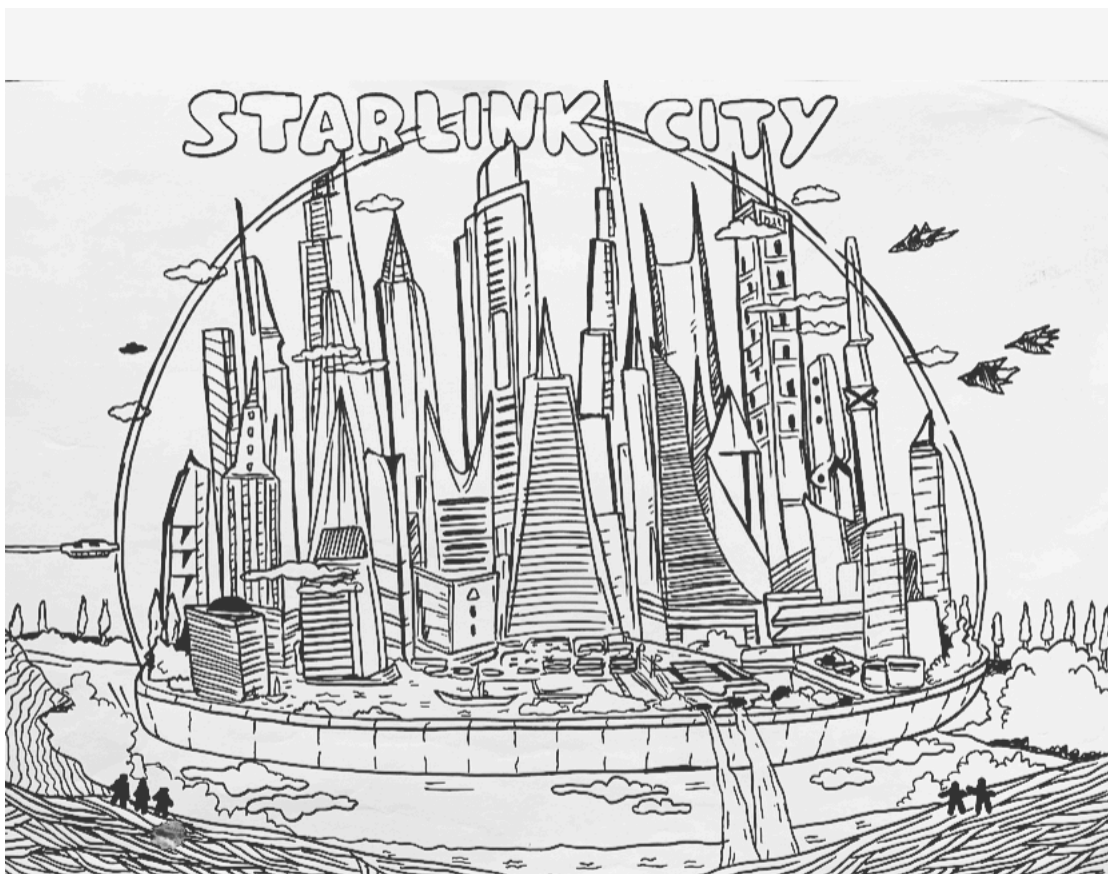


**STARLINK
MAGNIFICO G2
CITY**



PERMASALAHAN MAKANAN

Prolog

“SELAMAT PAGIIII KOTA STARLINK! Ayo bangun dan bersiap hadapi hari ini dengan Design Thinking!”.

“Bagaimana welcoming morning speech ku hari ini, Madame Esme?”, tanya Senorita Tinkerbeth dengan wajah berbinar.

“Magnificent! Bahkan aku pun merasa bersemangat mendengar welcoming morning speech yang kamu sampaikan untuk kota Starlink!”ujar Madame Esme.

Ya, inilah rutinitas pagi hari di kota Starlink. Welcoming morning speech selalu menjadi penanda datangnya pagi hari di kota Starlink. Bukan gubernur dan bukan walikota yang memberikan welcoming morning speech, namun pahlawan super fantastislah yang mendengarkan welcoming morning speech.

