

BAB V. Kesimpulan dan Saran

V.1 Kesimpulan

Pada perancangan informasi mengenai sambal Sunda melalui media interaktif berbasis *game* simulasi, solusi yang didapat adalah pembuatan media *game* simulasi. *Game* ini dibuat agar pengguna mengetahui bahan dan langkah-langkah membuat sambal. *Game* ini tidak sekedar bermain, tetapi juga membuat pengguna dapat memperkirakan kesulitan tiap jenis sambal. Maka, permainan juga menjadi media belajar. Selain itu media *game* ini dapat bermanfaat untuk menarik perhatian khalayak sasaran agar lebih mengapresiasi kekayaan budaya dan kuliner Sunda.

Perancangan ini hanya memberikan informasi mengenai makna atau filosofi sambal Sunda secara keseluruhan (sambal Sunda) dan proses pembuatan dari 20 variasi sambal Sunda saja. Fakta yang didapat di lapangan adalah banyaknya variasi sambal khas Sunda, namun terdapat keterbatasan informasi mendalam serta sejarah sambal Sunda. Data yang dikumpulkan terbatas didapat dari dua narasumber saja, yaitu budayawan Sunda serta pengajar kuliner. Hal ini menyebabkan dibatasinya sambal-sambal yang menjadi objek penelitian, mengingat jenis lainnya belum didukung data yang akurat dan mendalam. Maka, tugas akhir ini menyampaikan informasi terbatas pada 20 jenis sambal saja.

V.2 Saran

Keterbatasan data yang berdampak pada keputusan perancangan tugas akhir ini, menyisakan sejumlah persoalan yang akan direkomendasikan untuk menjadi penelitian lanjutan. Terbatasnya literatur dan narasumber, disebabkan oleh waktu dan kemampuan mencari narasumber dari berbagai daerah di Jawa Barat. Untuk itu disarankan agar dapat dilakukan penelitian ke berbagai daerah di Jawa Barat, khusus mengenai pembuatan sambal dan cita rasa yang mewakili daerah tersebut. Sehingga jumlah sambal yang dikemas dalam *game* ini menjadi lebih banyak.

Saran lain yang dapat diberikan adalah menemukan media lain yang juga menjadi sarana pendokumentasian sambal-sambal khas Jawa Barat. Media-media tersebut dapat berupa permainan jenis lain, buku cerita, dan film pendek.