

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam sektor industri perhotelan, *food & beverage* adalah departemen yang bertanggungjawab dalam memenuhi pelayanan makanan dan minuman untuk tamu dan karyawan hotel. Pada umumnya, *food & beverage* merupakan salah satu departemen yang menguntungkan didalam industri perhotelan guna untuk memenuhi kebutuhan makanan dan minuman tamu yang menginap di hotel. *Food & Beverage* menurut Soekresno dan Pendit (1998:4) adalah sebuah bidang usaha yang merupakan bagian usaha seperti hotel yang bertanggung jawab terhadap kebutuhan, karena dalam pelayanannya menyediakan makanan dan minuman serta dalam kebutuhan lain yang terkait dari sebuah hotel atau dikelola secara komersial. Industri *food & beverage* telah berkontribusi besar dalam pertumbuhan ekonomi negara sebesar 7,07% di kuartal kedua 2020, dengan pertumbuhan 6,91% meski ada tekanan dari pandemi COVID – 19. Sedangkan kuartal ketiga dari 2020, *industry food & beverage* menyumbang 0,75% terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia (BPS, 2021). Setelah menjabarkan definisi dan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan kata lain *Food & Beverage* merupakan industri yang bergerak pada kegiatan pelayanan dan penyajian makanan dan minuman. Dalam beberapa tahun belakangan ini, banyak sekali pengembangan produk makanan dan minuman yang memberikan pengaruh besar dalam industri. Kecanggihan dan mutakhirnya teknologi media yang menghadirkan ide-ide baru yang dapat diaplikasikan kedalam industri yang mewujudkan produk-produk yang bersaing. Teknologi yang ada juga berdampak pada pembuatan minuman. yang banyak ditemukan dengan aneka rasa dan bahannya. Banyak cara-cara yang bisa dilakukan dalam mengeluarkan terobosan minuman, salah satu caranya yaitu dengan bereksperimen. Eksperimen diartikan sebagai metode yang memberikan kesempatan kepada siswa perorangan atau kelompok untuk berlatih melakukan suatu proses maupun percobaan. (Syaiiful Bahri, 2005). Melalui metode ini siswa diharapkan sepenuhnya terlibat dalam melakukan eksperimen, menemukan fakta,

mengumpulkan data, mengendalikan variabel, serta memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata. Berdasarkan teori diatas yang sudah dikemukakan oleh para ahli, eksperimen adalah suatu tindakan dan pengamatan yang dilakukan untuk menemukan data-data aktual dan dapat memecahkan permasalahan dari subjek yang di ulas. Hasil pengamatan dari subjeklah yang mengembangkan kreasi makanan dan minuman Minuman adalah cairan yang dimaksudkan untuk konsumsi manusia. Selain fungsi dasarnya untuk memuaskan dahaga, minuman memainkan peran penting dalam budaya manusia.

Pada dasarnya minuman dapat diklasifikasikan menjadi minuman yang tidak dan beralkohol. (I Gusti Nyoman Wiantara, 2016:82). Seiring perkembangannya waktu, minuman beralkohol sering ditemukan didalam toko minuman dan *bar*. *Bar* adalah tempat yang menjual minuman baik yang beralkohol maupun non-alkohol. *Bar* sendiri merupakan salah satu outlet dari *Food & Beverage Department* yang menyajikan berbagai macam minuman di dalam hotel. *Bar* adalah tempat komersial yang terorganisir dan difasilitasi secara memadai, baik didalam hotel/ restoran bahkan berdiri sendiri (Widjojo, 2004). *Bar* dapat didefinisikan menjadi dua jenis, yaitu *Public bar* atau *Front bar* dan *Service bar* atau *Dispense bar* (Isdarmanto, 2016:6). *Service bar* adalah bar yang berada disuatu hotel, biasa terletak di belakang restoran seperti dapur pada restoran hingga hanya dapat didatangi oleh karyawan saja yang diperuntukan untuk membuat pesanan minuman untuk tamu memesan di restoran maupun untuk *room service*. Sedangkan *Public Bar* merupakan bar yang beroperasi secara publik sehingga dapat didatangi oleh siapapun dan dapat beroperasi mandiri ataupun didalam hotel. Contoh *Public Bar* yang beroperasi mandiri seperti, *Cocktail bar*, dan *Night bar*. *Bar* menyediakan jasa pelayanan segala macam minuman tidak dan beralkohol, seperti *beer*, *wine*, dan *cocktail*. Istilah *Cocktail* berangsur-angsur mengacu kepada racikan minuman yang dicampur dengan minuman beralkohol. *Cocktail* merupakan campuran dari sekurang-kurangnya dua minuman yang berbeda disajikan dengan *cocktail glass* (Isdarmanto, 2016:72). Pada dasarnya *cocktail* terdiri dari minuman alkohol sebagai bahan dasar dan bahan campuran yang memberikan rasa, aroma, dan warna.

