

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas berkat dan karunianya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan *RECITE: The Board Game* sebagai Produk Pengaktifan Merek untuk *Video Game RECITE*”** dapat diselesaikan dengan baik dan dengan tepat waktu.

Tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat ke-lulusan menyelesaikan program studi Desain Produk pada mata kuliah Kerja Profesi, di Universitas Telkom Bandung.

Penulis menyampaikan terima kasih pada beberapa pihak yang ikut mendukung proses kegiatan Tugas Akhir dan pembuatan laporan ini hingga selesai. Yaitu:

Bapak Chris Chalik, S.Ds., M.Sn., sebagai dosen pembimbing 1.

Bapak Asep Sufyan M.A., S.Ds., M.Sn., sebagai dosen pembimbing 2.

Bapak Martiyadi Nurhidayat, S.Pd., M.Sn., sebagai koordinator TA.

Orang tua penulis sebagai pendukung utama segala kegiatan penulis.

Penulis menyadari betul atas ke tidak sempurnaan penyusunan laporan kegiatan Tugas Akhir ini. Namun penulis tetap berharap laporan ini akan dapat bermanfaat bagi para pembaca. Demi kemajuan penulis, penulis juga mengharapkan laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk masa yang akan datang. Terima kasih

Bandung, 3 Juli 2023

Gelar Gumilar Sudrajat