

# Pengenalan Budaya Seni Kuliner Gulo Puan Daerah Palembang Melalui Video Interaktif

*Sandhy Adam<sup>a</sup>,*

<sup>c</sup> *Politeknik Negeri Media Kreatif, Jl Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta Selatan, 12640*

## INFORMASI ARTIKEL

### Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 02 Agustus 2022

Revisi Akhir: 25 Desember 2022

Diterbitkan Online: 31 Desember 2022

## KATA KUNCI

*Palembang, Pempek, Gulo Puan, Budaya Lokal.*

## KORESPONDENSI

Sandhy Adam,

Desain Grafis (Konsentrasi Multimedia),

Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta

Jl. Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta

Selatan, 12640

Email: sandhyadam94@gmail.com

## ABSTRACT

Saat ini banyak dari kita tidak memperhatikan budaya lokal yang berada di daerah, entah itu daerah sendiri atau daerah diluar yang kita tempati, apalagi untuk soal Seni Kuliner itu sendiri. Kita bahkan hanya mengetahui beberapa budaya lokal yang sering dijumpai banyak orang, bahkan ada budaya lokal yang sudah ada sejak lama namun tidak diketahui oleh kita. Terlebih lagi modernisasi saat ini, mengakibatkan tergesernya budaya lokal yang mengakibatkan terlupakanya budaya lokal. Seperti Kota Palembang yang lebih dikenal dengan Jembatan Ampera, Sungai Musi, dan Pempek. Dan bila kita telusuri budaya lokal Palembang itu sangat menarik. Seperti Gulo Puan, makanan khas Palembang yang dulunya adalah makanan para bangsawan dan kini mulai terlupakan. Untuk mencapai tujuan mengenalkan budaya Seni Kuliner Daerah Palembang ini metode yang akan digunakan adalah studi Pustaka. Serta akan dipadukan dengan Video Interaktif berbasis aplikasi *Android*. Dengan dibuatnya Video Interaktif ini diharapkan masyarakat menjadi memahami budaya lokal Palembang lebih dalam.

**Keywords :** Gulo puan, kuliner tradisional, video interaktif, aplikasi android

## 1. PENDAHULUAN

Kota Palembang merupakan salah satu kota besar yang ada di pulau Sumatera. Menurut Ismail (2012), Kota Palembang memiliki banyak nilai jual dalam dunia pariwisata. Berbagai macam destinasi wisata yang ditawarkan sangat berakar pada sejarah; mulai dari peninggalan seni, budaya, tempat bersejarah, serta wisata kuliner yang cukup terkenal dikalangan masyarakat Indonesia maupun mancanegara (KEMENTERIAN PARIWISATA 2018). Kuliner yang ditawarkan oleh Kota Palembang merupakan penggabungan dari masakan khas Kota Palembang dengan masakan dari kota lain. Wisata kuliner sudah menjadi tren di kalangan masyarakat Indonesia. Dijelaskan Vita Datau, di Palembang semua cara pengolahan masakan selalu diwariskan dari generasi ke generasi. Juga dilestarikan setiap keluarga. Sebab, rata-rata kuliner Palembang mempunyai sejarah yang membentang

jauh ke belakang, ke era Kerajaan Sriwijaya (Vita Datau, 2018).

Pada pada bulan Juni 2020 sampai Januari 2021, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat tidak ada wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Sumatera Selatan melalui pintu masuk Bandara Sultan Mahmud Badaruddin II Palembang karena pandemi *Corona Virus Disease 2020* (COVID-19) (Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan 2021). Covid-19 ini menyebabkan dampak buruk pada dimensi manusia dan sosial. Tidak diragukan lagi akan terasa di seluruh rantai nilai pariwisata, perusahaan kecil, menengah, UMKM dan terganggunya lapangan pekerjaan. Tak terkecuali mereka yang mengeluti usaha kuliner. Karena Covid juga saat ini Palembang hanya dikenal dengan makanan khasnya yaitu Pempek. Dan makanan khas lainnya tidak begitu terdengar lagi. Terutama makanan tradisionalnya yang sudah ada lama dari masa kesultanan Palembang yaitu Gulo Puan.

