

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memenuhi tugas Tugas Akhir di semester 8 ini. Judul yang diajukan adalah “Perancangan *Board game* “Demensia” Sebagai Media Melatih Memori Dalam Otak Mulai Dari Umur 19 Tahun”

Penulisan dan perancangan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, disampaikan terima kasih kepada :

1. Orang Tua serta Keluarga yang telah memberikan dukungan moral maupun material hingga laporan dan karya tugas akhir ini dapat selesai.
2. Sakina Fathiani, M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan saran dalam menyelesaikan karya dan penulisan laporan tugas akhir ini.
3. Bapak Arief Budiman, S.Sn. selaku dosen kelas SDKV 5 di kelas Multimedia Game.
4. Bapak Riksa Belasunda, Drs.,S.St., M.Ds., selaku dosen Seminar di semester 7 ini.
5. Sahabat tercinta Alfred, Diman, Gerry, Hadry, Jonathan, Miko, Niko, dan Alberta Julia yang selalu mendukung, membantu, dan menyemangati di kala suka maupun duka sewaktu di dalam masa perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
6. Dan berbagai pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Menyadari bahwa dalam Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga segala kekurangan yang ada pada tugas akhir ini dapat dijadikan bahan pembelajaran dan pengalaman yang lebih baik di masa yang akan datang. Terlepas dari itu, diharapkan karya dan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, 04 Desember 2019

Penulis