Tidak seperti kota pada umumnya, Starlink merupakan kota futuristik, *nyentrik* yang memiliki 40 penduduk. Bangunan-bangunan yang ada di kota Starlink pun tidak berdiri lanskap di tanah, namun beberapa bangunan berdiri kokoh mengambang di udara agar tanah di kota Starlink tidak sepenuhnya habis untuk lahan bangunan, karena di kota Starlink sangatlah memperhatikan zona hijau. Maka tak heran, pemerintah kota Starlink belum memperbolehkan kendaraan terbang untuk melintasi lalu lintas udara.

Yang lebih membuat futuristik adalah kota Starlink memiliki pahlawan super. Pahlawan super ini *anti mainstream*. Jika biasanya pahlawan super hanya memerangi para penjahat yang hendak mengacaukan kota, namun pahlawan super di Starlink membantu masyarakat untuk memberikan solusi jitu atas setiap permasalahan yang mereka hadapi.

Mereka adalah Magnifico G2. Magnifico G2 terdiri dari 5 pahlawan super. Uniknya, setiap masing-masing pahlawan super Magnifico G2 memiliki kekuatan super dalam setiap fase dari *Design Thinking*, yaitu Sir Peek A Boo pada fase

Empathy, Lady Ave pada fase *Define*, Seniorita Tinkerbeth pada fase *Ideate*, Doctor Bombastic pada fase *Prototype*, dan Madame Esme pada fase *Test*.

Madame Esme. Madame Esme adalah pencipta Magnifico G2. Wanita fantastis ini memiliki *chip* ajaib yang tertanam di dahinya. *Chip* tersebut terbuat dari batu safir dan memiliki teknologi yang sangat mutakhir. *Chip* ini mampu mendeteksi dan menampilkan permasalahan yang terjadi di kota Starlink.

Sir Peek A Boo. Dialah salah satu anggota Magnifico G2 yang memiliki keunikan pada tubuhnya. Tentakel-tentakel ajaib menempel pada tubuhnya. Tentakel tersebut dapat mengumpulkan dan mencatat data permasalahan yang terjadi di kota Starlink.

Lady Ave. Dia memiliki kekuatan yang berbentuk corong super. Corong super yang mampu menyaring data-data penting secara otomatis ini tertanam di kepala Lady Ave.

Seniorita Tinkerbeth. Dia memiliki kekuatan pada iris matanya. Iris matanya mampu untuk memindai solusi-solusi jitu pada tiap permasalahan.

Doctor Bombastic. Doctor Bombastic memiliki mata laser dan otak brilian yang mampu memindai kebutuhan dari penduduk kota Starlink.

EAT GOOD FEEL GOOD

Pagi ini matahari bersinar cerah di kota Starlink. Seperti biasa, kesibukan nampak di *Desthink Lab*. Lab tempat berkumpulnya Magnifico G2. Tiba-Tiba kesibukan Magnifico G2 terhenti karena chip dari Madame Esme mengeluarkan bunyi tanda permasalahan terjadi di kota Starlink.

"Warning, problem detected. Warning, problem detected", bunyi chip dari Madame Esme.

"Teman-teman, sepertinya telah terjadi masalah di kota Starlink" ujar Madame Esme sambil mengernyitkan dahinya. Seketika anggota Magnifico G2 yang lain berkumpul mendekati Madame Esme.

"Oke chip, tampilkan permasalahan yang terjadi!". Madame Esme memberikan perintah pada chipnya dan seketika chip tersebut menampilkan permasalahan yang terjadi dalam bentuk hologram.

"Hmmm....sepertinya tugas baru menanti kita teman-teman! Ayo kita bantu selesaikan masalah mereka!" kata Lady Ave dengan penuh semangat.

"Tunggu..tunggu! Aku rasa aku kenal keluarga ini. Aku pernah bermain dengan anak-anak itu di taman kota", kata Senorita Tinkerbeth sambil memicingkan matanya di tayangan hologram.

"Ayo, tunggu apalagi? Ayo segera bergegas dan kita bantu mereka!", seru Doctor Bombastis.

"Okay, guys! Buckle up! Let's help them with Design Thinking!", seru Sir Peek A Boo.

