

## **Kata Pengantar**

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis penjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, khususnya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikannya Proyek Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi S1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia.

Pembuatan proyek akhir ini diambil berdasarkan prototype yang dibuat berdasarkan studi kasus yang diambil di bidang Informasi Teknologi dan Game, khususnya dalam bidang multimedia sehingga adapun judul karya tulis ilmiah yang penulis pilih adalah "Pembuatan Asset 2 Dimensi untuk Judul Proyek Tapping Game Multiplayer "Gatca"".

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan baik secara material maupun moral dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segenap ketulusan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang Tua.
2. Yahdi Siradj, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing pertama.
3. Tafta Zani, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing kedua.

Penulis menyadari dengan keterbatasan pengetahuan penulis dan luasnya materi maka penulisan makalah ini belum sempurna, masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat mengharapkan pembaca untuk memberikan koreksi, kritik, dan saran yang sifatnya membangun sehingga dapat memperbaiki laporan ini, khususnya dan kemajuan prestasi penulis pada umumnya.

Bandung, 08 April 2020

Ricki Septian