Bahan dasar pembuatan *cocktail* yaitu *dry spirit*, seperti *Gin*, *Vodka*, *Whiskey*, *Rum*, dan *Tequila*. adapun bahan tambahan sebagai *support ingredient* dalam membuat suatu *cocktail* yaitu, *vermouth*, *juices*, *cream*, *syrup*, *egg*, dan *bitter*. Bahan tersebut yang membantu menjadikan rasa, aroma dan warna dalam minuman campuran tersebut *complex*. Bahan dasar *cocktail* adalah minuman beralkohol yang dicampur dengan gula, air dan *bitter* (Jerry Thomas, 2013).

Bitter dalam bar adalah bahan campuran untuk *cocktail* yang biasa ditemukan di bar hotel maupun *independent bar*, penggunaan *bitter* pada umumnya hanya digunakan beberapa tetes karena sifat rasa dan aromanya yang kuat. *Bitter* adalah campuran dari akar, herba dan rempah-rempah yang terkonsentrasi dikombinasikan dengan alkohol sulingan (Warren Bobrow, 2015). *Bitter* biasa digunakan kedalam campuran minuman guna untuk memberikan penambahan rasa yang kuat. *Bitters are used either as apéritifs or for flavouring mixed drinks and cocktails.*(John Cousins, 2014). Kegunaan *bitter* dapat membantu menyeimbangkan rasa manis yang melekat pada isi campuran *cocktail*, memberikan kompleksitas pada rasanya. Kompleksitas rasa dari *cocktail* sendiri yang membuat *bitter* berfungsi untuk mengikat rasa dalam bahan-bahan *cocktail* (Degroff, 2012). Campuran dari Alkohol berkadar tinggi dan berbagai rempah-rempah yang menghasilkan jenis minuman *Bitter*. *Bitter* pada dasarnya mempunyai tiga komponen, yaitu *bittering agent*, *flavoring agent*, dan *overproof spirit* (spirit yang berkadar alkohol 45% atau lebih) (Budiaman, 2013). Salah satu merek *bitter* terkemuka dan mempunyai reputasi yang baik dalam dunia *mixology* adalah *Aromatic bitters from House Of Angostura*.

GAMBAR 1

AROMATIC BITTERS FROM HOUSE OF ANGOSTURA



Sumber : Google Image

Pertama dibuat pada tahun 1824, oleh dokter asal Jerman yang bernama Johann Siegert di kota Angostura, Venezuela. Dr. Johann Siegert dipindahkan dari Jerman ke Venezuela untuk mengabdikan sebagai kepala ahli bedah tentara *Simón Bolívar* di tahun 1820. Pada tahun 1824, beliau menyempurnakan ramuan "*Amaro Aromatico*" yang digunakan dalam praktik medisnya sebagai obat bagi prajurit perang. Tempat produksi *aromatic bitters* ini dipindahkan ke Trinidad di tahun 1875 dimana produk tersebut masih dibuat sampai sekarang. Label *oversized* ikonik yang dimiliki produk tersebut disebut sebagai suatu ketidaksengajaan yang dilakukan oleh anak-anak penemu produk ini (www.angosturabitters.com) . Penggunaan *aromatic bitter* digunakan dalam banyak *classic cocktail*, seperti *Old Fashioned*, *Manhattan*, dan *Sazerac*. *Bitters* dibuat dengan botani seperti kulit jeruk, dan bahan herbal mengandung berbagai bahan dari tarragon hingga mint. Bahkan ada kacang dan biji-bijian, termasuk kopi dan cokelat.

