

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis selalu diberi kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul " DESAIN PERMAINAN *EDUKASI SI PALING JAJAN* PENGENALAN JAJANAN TRADISIONAL KHAS BETAWI".

Board game ini dirancang sebagai media edukasi dalam mensosialisasikan kembali Jajanan Tradisional bagi anak muda untuk terus mengenal dan melestarikan warisan budaya dan keberagaman dalam bidang kuliner. Keragaman budaya yang ada di Indonesia membuat banyak daerah memiliki jenis kuliner yang sama dengan perbedaan pada penyebutan, bentuk dan rasa yang unik. Sehingga Diharapkan anak-anak tertarik untuk terus berupaya melestarikan Jajanan Tradisional ini agar tidak hilang oleh berkembangnya zaman hingga seterusnya.

Pada saat pembuatan proses perancangan Tugas Akhir ini, ada banyak pihak yang selalu membantu dan mendukung kelancarannya. Penulis ingin menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Allah S.W.T. atas segala rahmat dan karunia-Nya dalam mempermudah dalam segala urusan dalam progres pembuatan tugas akhir ini.
2. Kepada keluarga yang selalu membantu dan mendukung secara moral maupun Spiritual.
3. Dosen pembimbing, Bapak Dosen Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Ganjar Gumilar., M.Ds. yang selalu mengarahkan dan membantu menyelesaikan Tugas Akhir hingga selesai.
4. Dosen penguji, Bapak Arry Mustikawan, S.E., M.Ds. dan Ibu Siti Deshinta, S.Sn., M.Sn..Sn. yang selalu memberikan masukan untuk memperbaiki dan melengkapi kekurangan pada Tugas akhir ini.

Bandung, 3 July 2023

Penulis