

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Masakan Sunda sudah ada sejak dahulu kala di Bandung dan sekitarnya di Indonesia. Seiring perkembangan zaman, termasuk kolonialisasi dari negara-negara penjajah, budaya-budaya Indonesia ada yang dipadukan dengan budaya bangsa lain, ada yang diperbarui dikarenakan berbagai faktor, salah satunya adalah semangat generasi-generasi baru sekarang telah berkurang pada nasionalisme. Banyaknya generasi baru yang beranggapan budaya negara lain lebih baik dibandingkan dengan budaya negara sendiri dengan pikiran bahwa budaya negara sendiri itu kuno dan ketinggalan zaman, kalau budaya negara lain itu modern dan *trendy*.

Berdasarkan dari artikel jurnal berjudul *Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja* oleh Astuti dan RPS, generasi baru banyak yang meniru pengaruh luar mentah-mentah dengan menyerap semuanya, tidak peduli tujuan, manfaat, fungsi, sebab, dan akibatnya. Konsekuensinya, banyak generasi baru yang nilai dan moralnya rusak. Beruntungnya, ada beberapa generasi baru yang memperdulikan konsekuensi dari pengaruh itu. Selain itu, ada yang membagikan ilmu kebudayaan negara sendiri atau lokal dengan cara membuat seminar, lokakarya, kongres, museum, ensiklopedia, artikel, kerajinan, arsitektur, dan sebagainya yang terkait dengan pembangunan nasional dan Pancasila.

Penyebab dari lunturnya kebudayaan lokal pada generasi muda ada dua, secara internal dan eksternal. Secara internal, penyebabnya adalah ekspetasi generasi muda terhadap kinerja pemerintahan Zaman Reformasi (1998 - sekarang) yang tidak sesuai dan mengecewakan, sikap lingkungan dan keluarga pada masyarakat yang tidak tercermin secara nasionalisme dan patriotisme dalam Pancasila, penggunaan demokrasi yang salah mengakibatkan pengaruh buruk seperti egoistik, pesimisme, kemarahan berlebihan, frustrasi, dan kemalasan, serta Indonesia ketinggalan dengan negara-negara lain dalam segala aspeknya, sehingga rasa bangga generasi baru terhadap Indonesia berkurang. Secara eksternal, penyebabnya adalah arus globalisasi yang kurang dikontrol sehingga masuk pengaruh buruk pada moral masyarakat Indonesia seperti sikap individualisme, konsumerisme, egoism, gaya hidup kapitalisme, dan hilangnya rasa sayang terhadap kebudayaan negara sendiri. [Yani : 2013].

Generasi baru mengembangkan karakter nasionalisme melalui ketiga proses. Pertama, pembangunan karakter secara positif melalui adanya kemauan yang keras, mengutamakan nilai moral, dan menerapkannya pada kehidupan nyata. Kedua, pemberdayaan karakter dimana generasi baru menjadi *role model* yang positif dengan membangun kesadaran yang tinggi terhadap dirinya dan orang lain. Terakhir, perekayasa karakter dimana generasi berperan, berprestasi, dan terlibat pada yang berhubungan dengan aspek kebudayaan dan nasionalisme. [Rajasa : 2007].

Hal yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme

generasi baru ada lima. Pertama, menghormati, mencintai, dan mengenang bangsa dan negara terhadap perjuangan pahlawan Indonesia selama penjajahan dengan contoh yang baik. Kedua, memberikan kasih sayang dan pengawasan kepada anak dengan memastikan anak dapat bertumbuh dengan baik dan benar dalam lingkungan yang tepat. Ketiga, menggunakan produk dalam negeri dan melestarikan budaya dalam negeri. Keempat, menghilangkan pikiran buruk seperti etnosentrisme, rasisme, dan xenofobia, dikarenakan masyarakat Indonesia merupakan masyarakat multikultural dan harus menerima diversitas yang ada di Indonesia. Terakhir, harus selektif dalam memilih dan menyaring kebudayaan-kebudayaan negara lain mana yang baik dan yang buruk, sesuai dengan Pancasila.

Dikutip sebagian dari artikel jurnal berjudul *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi* oleh Nahak, kebudayaan Indonesia adalah kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah Indonesia. Kebudayaan yang kaya, unik, dan indah akan keberagaman ini mencakup beberapa aspek, seperti fashion, kuliner, dan kesenian. Contohnya seperti Pempek (Palembang), Gudeg (Yogyakarta), Angklung (Sunda), Tari Saman (Aceh), Tari Kecak (Bali), dan lain-lain. Seluruh kebudayaan Indonesia merupakan aset bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan supaya keberadaan dan keasliannya tidak dikikis dan menghilang oleh pengaruh buruk globalisasi.