Mereka berlima langsung bergegas menuju ke salah satu kendaraan spektakuler *DT Motion*. Mobil SUV super keren berwarna silver berkilauan, terbuat dari fiber dan alumunium menjadikan mobil *DT Motion* sebagai kendaraan Magnifico G2 yang kuat, ringan dan juga elastis. Mobil *DT Motion* memiliki pintu yang dapat terbuka seperti burung falcon. Pintu mobil dibekali dengan sensor yang dapat mendeteksi obyek yang ada di sekitar mobil. Mobil ini memiliki kecepatan yang bisa diatur dalam kecepatan normal, kecepatan mobil 386 km/ jam, hingga kecepatan cahaya. Tidak hanya itu, jika mobil mendeteksi kemacetan, mobil *DT Motion* akan otomatis menyusut sehingga mampu menyalip di sela-sela sempit sehingga Magnifico G2 selalu tepat waktu dalam menolong penduduk kota Starlink.

Setelah menempuh perjalanan sejauh 20 km dengan jarak tempuh 5 menit, Magnifico G2 tiba di rumah keluarga yang membutuhkan bantuan mereka.

“DT..DT..DT *here we come*...DT...DT..DT *here we come*”, suara bunyi bel yang dari chip Madame Esme sebagai penanda bahwa Magnifico G2 sudah datang.

“Tingggg.....”, suara pintu otomatis terbuka.

Pak Sulfur membuka pintu dengan wajah yang nampak muram.

Pak Sulfur berusia 48 tahun. Rambutnya dipenuhi oleh uban karena Pak Sulfur memang anti menutupi uban dengan pewarna rambut. Perawakannya tidak terlalu tinggi dan besar. Pak Sulfur memakai kacamata klasik namun futuristik. Kacamataanya sekilas nampak seperti kacamata biasa, namun kacamata ini mampu memindai kesehatan hewan unicorn miliknya karena pekerjaan Pak Sulfur adalah seorang peternak unicorn. Unicorn-unicorn miliknya nantinya akan diperah susunya dan susu tersebut dijual menjadi susu *rainbow* yang berkhasiat untuk menghilangkan penyakit abu-abu yang kerap menyerang anak-anak balita di kota Starlink. Maka dari itu kacamata Pak Sulfur amatlah penting baginya.

Pak Sulfur tinggal bersama keempat anaknya, Boron, Nitrogen, Helium, dan Hidrogen. Bu Sulfur sudah 5 tahun meninggalkan Pak Sulfur dan anak-anaknya karena Bu Sulfur terkena penyakit ruam akut.

Boron berusia 8 tahun dan kecanduan mendengarkan musik dari *headphone*, Nitrogen berusia 10 tahun dan kecanduan belajar. Waktu Nitrogen habis untuk belajar. Helium, anak gadis Pak Sulfur yang menginjak remaja berusia 14 tahun sangat menyukai tarian *hiphop*. Bahkan, sebelum bangun tidurpun Helium selalu menarikan tarian *hiphop*. Hidrogen, anak sulung Pak Sulfur yang berusia 17 tahun sangat fanatik dengan *theatrical style*. Tak heran jika dia selalu mengenakan jubah berumbai warna-warni yang sangatlah nyentrik.

“Hufftttt...”, Pak Sulfur menghela nafas panjang.

“Syukurlah kalian datang. Aku sudah kehabisan akal dalam menghadapi masalah ini”, ungkap Pak Sulfur dengan nada bicara sedih.

“Aaaah..maafkan aku. Aku malah membiarkan kalian berdiri di depan pintu rumahku. Ayo, silahkan masuk. Anggap rumah sendiri”. Pak Sulfur mempersilakan masuk Magnifico G2.

Saat masuk ke rumah Pak Sulfur atmosfir *rainbow* sangatlah kental. Hampir seluruh warna dari perabot rumah Pak Sulfur didominasi oleh warna *pink*, ungu, kuning, biru muda, hijau muda, *fuchsia*.

Tibalah Magnifico G2 di ruang tamu Pak Sulfur. Mereka dipersilahkan duduk di sebuah sofa awan yang sanggup untuk melayang 30 cm di atas lantai. Nampak potret besar Bu Sulfur yang tersenyum manis terpajang di dinding berwarna *pink*.

“Silakan duduk Magnifico G2. Aku sungguh senang kalian bisa menyempatkan datang menemuiku”, kata Pak Sulfur.

“Sebenarnya, ada permasalahan apa, Pak Sulfur? Wajah anda nampak lesu sekali. Apakah masalah ini ada kaitannya dengan anak-anak Pak Sulfur?” tanya Madame Esme sembari merapikan *chignon*nya dengan gemulai.