Namun, belum banyak masyarakat yang tahu dengan Gulo Puan seperti makanan khas daerah Sumatera Selatan lainnya. Gulo Puan merupakan salah satu makanan khas dari kecamatan Pampangan Ogan Komering Ilir (OKI) Sumatera Selatan. Gulo yang berarti gula dan Puan yang berarti susu. Gulo Puan adalah makanan yang terbuat dari gula dan susu yang diolah menjadi karamel. Hal ini dikarenakan banyak masyarakat kecamatan Pampangan OKI beternak kerbau rawa. Berdasarkan sejarah pada masa kesultanan Palembang gulo puan merupakan upeti dari masyarakat Pampangan Kabupaten OKI untuk Sultan Palembang. Pada masa itu gulo puan hanya dapat dinikmati oleh keluarga bangsawan saja mengingat proses pembuatan yang rumit dan cukup memakan waktu yang lama serta bahan baku dasar yang digunakan adalah susu yang pada saat itu merupakan makanan yang berharga sehingga harga dari makanan ini pun menjadi mahal (Sartika D, 2019:212). Gulo Puan ini termasuk dalam makanan yang tidak bisa bertahan lama, oleh sebab itu makanan ini jarang dijumpai ditoko oleh-oleh. Dan hanya ada pada waktu tertentu saja, seperti saat hari Juma't di Masjid Agung Palembang. Dengan keadaan seperti itu, makanan ini tentunya jarang diketahui orang, apalagi untuk orang yang berada diluar daerah Palembang atau wisatawan.

Gulo Puan merupakan makanan tradisional khas Palembang dari kecamatan Pampangan. Terdapatnya kekeliruan mengenai keberadaan Gulo Puan di Palembang, mengakibatkan terputusnya rantai informasi kepada generasi baru. Kesulitan informasi mengenai keberadaan produk kebudayaan ini, menyebabkan banyak pemuda terutama generasi Z, kurang mengetahui keberadaan Gulo Puan. Sedikitnya distributor yang menjual Gulo Puan di kota Palembang, harga Gulo Puan yang sangat tinggi dan waktu penjualan Gulo Puan yang hanya dilakukan satu kali dalam seminggu (Pangestu R, 2020).

Dalam usaha pemerintah untuk memperkenalkan makanan tradisional Indonesia kepada wisatawan pemerintah mengalami suatu tantangan, yaitu saat ini banyak makanan tradisional Indonesia yang terancam punah. Hal ini bukan disebabkan oleh langkanya bahan baku yang diperlukan untuk membuat makanan tersebut, melainkan karena semakin sedikitnya minat konsumen pada makanan tersebut, khususnya generasi muda. Beberapa contoh kuliner tradisional yang hampir punah adalah pecel semangi (Surabaya), kue clorot (Purworejo), gulo puan (Palembang), ketupat babanci (Betawi), dan lain-lain. Kurangnya konsumsi makanan tradisional dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan, baik dari masyarakat lokal maupun wisatawan (Francea K, 2019).

Untuk memperkenalkan kembali makanan tradisional Palembang ini dibutuhkan media untuk membahas dan mengangkat kuliner Gulo Puan ini. Terlebih lagi karena Covid dan makanan ini hanya ada pada waktu tertentu yang

menjadikan makanan ini kurang diketahui. Masyarakat hanya tahu tentang Pempek dan makin lama bisa saja Gulo Puan ini terlupakan. Oleh karena itu, membuat media untuk memperkenalkan kuliner ini dengan Video Interaktif adalah hal baru dan bagus. Media interaktif merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton, tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya (Satriansyah E, 2016). Materi akan lebih efektif apabila disajikan dengan gambar dan kata daripada hanya kata. Akan lebih optimal apabila dia dapat mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi tersebut.

Video Interaktif ini akan digunakan sebagai media pengenalan dan promosi terhadap kuliner Gulo Puan asal Palembang. Hasil yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi untuk melihat Video Interaktif tersebut yang berisi sejarah singkat Gulo Puan, bahan-bahan, cara pembuatan dan hal unik tentang Gulo Puan. Dengan begitu Gulo Puan akan dikenal oleh masyarakat, Palembang tidak hanya punya Pempek tetapi juga mempunyai makanan khas lainnya seperti Gulo Puan ini.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Video

Video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Menurut Agnew & Kallerman dalam Munir (2014) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak. Adapun seorang ahli mengatakan bahwa video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik yang dapat memberikan gambaran nyata, dan mampu memanipulasi waktu dan tempat (Rayandra, 2012).

### 2.2. Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370).

Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik

dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Menurut Nisya Auliyah, video interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun (Nisya Auliyah, 2012: 3). Video interaktif dalam hal ini video untuk memancing penonton pada saat materi ditayangkan. Penonton akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak penonton dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang ditampilkan dan akan menciptakan interaksi antara penonton dan media yang ditampilkan.