Berdasarkan kutipan artikel jurnal berjudul *Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar* oleh Rosala, upaya sekolah dalam memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan Indonesia adalah mengintegrasikan ke dalam mata pelajaran, muatan lokal, kegiatan pengembangan diri, serta mengambil arti penting sebuah nilai dan norma suatu kebudayaan lokal, sehingga pelajar menjadi paham (kognitif) tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan biasa melakukannya (psikomotor).

Menurut artikel jurnal berjudul *Pola Komunikasi Keluarga dalam Mengenalkan dan Menanamkan Nilai Budaya kepada Anak* oleh Rostiasih, pola komunikasi pengenalan yang dilakukan kepada anak, terutama pelajar, oleh orangtua adalah pengenalan bahasa, kesenian, sistem religi, organisasi sosial, sistem ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sistem mata pencaharian Sunda. Selain itu, upaya yang harus dikembangkan untuk menanamkan budaya Sunda adalah mencegah hambatan internal dan eksternal pengenalan dan penerapan nilai budaya Sunda. Hambatan internalnya adalah hambatan psikologi berupa kebiasaan lupa, kondisi emosional yang kurang baik, dan masalah waktu. Sedangkan hambatan eksternalnya adalah pengaruh buruk globalisasi, pergaulan buruk, perbedaan latar belakang budaya, dan media komunikasi. Hambatan-hambatan itu sesuai dalam teori yang diungkapkan DeVito. Buku DeVito berjudul *The Impersonal Communication Book* menyebutkan hambatan yang ditemui dalam komunikasi interpersonal adalah gangguan fisik, psikologi, dan semantik.

Masih berdasarkan dari artikel jurnal berjudul *Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja*, selain kebudayaan dan nasionalisme, Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) juga mempengaruhi generasi baru. Teknologi asalnya dari kata *techne* dan *logia* dalam Yunani Kuno. *Techne* artinya seni kerajinan. Kemudian adalah kata *technikos* yang artinya orang yang memiliki keahlian

tertentu. Lalu berkembanglah pola, langkah, dan metode pasti yang ditunjukkan dari keahlian tersebut yang semakin tetap dan lebih teknik. [Tumanggor : 2010].

Teknologi merupakan cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal, sehingga seakan-akan teknologi dapat memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra, dan otak manusia. [Alisyahbana]. Ada lima siklus *kondratief* yang merupakan siklus perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang akan berulang setiap 50 tahun. Pertama, revolusi teknologi (tahun 1760). Kedua, jaringan kereta api (tahun 1848). Ketiga, ban berjalan (tahun 1895). Keempat, tenaga atom dan motorisasi massal (1945). Terakhir, mikroelektronik serta bioteknologi. [Jacob]. Ada empat konsensus perkembangan teknologi dalam perubahan kecenderungan berpikir. Pertama, tumbuhnya reifikasi. Kedua, manipulasi. Ketiga, fragmentasi. Keempat, individualisme. [Soelaiman]. [Nanang Martono : 2011]

Janji teknologi dalam memberikan manfaat dan pengaruh yang baik untuk masyarakat ada sebagai berikut. Pertama, teknologi menjanjikan perubahan, pasti mengubah pola aktivitas keseharian individu, contohnya adanya TV di rumah itu membuat menambah agenda menonton acara baru. Kedua, teknologi menjanjikan kemajuan, dimana generasi baru mengakses teknologi untuk mendapatkan informasi baru dan juga inovasi teknologi baru. Ketiga, teknologi menjanjikan kemudahan, di mana generasi baru hanya mengetik suatu topik dengan kata atau kalimat dalam mesin pencarian situs manapun. Keempat, teknologi menjanjikan peningkatan produktivitas, dimana banyak generasi baru menggunakan teknologi, dikarenakan lebih efisien ketimbang secara konvensional, sehingga pada akhirnya memberikan keuntungan tertentu. Kelima, teknologi menjanjikan kecepatan, dimana generasi baru dibantu oleh teknologi karena keberadaan teknologi yang membuat generasi baru cepat menyelesaikan tugasnya. Keenam, teknologi menjanjikan popularitas, dimana generasi baru dapat menunjukkan wajah mereka di internet, sehingga generasi baru bisa dilihat oleh orang lain, contohnya media sosial. [Nanang Martono : 2011].

