subarna selaku Dosen mata kuliah Metodologi Penelitian Desain, Kolokium, Desain dan Kebudayaan I dan II, sekaligus sebagai Ketua Program Studi yang telah berbagi ilmunya mengenai Nusantara dan seni Islam, serta telah membimbing, memotivasi, memberi arahan, masukan, mengerahkan waktu dan pemikirannya yang sangat berharga kepada.
4. Prof. Dr. Primadi Tabrani selaku Penguji dan Dosen mata kuliah Bahasa Rupa dan Seni Tradisi Nusantara, telah berbagi ilmunya mengenai Gambar Anak dan

Bahsa Rupa yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam bidang kajian seni dan desain.

5. Dr. Ahadiat Joedawinata selaku Dosen Mata Kuliah Teori Desain I dan II, telah memperkenalkan teori Mayall yang sangat membantu dan bermanfaat sekali dalam mengkaji produk-produk desain.
6. Prof. Dr. Widagdo, Dipl., Inn., Arch selaku Dosen mata kuliah Sejarah Sosial Desain, yang telah berbagi ilmunya mengenai sejarah desain dan perkembangan desain.
7. Dr. Ir. Yeffry Handoko Putra, M, T. selaku Dosen mata kuliah Teknologi Informasi untuk Desain yang telah berbagi ilmunya.
8. Prof. Dr. Aelina Surya selaku Dosen mata kuliah Manajemen Proyek sekaligus sebagai Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan yang telah memberi motifasi kepada saya dalam menciptakan produk-produk desain dan membuat galeri desain sendiri.
9. Dr. Ir. Herman S., MBA selaku Dekan Fakultas Pascasarjana yang telah berbagi ilmu mengenai manajemen proyek dan investasi.
10. Dr. Ihsana Sabriani Borualogo, M.Si., Psikolog yang telah memberikan waktu untuk memberi bimbingan konseling mengenai psikolog anak guna mengarahkan penulis dalam penyelesaikan penelitian ini.
11. Pihak-pihak terkait UNIKOM yang telah memberikan kesempatan kepada penulis memeproleh program beasiswa unggulan dalam menempuh pendidikan Program Studi Magister Desain.
12. Seluruh staf dan karyawan bagian akademik Program Studi Magister Desain yang sangat membantu dalam kelancaran proses maupun administrasi perkuliahan.
13. Teman-teman Magister Desain UNIKOM (Angkatan 3) yang telah memberi masukan maupun motivasi pada penulis.
14. Semua orang yang tidak dapat disebutkan namanya, terimakasih banyak atas doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan demikian, kritik dan saran dari pembaca sangat berarti bagi penulis. Semoga laporan penelitian ini bermanfaat.

Bandung, Agustus 2017

Ganjar Miftahuddin