“Tebakan anda jitu sekali, Madame Esme! Anak-anakku lah yang menjadi beban pikiranku. Bahkan masalah ini membuatku tidak tenang saat aku menjalankan pekerjaanku di peternakan”, jawab Pak Sulfur dengan nada sedih.

“Kalau boleh kami tahu, apa sebenarnya permasalahan Pak Sulfur? Apakah anak-anak mendapatkan masalah di sekolah? Nilai anak-anak jelek? Anak-anak ditindas atau bagaimana?”, tanya Lady Ave dengan nada penuh rasa penasaran.

“*Take it easy girl..chill out! Let* Pak Sulfur menjawabnya”, Sir Peek A Boo menimpali.

“Oke, Pak Sulfur..utarakan saja *uneg-uneg* yang anda rasakan. Tidak perlu sungkan kepada kami” kata Doctor Bombastis pada Pak Sulfur.

“Ja..jadi begini. Setiap aku dan anak-anakku makan bersama, anak-anakku sering sekali membuang makanannya di tempat sampah. Awalnya aku tidak terlalu menyadari, namun lama kelamaan anak-anakku seolah menganggap makanan itu sampah yang harus dibuang. Baru 2-3 sendok dimakan, mereka langsung membuang sisa makanan tersebut di tempat sampah. Bahkan guru-guru anakku mulai mengeluhkan sikap anak-anakku”, keluh Pak Sulfur.

Seketika tentakel Sir Peek A Boo mengeluarkan kerlip-kerlip cahaya warna-warni tanda tentakel Sir Peek A Boo mulai bekerja dalam mengumpulkan dan mencatat data permasalahan yang terjadi.

“Hmm...sepertinya aku tahu apa yang harus aku lakukan. Tidak akurat jika data yang aku peroleh hanya berdasarkan opini Pak Sulfur. Pak Sulfur, bisakah anda memanggil anak-anak Pak Sulfur?”, Sir Peek A Boo bertanya pada Pak Sulfur.

“Kebetulan hari ini anak-anakku berada di rumah.”, kata Pak Sulfur sembari menunjuk pada sebuah ruang makan berwarna *fuchsia ngejreng* yang memiliki lantai anti gravitasi. Jadi jika kita berdiri di ruang makan Pak Sulfur, tubuh akan melayang bagaikan di luar angkasa!

Benar saja, keempat anak Pak Sulfur sedang berada di ruang makan. Mereka semua sedang makan, namun tidak menggubris makanan yang ada di depan mereka. Malahan mereka nampak asyik melakukan hobi mereka masing-masing. Ada yang memindai ensiklopedia di otaknya, ada yang meloncat-loncat melakukan akrobatik sambil membacakan puisi terkenal karya *Shakes Squidy*, ada yang mendengarkan musik melalui *headphone* mega power, dan ada pula yang melakukan tarian *nyelenehhiphop* di mana kepala terbalik di posisi bawah.

“Uhuk..huk..huk”, Pak Sulfur batuk-batuk seraya mengambil sapu tangannya.

“Anak-anak, *attention!* Hentikan kegiatan kalian, kita kedatangan tamu spesial”, kata Pak Sulfur.

Sontak semua anak-anak Pak Sulfur menghentikan semua aktivitas mereka. Mata mereka berbinar karena mereka melihat pahlawan super idola mereka berada pada radius 3 meter dari mereka. Saking mereka terpana dengan Magnifico G2, makanan yang seharusnya mereka habiskan justru dibuang ke tempat sampah *black hole*. Melihat hal tersebut, Magnifico G2 meringis karena sedih melihat nasib makanan yang terbang.

“Waaaaaaah....*my idol! The Awesome Magnifico G2!! Oh my unicorn, I can't believe I meet you here!* Seharusnya aku tadi memakai jubah bulu pegasusku supaya aku terlihat *marvelous* di depan kalian!”, kata Hidrogen dengan histeris.

“Awww...Senorita Tinkerbeth, aku rindu mengendarai naga monokrom sambil bermain api naga bersamamu!” kata Helium seraya memeluk Senorita Tinkerbeth.

“Sir Peek A Boo, waktunya beraksi!”, ungkap Madame Esme sambil mengedipkan mata ke arah Sir Peek A Boo.