Dikutip dari Sztomka, modernitas terdiri dari proses industrialisasi, urbanisasi, rasionalisasi, birokratisasi, demokratisasi, pengaruh kapitalisme, perkembangan individualisme dan motivasi untuk berprestasi, peningkatan pengaruh akal dan sains, serta berbagai proses lain. Pengaruh buruk modernisasi dapat membuat generasi baru meniru minat dan gaya yang buruk seperti *fast food*, serta mengabaikan dan tidak peduli dengan wawasan kebudayaan negara sendiri. Contoh dari modernisasi dalam teknologi adalah kentongan yang dulu dipakai orang dan sekarang orang menggunakan teknologi komunikasi berupa tablet, telepon genggam, dan *walkie talkie*.

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (2008), teknologi pendidikan adalah suatu penelitian dan praktik yang benar dalam menyediakan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan dengan ciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber daya teknologi yang akurat [(*Definitions of Educational Technology* / Definisi Teknologi Pendidikan) Kurt : 2016].

Menurut Wikipedia, teknologi pendidikan berperan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan dan minat pelajar, serta meningkatkan performa pekerjaan yang dilakukan pelaku pembelajaran dengan materi apapun yang tersedia dalam pendidikan. Teknologi pendidikan mempunyai media pembelajaran berperan sebagai sarana penyaluran pesan dan informasi pembelajaran tersedia kepada orang yang mempelajari suatu materi pembelajaran. Media berguna untuk memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan apapun, menimbulkan minat belajar, memungkinkan pelaku pembelajaran belajar otodidak sesuai dengan bakat dan minat, serta memberikan dan menimbulkan suatu rangsangan, kegiatan, persepsi yang sama. Penyampaian pesan media pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin dengan pembelajaran lebih interaktif, waktu pelaksanaannya diperpendek, kualitasnya dapat ditingkatkan, serta prosesnya dapat terjadi dimanapun dan kapanpun, Mereka mendapatkan ilmu pengetahuan suatu materi melalui media pembelajaran.

Menurut Reiser (2007) dalam artikel jurnal *Studi Literatur Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0*, tren yang akan mempengaruhi teknologi Pendidikan dan sekaligus menjadi tantangan teknologi pendidikan adalah berkembangnya aliran psikologi konstruktivisme dalam dunia pendidikan, berkembangnya konsep “Manajemen Pengetahuan”, berkembangnya suatu sistem yang menyediakan para pekerja berbagai akses pada informasi dan alat yang mendukung kinerja pada saat dibutuhkan, berkembangnya model pembelajaran yang berbasis internet, berkembangnya konsep “Belajar Informal”, berkembangnya beragam jenis media sosial, berkembangnya ragam dan format perangkat lunak permainan yang bermuatan pendidikan, belajar sains, serta berkembangnya konsep dan teknologi yang memungkinkan pembelajaran dilakukan secara portabel (contohnya telepon genggam).

Menurut Surani dalam kutipan artikel jurnal *Studi Literatur Peran Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0*, peran teknologi pendidikan dalam era revolusi industri 4.0 adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah metode pembelajaran dalam dunia pendidikan yang ada, sehingga membentuk generasi kreatif, inovatif, dan kompetitif. Kedua, mengembangkan sistem *cyber* dalam dunia pendidikan yang memungkinkan guru dapat memberikan materi ajar yang mutakhir sesuai perkembangan zaman, karena langsung dapat menayangkan materi itu dalam ruang kelas secara daring.

Gastronomi adalah studi tentang cabang ilmu yang mempelajari pencampuran bahan makanan dari proses makanan dan memasak dan fenomena dalam mengkonsumsi makanan. Gastronomi adalah studi tentang hubungan antara budaya dan makanan, di mana keahlian memasak mempelajari berbagai komponen budaya dengan makanan sebagai pusat budayanya. Gastronomi terbentuk karena gastronomi merupakan produk budidaya yang ada dalam aktivitas pertanian, yang hasilnya warna, aroma, dan rasa makanan. Kita dapat melacak asal-usulnya dari lingkungan di mana bahan baku diproduksi. [Dewi Turgarini : 2019]

Permainan kartu flash ‘Masakan Sunda’ merupakan media kartu flash yang bertema masakan-masakan Sunda yang bertujuan mengedukasi audiens.

