

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir berjudul **“Perancangan Visual Aset Game Simulasi “FoodBank: Bandung Zero Hunger” sebagai Media Edukatif Interaktif untuk Mengenalkan Isu Limbah Pangan kepada Anak usia 7-12 Tahun”** dapat terselesaikan. Laporan ini mengangkat isu krusial mengenai limbah pangan di Kota Bandung dengan tujuan merancang media edukasi visual yang kreatif dan menarik bagi anak-anak untuk memperkenalkan peran penting *food bank*.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tentu tidak terlepas dari doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. **Allah SWT**, yang atas segala izin, rahmat, dan karunia-Nya telah memberikan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Kedua orang tua tercinta atas doa dan dukungan yang tak terhingga.
3. Bapak Arief Budiman, S.Sn., M.Sn dan Bapak Mario, M. Ds., selaku dosen pembimbing 1 dan 2, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses pengerjaan karya serta laporan Tugas Akhir.
4. Seluruh dosen program studi Desain Komunikasi Visual Multimedia yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
5. Seluruh narasumber yang telah meluangkan waktu untuk memberikan wawasan dan data demi keberlangsungan penelitian dan perancangan ini.
6. Saudara penulis, Arul, Arin, dan Haikal, yang tidak lelah memberikan dukungan selama proses perancangan.
7. Rekan-rekan ITC 43, rekan sekelas, AIESEC, GenBI, serta semua pihak yang tidak pernah berhenti memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi dalam pengembangan media edukasi visual di masa depan.