

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah S.W.T karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir ini. Salaawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammas S.A.W beserta junjungannya hingga akhir zaman.

Perancangan “Board Game Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja Dalam Memahami Sejarah Kerajaan Majapahit” diajukan untuk syarat memperoleh gelar sarjana, dengan menggunakan sejarah majapahit yang umumnya tidak dipedulikan oleh remaja ketika belajar menjadi sebuah media bermain. Suasana belajar sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar remaja, karena pada tahapan ini seorang anak sedang dalam masa peralihan. Peristiwa penting yang terjadi pada masa lalu bisa membimbing mereka kearah yang lebih baik. Karena belajar sejarah dapat mengurangi resiko kesalahan yang sama di masa yang akan datang. Diharapkan pembuatan media edukasi Board Game ini mampu meningkatkan apresiasi remaja terhadap sejarah dan menyadarkan bahwa sejarah itu sebuah pelajaran yang menyenangkan.

Selama proses perancangan Tugas Akhir ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

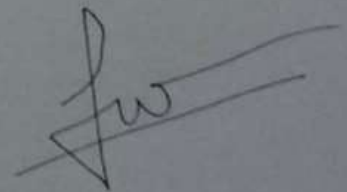
1. Allah S.W.T, atas segala nikmat dan karunia-Nya dalam mempermudah segala urusan perihal perancangan.
2. Kedua orangtua, Mulyanto dan Tuti Alawiyah yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan moral, spiritual maupun material.
3. Dosen pembimbing, Bambang Melga Suprayoga, S.Sn., M.Sn. yang senantiasa tabah dalam memberikan arahan kepada setiap mahasiswanya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Dosen penguji, Siti Desintha, S.Sn., M.Sn. dan Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn. yang selalu memberikan masukan dan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada perancangan dan pengkaryaan tugas akhir.

5. Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB), Mojokerto, Jawa Timur yang sangat membantu dalam memperoleh perijinan mencari data di tempat.
6. Mba Riris, Mas Hariri, Mba Rizki selaku anggota BPCB yang membantu memberikan informasi serta masukan sewaktu observasi data.
7. Atika Rahmawati yang selalu mengingatkan serta memberi dukungan moral dan spiritual.
8. Musa, Fadhil, Thezar, Refah, Isnani yang membantu dalam proses mengurus berkas selama perancangan Tugas Akhir.

Berdasarkan hasil perancangan ini, penulis menyadari terdapat berbagai kekurangan di dalam penulisan dan pengkaryaan. Penulis sangat terbuka dengan masukan berupa saran yang dapat membuat perancangan ini menjadi lebih baik lagi. Semoga perancangan *board game* sebagai media edukasi dapat bermanfaat untuk pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

Bandung, 21 Agustus 2018

Hormat Saya



Farhan Mulya Azmi