Kartu ini dibuat sebagai persyaratan kelulusan dari Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Asal mula ide dari skripsi ini adalah penulis berkeinginan membuat permainan ini dikarenakan masakan Sunda kurang diminati sebagian generasi baru. Maka, penulis akan mengenalkan salah satu aspek kebudayaan Sunda, yaitu masakan Sunda yang meliputi makanan dan minuman. Alasannya, sebagian pengaruh buruk globalisasi dari lingkungannya dan juga sebagian pengaruh buruk dari IPTEK, contohnya generasi baru kurang atau tidak peduli dengan kebudayaan lokal dan cenderung mengikuti budaya yang bagian buruknya, bukan bagian baiknya. Selain itu, dikarenakan kurangnya minat generasi baru, sehingga produk budaya lokal hanya diproduksi sedikit atau sama sekali tidak diproduksi. [(Teknologi Komunikasi dan Perilaku Remaja) Astuti dan RPS : 2018].

Khusus untuk siswa Sekolah Dasar (SD) yang akan penulis targetkan, terutama kelas empat sampai enam, sebagai subyek penelitian dalam skripsi ini, masakan Sunda akan diperkenalkan melalui kartu flash yang unsurnya mengandung dasar dari penelitian berjudul *Researching Cognitive Development In Primary Schools : Methods And Practical Considerations*, dimana kelompok umur siswa SD atau sederajat mendapatkan peluang unik untuk para peneliti mempelajari kognisi dengan mempelajari pengetahuan, ide, dan alasan siswa, serta siswa mengerti tentang dunia melalui kata dan perspektif masing-masing. Siswa mulai mengembangkan kemampuan verbal dan menulis, mereka juga mampu melakukan tugas mandiri seperti tes tertulis dan kuesioner, begitu juga dengan mengekspos ide dan pemikiran siswa sendiri melalui wawancara dan tugas berpemikiran keras, memperbolehkan peneliti untuk menangkap alasan dan pengertian dunia.

Selain itu, penelitian ini masuk ke dalam rangkuman silabus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) oleh penulis, yang bisa dilihat di Lampiran.

Permainan ini dapat dimainkan dengan berbagai cara oleh anak-anak itu sendiri, tidak perlu menggunakan instruksi seperti beberapa permainan lainnya. Kartu flash merupakan sebuah kartu yang berisi sejumlah kecil informasi, diacungkan untuk dilihat siswa, sebagai bantuan untuk belajar, menurut *Lexico.com*. Kartu flash biasanya berisi hal-hal yang informatif yang dilengkapi dengan gambar, digunakan untuk mengenalkan pengetahuan kepada sasaran yang ingin bermain dan mengetahuinya. Desain grafis diperlukan dalam pembuatan kartu flash jika digunakan untuk mempertambah estetika dan mempermudah penglihatan pengguna pada kartu tersebut.

Masakan yang akan diperkenalkan pada permainan ini adalah Acar Ikan Mas, Ali Agrem, Acar Timun, Angleng, Ati Ampela Ayam Goreng, Ayam Bakar Bumbu Kuning, Babat Raweuy, Bakakak Hayam, Balakutak, Bala-bala, Borondong, Bubur Lolos, Bugis, Burayot, Cilok, Combro, Dapros, Empal Asem, Empal Gentong, Entog Goreng, Es Cincau, Es Goyobod, Es Teler, Gepuk, Ikan Asin Deles, Ikan Asin Jambal, Ikan Gurame Goreng, Jalabria, Jawadah Takir, Kadedemes, Kalua, Karedok, Katimus, Lepet, Lotek, Mie Kocok, Nagasari, Nasi Liwet Sunda, Nasi Lengko, Nasi Timbel, Nasi Tutug Oncom, Opak, Oreg Baledrang, Pepes, Sambal Oncom, Sate Maranggi, Sate Jebred, Sate Kalong, Semur Jengkol, Serabi Oncom

Bandung, Tahu Gejrot, Tumis Genjer Oncom, Tumpeng Sunda, dan Tutut.

Penelitian ini akan dilakukan dari dalam rumah dikarenakan pandemik COVID-19. Pemerintah Indonesia menghimbau masyarakat untuk berada di dalam rumah dan segala kegiatan yang berkaitan dengan keramaian ditutup, terkecuali swalayan, sebagian restoran, rumah sakit, puskesmas, apotek, atau hal-hal lain yang mendadak.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Peneliti mengidentifikasi masalah, sebagai berikut :

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana mengembangkan media Masakan Sunda untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar di Kota Bandung?

1.2.2. Permasalahan Khusus

- 1.2.2.1. Bagaimanakah identifikasi kompetensi tentang gastronomi Sunda pada pengetahuan siswa saat ini?
- 1.2.2.2. Bagaimana tujuan produk Masakan Sunda?
- 1.2.2.3. Bagaimana mengembangkan Masakan Sunda yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar di Kota Bandung?
- 1.2.2.4. Bagaimana penilaian terhadap Masakan Sunda yang dapat meningkat pengetahuan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar di Kota Bandung?
- 1.2.2.5. Bagaimana pengetahuan siswa tentang gastronomi Sunda setelah menggunakan kartu flash?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Individu

Mengenalkan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar kepada media Masakan Sunda tentang masakan Sunda untuk menyadarkan diri mereka tentang kesadaran rasa cinta terhadap kebudayaan lokal, terutama kebudayaan Sunda, serta menyaring pengaruh globalisasi dengan baik dan benar.