Theobroma Cacao atau yang kita lebih kenal kakao adalah komoditi pertanian Indonesia yang berkontribusi dalam perkembangan ekonomi negara. Selain dapat diolah menjadi produk makanan dan minuman, biji kakao dapat diolah menjadi bahan pengobatan karena mengandung antioksidan alami. Polifenol merupakan

kandungan utama dari biji kakao. Polifenol katekin dan epikatekin adalah komponen utama dalam biji kakao (Osakabe et al., 1998). Gentian (*Gentiana lutea*) adalah akar pahit dalam keluarga *Gentianaceae* yang biasa ditemukan tumbuh liar di padang rumput alpen Perancis (Amy Stewart, 2013). Karena banyaknya manfaat tumbuhan ini untuk kesehatan, awalnya tumbuhan ini digunakan untuk kepentingan pengobatan. Akar ini juga menjadi bahan utama dari berbagai merek-merek *bitter* dan *liqueur* ternama seperti *Angostura Bitter*, *Campari*, dan *Aperol*. Vanilla (*Vanilla Planofilia*) merupakan rempah yang pertama dibudidayakan di Madagaskar dan mulai merekah pertumbuhannya di Indonesia. Mengutip dari *Food and Agriculture Organization (FAO)* tahun 2019, bahwa Indonesia telah menjadi produsen kedua di dunia sebanyak 2.330 dalam tahun 2019. Rempah-rempah ini pun dapat ditemukan dalam komposisi *liqueur* terkemuka yang tersebar diseluruh dunia seperti *Galliano*, *Kahlua*, dan *Benedictine* (Amy Stewart, 2013). Dengan bahan-bahan diatas, penulis akan melakukan pengembangan produk dengan memodifikasi minuman dengan menambahkan rasa, aroma dan warna guna untuk mengeluarkan terobosan minuman baru. Terdapat beragam cara untuk menambahkan rasa, aroma dan warna, salah satunya dengan Teknik *infusion*. *Infusion* merupakan salah satu teknik ekstraksi dalam menambahkan aroma, rasa dan warna pada minuman. Teknik *infusion* dapat dilakukan dengan beragam jenis daun, batang, buah beri, kulit kayu, dan biji-bijian. Penggunaan alkohol berkadar tinggi berguna untuk mengikat rasa dari bahan-bahan yang terekstrak selama teknik *infusion*. *the scent of cinnamon coffee, mint, basil and other essential oils are naturally present in plant matter they bind easily with butterfat because they are oil soluble. (they also bind with high-proof alcohol, which is how extracts are made)* (Jeni Bauer, 2011). Terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan dalam menggunakan teknik *infusion*, antara lain : *Reduction*, *Nitrous Infusion*, *Sous Vide*, *Fat Washing*, dan *Maceration*. (Degroff, 2012). Terdapat banyak kelebihan dan kekurangan dari kelima metode tersebut. Dengan semua faktor alat dan bahan, penulis menggunakan metode *maceration* untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. *Maceration* adalah metode ekstraksi dengan merendamkan bahan yang telah dihancurkan atau dipotong (*flavoring agent*) ke dalam air atau alkohol.

Melalui Tugas Akhir ini penulis ingin memanfaatkan biji kakao sebagai pengembangan produk minuman yang beralkohol seperti *bitters* agar dapat meningkatkan pengembangan *bitters* sehingga budidaya *bitters* dan cokelat bisa terus berkembang. Sesuai dengan latar belakang yang sudah disampaikan maka penulis memutuskan untuk mengambil judul “***Chocolate Bitter Menggunakan Teknik Infusion***”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembuatan *bitters* menggunakan metode *infusion*, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembuatan *Chocolate Bitter* Menggunakan Teknik *Infusion*?
2. Bagaimana penyajian dan kemasan *Chocolate Bitter* Menggunakan Teknik *Infusion*?
3. Bagaimana perhitungan biaya dan penentuan harga jual *Chocolate Bitter* Menggunakan Teknik *Infusion*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Formal
 - a. Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada D-III Program Studi Manajemen Tata Hidangan di STP NHI Bandung.
 - b. Sebagai suatu metode penerapan dan pembelajaran yang sudah diperoleh dari Politeknik Pariwisata NHI Bandung.
 - c. Untuk membuat inovasi produk baru di Indonesia dalam bidang *Food and Beverage* dengan menggunakan bahan dasar jahe lokal.
2. Tujuan Operasional

- a. Mengetahui pembuatan *Chocolate Bitter* Menggunakan Teknik *Infusion*.
- b. Mengetahui penyajian dan kemasan *Chocolate Bitter* Menggunakan Teknik *Infusion* .
- c. Mengetahui perhitungan biaya dan penentuan harga jual *Chocolate Bitter* Menggunakan Teknik *Infusion*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

- a. Memperkenalkan produk baru dari pemanfaatan potensi biji kakao kering dan *high-proof* alkohol dengan metode *infusion* menjadi minuman yaitu *bitters*.
- b. Mengembangkan produk *bitters* coklat dengan bahan-bahan yang penulis sediakan.

2. Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan dan memberikan informasi mengenai pembuatan *bitters* coklat yang mudah dan bukan produk yang hanya bisa dibeli di pasaran, tapi juga dapat dibuat sendiri dirumah.
- b. Meningkatkan daya minat *bitter* coklat di Indonesia.

3. Bagi Institusi

- a. Memberikan ilmu pengetahuan serta informasi mengenai produk inovasi minuman beralkohol khususnya untuk Program Studi Manajemen Tata Hidangan.

- b. Meningkatkan kemampuan mahasiswa di Program Studi Manajemen Tata Hidangan agar dapat berkompetensi setelah lulus.

E. Metode Penelitian

1. Pengertian Eksperimen

Menurut Syaiful Bahri Jamarah dalam bukunya yang berjudul *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (2005: 234) , bahwa eksperimen merupakan sebuah metode yang memberikan kesempatan kepada siswa perorangan atau kelompok untuk berlatih melakukan suatu proses maupun percobaan. Melalui metode ini siswa diharapkan sepenuhnya terlibat eksperimen, melakukan eksperimen, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel, serta memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

2. Teknik dan alat pengumpulan data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik pengumpulan data kuisioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2014)

Penulis menggunakan dua metode dalam pengumpulan data, yaitu:

a. Studi literatur

Menggunakan data yang diperoleh dari teori – teori yang sudah teruji kebenarannya sebagai pedoman meneliti objek penelitian. Data yang penulis dapatkan berasal dari buku, dokumen, maupun karya ilmiah yang berkaitan dengan tema penelitian.

b. Kuesioner

Membuat daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan untuk mendapat informasi dari responden, mengenai suatu hal yang memiliki kaitan dengan kualitas produk yang terbagi dari beberapa pertanyaan mengenai rasa, aroma, warna, tingkat kesukaan dan tingkat penerimaan masyarakat terhadap produk

3. Populasi Dan Penarikan Sampel

Dalam eksperimen ini, tahap pengumpulan data akan dikumpulkan melalui kuisisioner dan pertanyaan. Penulis membutuhkan 2 panelis perorangan dan 30 panelis konsumen untuk mengisi kuisisioner guna untuk mendapatkan penilaian mutu. Keuntungan menggunakan panelis ini adalah kepekaannya tinggi, bias dapat dihindari, penilaian cepat, efisien, dan tidak cepat fatik. (Armein Syukri, 2009)

4. Tahapan dan jadwal eksperimen

Penulis melakukan proses uji coba *chocolate bitter* ini berlokasi di Bandung. Persiapan data dan bahan, uji coba produk pengolahan data hasil uji coba dan penyusunan hasil uji coba akan dilakukan dalam 3 bulan.

Berikut tahapan dan jadwal eksperimen :

1. 28 Februari 2022 : Memilih ide topik penelitian.
2. Maret 2022 : Persiapan data penelitian.
3. Maret 2022 : Melakukan eksperimen dengan melakukan uji coba dengan beberapa variabel berbeda.
4. April 2022 : Pengumpulan data hasil kuisisioner.
5. April 2022 : Pengolahan data hasil kuisisioner.
6. April 2022 : Membuat kesimpulan dan saran.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pengaartian dalam judul **“Chocolate Bitter Menggunakan Teknik *Infusion*”**, beserta juga untuk membatasi permasalahan topik yang ada dalam penelitian ini maka penulis memberikan penegasan istilah sesuai dengan penelitian sebagai berikut :

1. *Bitter*

Bitters are used either as apéritifs or for flavoring mixed drinks and cocktails. (John Cousins, 2014).

2. *Infusion*

Infusion is the steeping of mashed fruits or herbs in water or alcohol, often with the application of heat, then filtering the liquid and mixing it with neutral grain spirit with sugar (Degroff, 2012).