### 2.3. Motion Graphic

*Motion Graphic* terdiri dari 2 kata yaitu *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphic* sering dikenal sebagai Grafis. Secara singkat *Motion Graphic* bisa disebut grafis yang bergerak. Secara detail, *Motion Graphic* adalah rangkaian gabungan desain-desain yang berbasis media visual dengan memasukkan berbagai elemen di dalamnya, seperti Ilustrasi, Tipografi, hingga Fotografi. Nama *Motion Graphic* dikenalkan oleh Trish dalam buku Chris Meyer. Dia membahas penggunaan Adobe *After Effects* dengan judul “Menciptakan *Motion Graphics*”. Ini merupakan awal dimana software mengkhususkan diri untuk proses pembuatan video, tetapi tidak mengedit atau melakukan program 3D. Dengan adanya *Motion Graphic* maka objek menjadi tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik.

Wardhani, (2014:3) dalam jurnalnya menjelaskan: “*Motion graphics* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. Graphic design telah berubah dari static publishing dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan environmental design”.

### 2.4. Gulo Puan

Menurut Sartika dkk, Gulo Puan adalah makanan yang terbuat dari gula dan susu kerbau yang diolah menjadi karamel dengan cita rasa manis dan gurih. Gulo Puan ini berasal dari Kecamatan Pampangan Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI). Berasal dari bahasa Palembang yaitu Gulo artinya gula dan Puan yang berarti cairan susu asli hewan perah. Teksturnya lembut sedikit berpasir dengan warna coklat. Gulo Puan yang rasanya mirip keju manis itu sangat sedap untuk campuran minum kopi atau olesan roti.

“Sekitar abad ke-19 di masa kejayaan Sultan Mahmud Badarrudin II, sejumlah kerbau rawa dari India didatangkan dan ditenakkan di kecamatan Pampangan Ogan Komering Ilir (OKI) untuk menghasilkan susu yang kemudian diolah menjadi kudapan khas Kesultanan Palembang.” (Mongabay, 2019). pada masa kesultanan Palembang gula puan merupakan upeti dari masyarakat Pampangan Kabupaten OKI untuk Sultan Palembang. Pada masa itu gula puan hanya dapat dinikmati oleh keluarga bangsawan saja mengingat proses pembuatan yang rumit dan cukup memakan waktu yang lama serta bahan baku dasar yang digunakan adalah susu yang pada saat itu merupakan makanan yang berharga sehingga harga dari makanan ini pun menjadi mahal.

### 2.5. Aplikasi Berbasis Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Nazruddin Safaat H, 2012:1). Menurut Akhmad Dharmas Kasman (2016:2), “*Android* adalah sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (touchscreen) yang berbasis linux.”

Menurut Hermawan (2011), Android merupakan OS Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga untuk mendapatkan data asli ponsel, berkomunikasi antar proses serta keterbatasan distribusi aplikasi pihak ketiga untuk platform mereka.

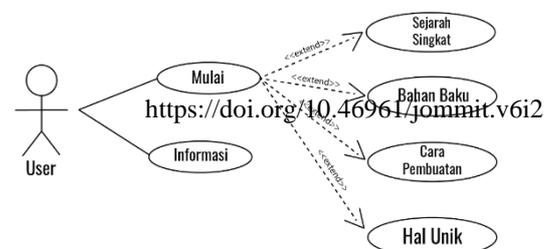
Menurut Murya (2014,3), Android adalah sistem operasi berbasis *Linux* yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (PDA). *Android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi yang digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

### 2.6. Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rosa dan Shalaluddin (2014:133), berpendapat bahwa UML adalah “Salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisa & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”..

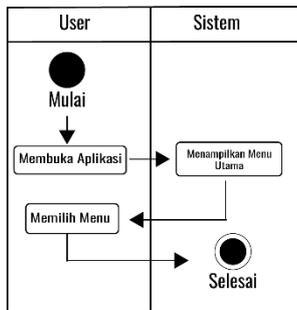
## 3. KONSEP PERANCANGAN

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah Studi Pustaka, yang dilakukan penulis adalah dengan mencari informasi

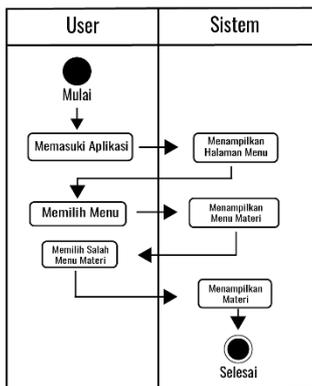


dari buku, tesis, karya ilmiah dan situs *online* guna mendukung teori dalam penulisan Tugas Akhir.

