

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah Subhana Wa Ta'ala atas kelimpahan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat terpenuhinya laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pengenalan Kuliner Tradisional Sunda Untuk Anak Usia 9-12 Tahun” yang telah disusun dengan baik, lancar, dan sesuai dengan harapan.

Tugas akhir ini dikerjakan dan diselesaikan sebagai tanggung jawab dan bakti sebagai Sarjana Desain, pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Pada penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya doa, dukungan, bimbingan, kontribusi, serta saran-saran dari pihak lain. Maka dari itu, penulis menuliskan ucap terima kasih dan senantiasa doa tak terhingga kepada:

1. Bapak Terbit Setya Pambudi, S.T., M.Ds. selaku ketua Program Studi Desain Produk yang tak henti memberikan arahan dan tempat untuk bercakap selama masa kuliah sampai dengan menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Bapak Martiyadi Nurhidayat, S.Pd., M.Sn. selaku koordinator Tugas Akhir sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan dorongan, kemudahan, arahan dan ilmu yang dapat memudahkan penulis untuk menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir sampai berjalan dengan baik dan lancar.
3. Ibu Nurul Fitriana Bahri, S.Ds., M.Ds. sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan moral dan mental, motivasi, waktu, tenaga, ilmu dan juga arahan yang tegas dalam penyelesaian Tugas Akhir, yang dapat memudahkan penulis untuk menyelesaikan serangkaian Tugas Akhir sampai berjalan dengan baik dan lancar.
4. Bapak Dandi Yunidar, S.Sn., M.Ds., Ph.D. sebagai wali dosen yang senantiasa telah memberikan perizinan dan menjadi tempat berdiskusi selama masa kuliah.

5. Ibu Difyatul Isna Alvionita, S.Ds. selaku ahli desain produk yang telah membantu memberikan saran, ilmu, dan menjadi ruang diskusi sehingga dapat memudahkan dan membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
6. Ibu Ani Karyati, S.Pd. selaku ahli materi yang telah membantu banyak peneliti dalam mengumpulkan data studi kasus sampai dengan evaluasi aspek materi dari hasil perancangan.
7. Seluruh civitas SDN Lengkong Bojongsoang yang telah membantu memberikan banyak kesempatan dan dukungan selama proses penelitian.
8. Seluruh Dosen Program Studi Desain Produk yang telah membantu memberikan ilmu, ruang, kesempatan, dukungan, dan juga pengalaman selama masa kuliah di Telkom University.
9. Orang tuaku, Mami Hedlin Sekar Rossieny dan Papi Edwin Fatmanto atas doa dan ridha yang tiada henti, dukungan, apresiasi, kepercayaan, restu, cinta, dan kasih selama hidup ini sampai penulis dapat belajar serta mendapatkan kesempatan yang luar biasa setiap harinya.
10. Adikku, Helga Alanda Fatmanto atas dukungan, perhatian, apresiasi, serta doa dalam setiap langkah penulis.
11. Tante Nunik Widyasari dan Tante Dickna Putri Rossieny, atas dukungan, perhatian, apresiasi, serta doa dalam setiap langkah penulis.
12. Damon K. Torrance, Zade Meadows, Kai Mori, Kai Azer, Xander Knight, Rhys Larsen, Christian Harper, Alex Volkov, Aiden King, Levi King, Kai Young, Xavier Castillo, Nathan Hawkins, Kaleb Van der Berg, dan *fictional book boyfriend* lainnya yang telah menemani, memberikan semangat, dan membantu penulis selama pengerjaan penelitian Tugas Akhir.
13. Teman-teman ku, Choiriyatussyarifah dan Shafira Adhantya atas semua dukungan, perhatian, dan doanya.
14. Teman-teman Program Studi Desain Produk sepejuangan yang menyelesaikan seluruh rangkaian perkuliahan dengan penuh tanggung jawab serta telah bersedia untuk tumbuh bersama pada setiap langkah cukup berarti bagi penulis.

Selain itu, terima kasih atas kehadiran serta kontribusi dari pihak-pihak di atas di setiap langkah dan proses belajar penulis. Semoga Allah Subhana wa Ta'ala senantiasa membalas setiap kebaikannya. Penulis menyadari juga terdapat banyak kekurangan dari penulisan Tugas Akhir dari “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pengenalan Kuliner Tradisional Sunda Untuk Anak Usia 9-12 Tahun”. Maka dari itu, sangat terbuka jika ada kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak dalam perbaikan penulisan laporan menjadi lebih baik.