

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim, puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas segala rahmat serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tugas akhir dengan judul “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Karakter Islami Untuk Anak”.

Pengantar karya tugas akhir ini dibuat guna memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 Sarjana Desain Komunikasi Visual di Telkom University, Fakultas Industri Kreatif tahun ajaran 2015/2016. terselesaikannya laporan ini juga tidak dapat terlepas dari bantuan semua pihak yang turut memberikan bantuan dan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis hendak berterima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu menolong, melalui inspirasi serta akal sehat dan pemikiran yang luas kepada setiap insanNya.
2. Kedua orang tua penulis, ayah dan ibu yang selalu memberikan dukungan disetiap kesulitan yang penulis hadapi.
3. Puput dan Amel, adik-adik penulis yang selalu menjadi semangat.
4. Ibu Siti Desintha, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing penulis untuk menyelesaikan karya tugas akhir ini.
5. Dosen-dosen Telkom University yang telah memberikan ilmunya kepada penulis. Semoga ilmu yang telah diberikan menjadi keberkahan.
6. Bapak Wawan Setiawan, S.S. dan keluarga besar Sekolah Alam Insan Cemerlang atas bantuannya, sehingga penulis bisa banyak menemukan inspirasi dan data-data untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Andi Yudha, dan keluarga Picu-Pacu Kreatif yang telah memperkenankan penulis untuk mengumpulkan data, serta bertanya seputar metode mendidik anak.
8. Bapak Yadi Saeful Hidayat, dan keluarga Mizan Publishing yang telah memberikan informasi seputar bagaimana membuat media yang baik dalam mengenalkan anak mengenai konsep dan nilai-nilai keagamaan.

9. Kummara Games, yang telah memberikan informasi tentang bagaimana cara membuat *board game* yang baik.
10. Shani, Fauzi, Sobi, Lana, Jaka, Vino, Rizwan, Aryo, Iqbal, Ridho, Nindya, Sekar, Ichsan, Genta, Fajri,
11. Dan, semua teman-teman dan sahabat dari Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom, yang kompak dan saling membantu, juga berbagi pengalamannya.
12. Keluarga besar Hayok! *Freeroom Art Discussion*. Yang telah banyak membagikan ilmunya kepada penulis.
13. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu.

Penulis berharap jika karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, dapat menjadi salah satu solusi nyata dalam menyelesaikan masalah yang penulis angkat. Dan tidak hanya sekedar menjadi karya yang menjadi syarat kelulusan penulis dalam menempuh pendidikan.

Penulis juga menyadari jika karya tugas akhir ini masihlah memiliki banyak kekurangan, baik secara penyajian maupun teknis pembuatannya, karenanya penulis memohon maaf dan kemakluman, mengingat keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar bisa menjadi lebih baik lagi. Atas perhatiannya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Bandung, 16 Agustus 2016

Muhamad Baharudin Yusuf