1.3.2. Umum

Mengenalkan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar kepada media Masakan Sunda tentang masakan Sunda untuk mengajarkan bahwa ada salah satu kebudayaan Indonesia, masakan Sunda, yang penting untuk dilestarikan oleh generasi baru, yaitu siswa, agar generasi-generasi berikutnya bisa mewariskan dan mengajarkan masakan tersebut kepada yang lain.

1.3.3. Khusus

Mengenalkan siswa kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar kepada media Masakan Sunda tentang masakan Sunda untuk

mengidentifikasi kompetensi tentang kebudayaan Sunda, salah satu aspeknya adalah bidang gastronomi, kemudian mengembangkan kartu flash yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa, lalu menilai hasil pengembangan kartu flash tadi, dan terakhir, melihat hasil pengetahuan siswa tentang gastronomi Sunda setelah menggunakan kartu flash ini.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Segi Teori

Mengembangkan permainan edukatif bagi generasi baru mengenai gastronomi dalam kebudayaan Sunda.

1.4.2. Segi Praktik

Menggunakannya sebagai media kartu flash sebagai alat pembelajaran bagi siapapun dan juga sebagai alat rekreasi bagi yang ingin bermain permainan ini.

1.4.3. Segi Kebijakan

Melestarikan dan menjaga budaya gastronomi Sunda dengan cara membuat kartu flash bertopik masakan Sunda agar mengetahui dan mengenal kebudayaan Sunda.

1.4.4. Segi Isu dan Aksi Sosial

Membuat generasi baru mengetahui dan mengenal kebudayaan Sunda, termasuk masakan-masakan Sunda, dengan cara yang baru dan inovatif.

1.5. Struktur Organisasi

HALAMAN JUDUL

HALAMAN HAK CIPTA

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

1.3. Tujuan Penelitian

1.4. Manfaat Penelitian

1.5. Struktur Organisasi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. *Teknologi Pendidikan*

2.1.2. *Media Pembelajaran*

2.1.3. *Media Visual dan Media Grafis*

2.1.4. *Kartu Flash*

2.1.5. *Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV s/d VI*

2.1.6. *Gastronomi Sunda*

2.2. Penelitian Sebelumnya

2.3. Kerangka Pemikiran

2.3.1. *Pengumpulan Informasi Data dan Kebutuhan*

2.3.1.1. *Data Nama Masakan Sunda*

2.3.1.2. *Data Gambar Masakan Sunda*

2.3.1.3. *Data Singkat Masakan Sunda*

2.3.2. *Perancangan Desain*

2.3.3. *Pembuatan Kartu*

2.3.4. *Uji Coba Kartu*

2.3.5. *Implementasi*

2.4. Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

3.1.1. *Desain dan Pengembangan Produk*

3.1.2. *Uji Coba Produk dan Evaluasi Hasil Uji Coba*

3.1.3. *Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba*

3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian

3.3. Kisi-Kisi Penelitian

3.3.1. *Wawancara*

3.3.2. *Observasi*

3.3.3. *Angket*

3.4. Analisis Data

3.4.1. *Pengumpulan Data*

3.4.2. *Pengeditan Data*

3.4.3. *Reduksi Data*

3.4.4. *Penyajian Data*

3.4.5. *Penarikan Kesimpulan Data*

3.5. Isu Etik

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

- 4.1.1. *Desain Media Masakan Sunda*
- 4.1.2. *Pengembangan dari Desain Media Masakan Sunda*
- 4.1.3. *Tanggapan Ahli*
- 4.1.4. *Tanggapan Pengguna*
 - 4.1.4.1. Siswa SD Kelas IV s/d VI
 - 4.1.4.2. Guru SD Kelas IV s/d VI
 - 4.1.4.3. Umum

4.2. Pembahasan

- 4.2.1. *Desain Media Masakan Sunda*
- 4.2.2. *Pengembangan dari Desain Media Masakan Sunda*
- 4.2.3. *Tanggapan Ahli*
- 4.2.4. *Tanggapan Pengguna*

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

- 5.1.1. *Simpulan Umum*
- 5.1.2. *Simpulan Khusus*

5.2 Implikasi

5.3 Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN
