

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS INTERAKTIF “GADIS PANTAI”
KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER BAGI REMAJA
DI KOTA BESAR INDONESIA**

KG402 | RANCANG GAME GRAFIS IV | SEMESTER GANJIL 2018/2019

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan akademik untuk gelar Sarjana
Strata Satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh:

Jessica Bernadette Vanda

1464048

Dosen Pembimbing

Peter Rhian Gunawan, M.Ds.

I Nyoman Natanael, M.Ds.



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**

2018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Novel Grafis Interaktif ‘Gadis Pantai’ Karya Pramoedya Ananta Toer Bagi Remaja di Kota Besar Indonesia” dengan baik. Penulisan maupun pelaksanaan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih dengan hormat kepada ;

1. Ibu Irena Vanesa Gunawan, S.T., M.Com selaku dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Ibu RA Dita Saraswati, M.D selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Bapak Peter Rhian Gunawan, M. Ds dan Bapak I. Nyoman Natanael, M. Ds, selaku dosen pembimbing 1 dan 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam membuat karya tugas akhir sehingga selesai dengan baik.
3. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang telah mendukung pembuatan karya ini.

Penulis meminta maaf apabila ada kesalahan kata dalam penulisan tugas akhir ini.

Bandung, 21 Desember 2019

Jessica Bernadette Vanda