

**PERANCANGAN GAME UNTUK ANAK-ANAK MENGENAI
PENGENALAN BIOTA LAUT YANG DILINDUNGI PENUH
DAN TERBATAS**

DESAIN GAME GRAFIS IV | SEMESTER GANJIL 2020/2021

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar
Sarjana Strata Satu pada Jurusan Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh:

Alice Kurnia Agustina Gunawan

NRP 1564020

Dosen Pembimbing:

I Nyoman Natanael, M.Ds.

Dr. Dra. Seriwati Ginting, M.Pd.



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA
OKTOBER 2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena hanya oleh berkat, penyertaan, dan kasih karunia-Nya penulisan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Game untuk Anak-anak Mengenai Pengenalan Biota Laut yang Dilindungi Penuh dan Terbatas” dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Penulis juga menyadari adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu, pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penyertaan dan kasih karunia-Nya kepada penulis.
2. Ibu Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha.
3. Bapak Hendra Setiawan, B.F.A., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha.
4. Bapak I Nyoman Natanael, M.Ds. selaku dosen pembimbing satu dan Ibu Dr. Dra. Seriwati Ginting, M.Pd. selaku dosen pembimbing dua yang selalu memberikan bantuan dan masukan yang membangun selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
5. Keluarga dan teman-teman yang turut serta membantu dan mendukung Penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, juga sangat terbuka terhadap berbagai kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Bandung, 29 Januari 2021

Alice Kurnia Agustina Gunawan

1564020