

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Ta'ala karena karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tesis ini dengan judul “Inovasi Permainan Tradisional Sunda Sebagai Peningkatan Pengalaman Pengunjung di Alam Santosa”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Magister (S2) Program Studi Desain Fakultas Industri Kreatif Telkom University.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

- 1) Orang tua penulis atas dorongan dan segala doanya,
- 2) Dr. Ranti Rachmawanti, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing satu,
- 3) Bapak Hanif Azhar, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing dua,
- 4) Dr. Ira Wirasari, S.Sos., M.Ds., selaku dosen wali.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam tugas akhir ini, baik dari segi penulisan, tata bahasa, maupun isi. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca yang kemudian akan disempurnakan oleh penulis.

Bandung, 1 Mei 2024



Bintang Nugraha