Gambar 1. Use Case Diagram



Gambar 2. Activity Diagram Menu Utama



Gambar 3. Activity Diagram Materi

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil perancangan user interface dari aplikasi pengenalan kuliner gulo puan berbasis android adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Menu Utama



Gambar 5. Menu Materi



Gambar 6. Menu Informasi

#### 4.1. Table

Tabel 1. Pengujian Sistem

Perangkat Android	Processor	RAM	Resolusi Layar	OS Android
Perangkat 1 (Realme 6 Pro)	Qualcomm® Snapdragon™ 720G	8 GB	2400x1080 FHD+	Realme UI Based on Android 10
Perangkat 2 (Redmi Note 7)	Qualcomm® Snapdragon™ 660	4 GB	2340x1080 FHD+	Android 9.0 (Pie) MIUI 10
Perangkat 3 (Redmi Note 5 Plus)	Qualcomm® MSM8953 Snapdragon™ 625	4GB	1080x2160 FHD+	Android 7.1.2 (Nougat)
Perangkat 4 (Redmi 5 Plus)	Qualcomm® MSM8953 Snapdragon™ 625	4GB	1080x2160 FHD+	Android 7.1.2 (Nougat)

Tahap ini merupakan tahap uji coba menjalankan aplikasi Gulo Puan ini ke *smartphone* Android. Tahap uji coba ini dilakukan di beberapa *smartphone* berbeda serta menggunakan Android versi sistem dibawah Android 10. Apabila terjadi kesalahan pada aplikasi ini penulis akan segera melakukan

perbaikan (*trial and error*) sampai dapat digunakan dan berfungsi sebagai mestinya. Berikut adalah spesifikasi perangkat yang akan digunakan untuk uji coba aplikasi.

Dalam tahap uji ini penulis membagi menjadi 2 sesi, yaitu Gulo Puan 1.5 *Tester (Beta Test)* dan Gulo Puan 1.8 (*final*).

#### 1. Gulo Puan 1.5 *Tester (Beta Test)*

Setelah penulis menyelesaikan aplikasi ini, maka secepat mungkin melakukan pengujian. Dalam tahap pengujian ini, penulis mendapatkan respon kritik dan saran yang membangun dari *user*. Serta banyak kekurangan dari aplikasi ini yang harus penulis perbaiki secepatnya. Mulai dari *Button Back* yang tidak terlihat, font di halaman informasi yang terlalu mepet yang memungkinkan *user* tidak nyaman melihatnya, serta penempatan *Button* lainnya yang harus diperbaiki.

#### 2. Gulo Puan 1.8 (*final*)

Pengujian kali ini adalah lanjutan dari *beta test* yang sudah penulis perbaiki serta tambahan. Penambahan komponen materi membuat ukuran aplikasi ini juga ikut membesar. Sebelumnya Gulo Puan 1.5 *Tester* memiliki ukuran 79,2 MB dan setelah diperbaharui menjadi Gulo Puan 1.6 menjadi 87,7 MB. Dari respon *user* yang telah memakai aplikasi Gulo Puan 1.8 ini, tidak banyak kritik dan saran yang menandakan bahwa aplikasi ini sudah berjalan dengan lancar dan semestinya.

Dari tahap uji coba ini penulis menyimpulkan bahwa aplikasi Gulo Puan sudah bisa digunakan secara baik. Namun penulis juga menyadari bahwa aplikasi ini memiliki kekurangan. Salah satunya aplikasi ini tidak bisa berjalan di Android 10 ke atas tetapi bisa digunakan di Android 10 ke bawah. Dari perangkat yang sudah mencoba aplikasi ini tidak ada kendala saat masuk ke aplikasi ataupun saat didalam aplikasi. Begitupun saat memasuki video materi, tidak ada masalah atau kendala.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada pembuatan karya Video Interaktif mengenai Gulo Puan Makanan Khas Palembang berbasis aplikasi Android ini adalah sebagai solusi mengenalkan kebudayaan di Indonesia melalui media interaktif. Video Interaktif ini dijadikan sebagai media informasi guna memperkenalkan makanan khas Palembang yaitu Gulo Puan, yang mulai tidak dikenali oleh masyarakat. Dalam tahapan pembuatan video interaktif berbasis aplikasi android ini dimulai dari tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan pasca produksi ini, aplikasi sudah dapat berjalan dan digunakan sebagai mestinya. Aplikasi ini dapat berjalan di 4 perangkat berbeda dan tidak ada masalah atau *error* pada aplikasi ini. Karya ini masih dapat diperbaharui dan dikembangkan lagi untuk kedepannya.