“Boron, Helium, Nitrogen, Hidrogen, aku ingin *ngobrol-ngobrol* dengan kalian. Bisa *nggak* kita *ngobrol* di tempat yang nyaman untuk kalian?”, tanya Sir Peek A Boo pada mereka.

“Emm..*okay* deh, kapan lagi bisa *ngobrol* bersama pahlawan super keren! Bro, sis..kita *ngobrol* di taman belakang rumah sambil mendengarkan suara kicauan burung kraken”, kata Boron.

Magnifico G2, dan keempat anak-anak Pak Sulfur bergegas pergi ke taman belakang rumah, sedangkan Pak Sulfur pergi ke peternakan unicorn yang terletak di atas rumahnya karena alarm Pak Sulfur menunjukkan bahwa sudah waktunya untuk menyisir surai unicorn agar unicorn tidak stress.

Sesampainya di taman belakang rumah, Sir Peek A Boo memulai aksi heroiknya yaitu fase *empathize*. Di fase ini, Sir Peek A Boo menjalin empati dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan kepada anak-anak Pak Sulfur terkait permasalahan yang diutarakan oleh Pak Sulfur. Dalam fase ini, Sir Peek A Boo benar-benar berhati-hati karena dia tidak boleh menggunakan sudut pandangnya untuk memahami situasi yang terjadi. Ibaratnya, Sir Peek A Boo *walk on their shoes*.

Selama fase *empathize* terjadi, tentakel-tentakel Sir Peek A Boo berkerlap kerlip mengeluarkan cahaya warna-warni, tanda tentakel-tentakel Sir Peek A Boo mengumpulkan dan mencatat jawaban-jawaban dari anak-anak Pak Sulfur.

Pas sekali setelah fase *empathize*, Pak Sulfur kembali ke rumah dan bergabung dengan Magnifico G2 dan anak-anaknya. Pak Sulfur sudah tidak sabar untuk mendengar hasil investigasi dari Sir Peek A Boo.

“Hmm...dari jawaban mereka aku bisa katakan bahwa Boron, Helium, Nitrogen, Hidrogen senang membuang-buang makanan karena mereka bosan dengan rasa makanan yang selalu didominasi oleh rasa manis dari kaldu bunga peony, mereka sedih karena makanan yang

disajikan di rumah dan di sekolah tidak lezat makanan instan, mereka berpikir bahwa makanan yang dimasak oleh koki sekolah tidak higienis karena koki sekolah senang sekali menggaruk-garuk rambut saat memasak. Hmm... dan yang lebih mengejutkan adalah...”, ungkap Sir Peek A Boo sambil melirik ke arah Pak Sulfur.

“Apa yang mengejutkan, Sir Peek A Boo?”, tanya Pak Sulfur dengan wajah penasaran.

“Salah satu alasan anak-anak Pak Sulfur senang membuang makanan adalah karena mereka merasa mereka kaya dan mereka menganggap remeh makanan”, jawab Sir Peek A Boo.

Pak Sulfur begitu kecewa dengan anak-anaknya. Pak Sulfur sedih karena Pak Sulfur merasa gagal mendidik mereka. Namun Pak Sulfur menyadari bahwa Pak Sulfur amatlah jarang berkomunikasi dengan anak-anaknya. Sepeninggal Bu Sulfur, hampir seluruh waktu Pak Sulfur tersita untuk mengurus peternakan unicorn dan mengurus bisnis susu *rainbow*.

“Tak usah sedih Pak Sulfur. Kami mengerti kondisi anda dan anak-anak. Magnifico G2 akan menyelesaikan masalah ini melalui *design thinking*. Jadi Anda tidak perlu khawatir! Percayakan pada kami!” kata Lady Ave dengan penuh semangat hingga wajahnya mengeluarkan cahaya emas.

“Lady Ave, *show your power!*” Madame Esme mengedipkan matanya kepada Lady Ave.

Corong Lady Ave seketika berubah menjadi corong yang berkilauan. Corong tersebut berubah menjadi jernih bagaikan air di danau air mata kebahagiaan Lady Barbie yang tersohor akan kejernihannya di kota Starlink.

Jika corong Lady Ave berubah menjadi jernih, itu tandanya jika Lady Ave sedang menyaring data-data penting yang berguna untuk menyelesaikan permasalahan.

