

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur tak lupa saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "PERANCANGAN ART GAME A SCOUT SEBAGAI UPAYA MENARIK MINAT PELAJAR TERHADAP KEGIATAN PRAMUKA." Dengan tujuan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Laporan ini disusun dengan tujuan untuk menunjukkan bagaimana proses perancangan dalam pembuatan *art game* "A Scout", mulai dari mencari konsep, mencari latar belakang masalah, serta bagaimana *art game* ini dirancang untuk menjadi usaha kontribusi perancang untuk memperkenalkan wajah baru pramuka yang lebih asik melalui media modern. Hal yang mendasari pengambilan tema pramuka ini karena ketertarikan perancang akan makna dan serunya kegiatan pramuka, yang dirasa sayang jika tidak dikenal dan dilakukan. Dengan dukungan riset dan pengamatan, penyusun menyadari bahwa tema yang pramuka ini menarik dan memiliki ciri khas tersendiri untuk diangkat.

Menyadari bahwa masih kurangnya laporan ini dari sempurna, perancang akan selalu terbuka akan kritik dan saran dari para pembaca maupun pihak-pihak lain yang peduli, dengan tujuan membangun laporan ini agar lebih sempurna, sehingga rancangan yang dihasilkan lebih baik dan sempurna.

Bandung, 18 Desember 2017

Perancang