KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas izin beserta rahmat dan ridha-Nya lah penulis telah menyelesaikan observasi dan pencarian data untuk tulisan ini. Tulisan ini disusun sebagai salah satu prasyarat penilaian tugas akhir pada jurusan komunikasi visual. Judul laporan ini adalah : **PERANCANGAN BUKU CERITA PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN**. Penulis mengambil judul ini karena tertarik untuk mengetahui ke eksistensian permainana tradisioanl galah asin di zaman teknologi sekarang pada anak-anak.

Selama proses observasi dan pencarian data ini, penulis tentunya mengalami kesulitan dan hambatan tetapi dengan bimbingan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak pembimbing fakultas DKV dan teman, terutama dengan izin Allah SWT. Kesulitan tersebut dapat teratasi, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Primadi Tabrani selaku dekan fakultas Desain.
2. Taufan Hidayatullah, S.Sn., M. Ds. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual UNIKOM.
3. Dosen pembimbing sehingga penulis dapat menyeselesaikan tugas tulisan ini.
4. Teman-teman DKV-1 angkatan 2011. Dan pihak-pihak lain yang telah membantu dalam pengumpulan data dan bersedia di wawancarai, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kekurangan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Harapan penulis kata pengantar terakhir, semoga tulisan ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan juga bagi para pihak yang memerlukan.

Terimakasih.

Bandung, 13 Agustus 2014

Penulis