

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “Mengkreasikan Personal *Image Gamers*” ini terselesaikan.

Tugas akhir ini disajikan dalam 4 (empat) bab, yang terdiri dari Bab 1 pendahuluan yang memuat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat tugas karya akhir. Bab 2 membahas tentang landasan teori yang berisi tentang teori mengenai brand, serta loyalitas konsumen. Bab 3 menguraikan tentang konsep karya dan proses berkarya. Bab 4 menguraikan kesimpulan mengenai tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang konstruktif dari segenap pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan dimasa mendatang.

Bandung, Agustus 2022

Penulis,