

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“Perancangan Mainan Edukatif Berbasis Sensory Play Sebagai Pengenalan Angka dan Huruf Untuk Anak Usia (4-6 Tahun)”**.

Penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Desain Produk di Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Martiyadi Nurhidayat, S.Pd., M.Sn. selaku pembimbing utama, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
2. Ibu Nurul Fitriana Bahri S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing kedua, atas segala saran, masukan, dan dukungan yang sangat berarti bagi penyempurnaan karya ini.
3. Keluarga tercinta yang senantiasa menjadi sumber semangat, doa, dan kasih sayang dalam setiap langkah penulis.
4. Teman-teman seperjuangan yang telah menjadi tempat berbagi cerita, ide, dan saling menguatkan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
5. Seluruh pihak di TK Telkom Buah Batu yang telah memberikan kesempatan dan bantuan selama proses pengumpulan data serta pengujian produk.
6. Vendor GTT Laser yang telah membantu dalam proses produksi prototype mainan edukatif ini.
7. Rachel Aulia Asy Syifa, yang telah setia menemani, mendukung, dan menjadi bagian penting dalam proses ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Bandung, 25 Juni 2025

Zahirovic Uqaffi