Setelah menunggu sekitar beberapa menit waktu Starlink, dari corong Lady Ave menyembul sebuah hologram yang berisikan *define problem statement*.

Dalam *define problem statement* inilah Magnifico G2 mendeskripsikan masalah yang ditujukan untuk menjawab permasalahan tersebut.

“Pak Sulfur dan anak-anak kami bisa simpulkan DPS dari masalah ini adalah anak-anak Pak Sulfur membutuhkan peralatan makan yang baru karena mereka butuh motivasi untuk menghabiskan makanan”, ujar Lady Ave.

“*Marvelous!* Lalu selanjutnya, apa yang akan kalian lakukan untuk membantu keluargaku?”, tanya Pak Sulfur.

“Tentunya alternatif solusi, Pak Sulfur!”, cetus Seniorita Tinkerbeth sembari mengerjapkan matanya.

Seniorita Tinkerbeth memulai aksi heroiknya. Sudah bisa ditebak jika Seniorita Tinkerbeth terus menerus mengerjapkan matanya hingga bulu matanya memanjang itu artinya iris mata Seniorita

Tinkerbeth bekerja memindai solusi-solusi jitu pada permasalahan yang terjadi. Inilah fase *ideate* yang dilakukan oleh Senorita Tinkerbeth.

Tiba-tiba mata Senorita Tinkerbeth terbelalak. Pupil mata Senorita Tinkerbeth berubah menjadi bongkahan batu zamrud. Pertanda Senorita Tinkerbeth menemukan solusi-solusi atas permasalahan membuang makanan.

“Guys..guys..I’ve found the solutions! Yeayyyyyy”, Senorita Tinkerbeth tertawa kegirangan sambil bertepuk tangan.

Ada 5 solusi yang diberikan oleh Magnifico G2. Solusi pertama adalah *mini pinky hi tech plate*. Piring mini ini berwarna *pink* dan berukuran kecil. Piring tersebut akan membesar sesuai dengan ukuran makanan yang diletakkan pada piring. Mini *pinky hi tech plate* dilengkapi sensor canggih yang bisa mendeteksi jika si pengguna akan membuang sisa makanan. *Mini pinky hi tech plate* akan mengeluarkan suara alarm dan video hologram mengenai anak-anak yang kelaparan sehingga si pemakai akan berpikir dua kali saat mereka mau membuang makanan ke tempat salah.

Solusi kedua adalah *brain food processor*. BFP adalah mesin pembuat makanan canggih yang berbentuk seperti *microwave* dan dilengkapi dengan tangan robot. Pengguna cukup untuk meletakkan tangan robot pada dahi mereka. Secara otomatis tangan robot akan memindai makanan yang dibutuhkan oleh pengguna sesuai dengan data kesehatan mereka. Secara otomatis, BFP akan mengolah makanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Makanan yang dihasilkan oleh BFP adalah makanan yang dijamin higienis.

Solusi ketiga dari permasalahan keluarga Pak Sulfur adalah *magic foody cloth*. *Magic foody cloth* adalah kain ajaib yang mampu menyediakan makanan yang diinginkan oleh penggunanya. Sistem kerja alat ini adalah ketika pengguna menyebutkan makanan yang mereka inginkan, secara otomatis *magic foody cloth* akan menyampaikan informasi kepada koki robot yang bekerja di pabrik Yummy Yummy Magico YumYum. Koki robot akan memasak makanan kemudian mengirimkan makanan tersebut melalui portal dimensi. Tidak sampai 20 detik, makanan sudah tersaji di *magic foody cloth*.

Solusi yang terakhir adalah *wunderbar forkispuni*. *Wunderbar forkispuni* adalah sendok dan garpu yang dilengkapi oleh sensor canggih yang dikembangkan oleh Professor Mujo Mujo, seorang ahli pakar gizi terkemuka di seluruh galaksi Starry. Untuk menggunakan alat tersebut, *wunderbar forkispuni* akan membaca selera rasa yang diinginkan oleh pengguna ketika pengguna menyentuh alat ini.

“Wow..bravo bravooooo...marvelous! Ide-ide Magnifico G2 sungguh REGAL! Yang berarti HEBAT!!!” puji Pak Sulfur.

Anak-anak Pak Sulfur pun sumringah dengan ide-ide fantastis dari Magnifico G2.