Beberapa hal yang dapat dikembangkan dari Video Interaktif berbasis Aplikasi Android adalah :

1. *User Interface* pada aplikasi ini bisa dikembangkan lagi dari segi penempatan dan font yang digunakan, agar terlihat lebih menarik.
2. Materi dalam aplikasi ini sangat bisa ditambahkan serta dikembangkan lebih banyak lagi.
3. Video materi yang ada diaplikasi ini dapat dipanjangkan durasinya, supaya informasi yang diberikan bisa lebih lengkap.
4. Selain pada aplikasi Android, video interaktif ini bisa dikembangkan lagi ke dalam media lain

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*, Yogyakarta: Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta.
- [2] Ernati. (2012). *Makanan Tradisional Palembang : Kajian Fungsi dan Nilai Budaya*, Sumatera Barat: BPSNT Padang Press.
- [3] Sugiharetha, I.D.G. (2020). *The Indonesian Journal of Development Planning*, Volume 4, 2, 193-196.
- [4] Ningrum, D.P. & Arriane, L. (2019). *Potensi Wisata Kuliner Pempek Di Era Digital Dalam Membangun Ikon Kota Palembang*, 187.
- [5] Sartika, D., Imelda Saluza, I., Roswaty. (2019). *Branding Produk Gulo Puan dan Produk Inovasi Gulo Puan (Puan Candy) Sebagai Makanan Khas Palembang dari Ogan Komering Ilir (OKI)*, 213.
- [6] Apriansyah, M.D., Sambowo, K.A., Maulana, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi*, 11.
- [7] Pangestu, R. (2020). *Perancangan Penjenamaan Visual Destinasi Wisata Gastronomi "Guwan" Gulo Puan Di Kecamatan Pampangan Sumatera Selatan*. Hal 2-5.
- [8] Purnama, N.K.F. (2019). *Pengaruh Presentation Modality Dan Food Claim Pada Iklan Ethnic Food Indonesia Terhadap Food Attractiveness, Taste Expectation Dan Purchase Intention Dengan Variable Moderasi Food Neophobia*, 2.
- [9] Satriansyah, M.E. (2016). *Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi Di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh*. 2.
- [10] Wardani, R.T. & Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik*

Integratif Materi Peredaran Darah Manusia, Volume 2, 2, 373.

- [11] Muslimah, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK N 1 Sewon. Hal 19.
- [12] Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan. (2021). Perkembangan Pariwisata Sumatera Selatan. Januari 2021 (No.16/03/16 Th.XXIII, 1 Maret 2021) Palembang.
- [13] Kementerian Pariwisata. (2018). Desain Strategi Dan Rencana Aksi Pengembangan Destinasi Wisata Kuliner Dan Belanja.Palembang.
- [14] Kemenparekraf. (2018). News: Beragam Kuliner Palembang Yang Wajib Dicipi Saat Asian Games. Diakses pada <https://kemenparekraf.go.id/berita/News-%3A-Beragam-Kuliner-Palembang-Yang-Wajib-Dicipi-Saat-Asian-Games>
- [15] Polsri Repository. (2016). Diakses pada <http://eprints.polsri.ac.id/5596/3/BAB%20II.pdf>
- [16] Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang. Sejarah Kota Palembang. Diakses pada <https://palembang.go.id/new/beranda/sejarah>
- [17] Dessy Astuti. (2020). Hampir Punah, Inilah Gulo Puan Kudapan Para Bangsawan Palembang. Diakses pada <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/02/10/hampir-punah-inilah-gulo-puan-kudapan-para-bangsawan-palembang>
- [18] Urban.id. (2019). 4 Kuliner Khas Palembang Yang Terancam Punah. Diakses pada <https://kumparan.com/urbanid/4-kuliner-khas-palembang-yang-terancam-punah-1550309895647484923>

## BIODATA PENULIS



### **Sandhy Adam**

Lahir di Jakarta, 11 Juni 2000. Meraih gelar Ahli Madya Desain (A.Md.,Ds.) di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Program Studi Konsentrasi Multimedia tahun 2021.