“Lalu, dari keempat solusi tersebut, manakah yang anda sukai Pak Sulfur?”, tanya Madame Esme.

“Aku sangat menyukai solusi keempat! *Wunderbar forkispuni*. Karena alat ini sungguh *all in!* Kerja hebat Magnifico G2!”, puji Pak Sulfur.

“Lalu..kapan kami bisa mendapatkan alat *Wunderbar forkispuni?*”, tanya Pak Sulfur.

“*Well, I think it’s my turn to do my action!*” kata Doctor Bombastic.

Doctor Bombastic mulai memformulasikan segala *chemistry* yang tertanam di otaknya untuk memproses alat *Wunderbar forkispuni*. Doctor Bombastic memang ahli dalam memproses sebuah *blue print* menjadi sebuah alat realistis siap pakai.

Tak perlu menunggu lama, alat *Wunderbar forkispuni* muncul di hadapan Magnifico G2 dan keluarga Pak Sulfur.

Wunderbar forkispuni, sendok dan garpu canggih yang sangat futuristik. Warna dari sendok dan garpu ini dapat berubah sesuai dengan *mood* dari si pengguna. Ketika alat menyentuh makanan, otomatis akan mengubah rasa makanan sesuai dengan *mood* selera rasa makanan si pengguna. *Wunderbar forkispuni* dapat memindai kebutuhan gizi, vitamin, dan mineral yang dibutuhkan oleh tubuh. *Wunderbar forkispuni* akan melepaskan senyawa kimia dan menjadikan makanan memiliki gizi, vitamin, dan mineral tambahan yang diperlukan tubuh. Tidak hanya itu, *wunderbar forkispuni* akan membunuh kuman bakteri pada makanan yang tidak baik untuk kesehatan pengguna. *Wunderbar forkispuni* memiliki alat komunikasi canggih yang mampu menghubungkan pengguna dengan keluarganya. Jadi ketika makan, pengguna bisa berkomunikasi dengan keluarganya. Seketika itu pun suasana makan akan menjadi hangat. *Wunderbar forkispuni* pun dilengkapi sensor canggih yang bisa mendeteksi penggunaannya jika mereka tidak menghabiskan makanan. Keunggulan yang terakhir adalah, *Wunderbar forkispuni* memiliki sistem *self-cleaning* yang mampu membersihkan sendok dan garpu secara otomatis sehingga tidak repot ketika bepergian.

Tahap terakhir, dan tentunya tahap yang paling menentukan, yaitu tahap *Test*. Madame Esme lah yang akan melakukan tahapan ini. Madame Esme mengobservasi dan menilai alat *Wunderbar forkispuni* dengan sangat teliti apakah alat tersebut cocok dan menjawab permasalahan anak-anak Pak Sulfur yang senang membuang makanan.

Setelah dilakukan serangkaian tes, anak-anak Pak Sulfur sangat menyukai alat tersebut. Mereka sanggup menghabiskan makanan yang disajikan. Tidak hanya anak-anak Pak Sulfur yang senang, namun Pak Sulfur pun juga puas.

“*Gracias..gracias my super hero Magnifico G2*”, anak-anak Pak Sulfur berteriak dengan gembira sambil memeluk Magnifico G2. Mereka sangat kegirangan karena akhirnya mereka sanggup untuk menghabiskan makanan dan yang paling penting adalah mereka jauh menghargai makanan.

Magnifico G2 pun kembali ke DesThink lab dengan perasaan gembira.

“Satu permasalahan telah selesai, kira-kira permasalahan apalagi ya yang akan kita selesaikan? Hmmm...rasanya aku sudah tidak sabar untuk membantu penduduk kota Starlink”, kata Doctor Bombastis dengan nada riang.

“Yeah...just wait for the alarm of our beloved Madame Esme’s chip!” tambah Sir Peek A Boo.

“Aku yakin pasti sebentar lagi chip Madame Esme akan berbunyi, hihihhi..”, Seniorite Tinkerbeth tertawa dengan bahagia.

Begitulah akhir perjalanan masalah dari keluarga Pak Sulfur. Magnifico G2 percaya bahwa serumit apapun masalah tersebut dapat terpecahkan dengan *design thinking*. *Design thinking for better life! Yeah!! Happy Ending.*

**