

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Food and Beverage Department atau biasa disingkat *F&B* merupakan salah satu departemen yang berada dalam sektor industri perhotelan, yang di fokuskan untuk memberikan jasa pelayanan dan penyajian makanan serta minuman, yang di jalankan atau dikelola secara profesional dan bermanfaat secara komersial, dengan memiliki tujuan untuk mencapai kepuasan tamu atau pelanggan dalam penyajian makanan atau minuman maupun dari segi pelayanan. Maka dari itu *Food & Beverage Department* mampu memberikan kontribusi untuk menjadi acuan nilai lebih dalam sektor industri perhotelan dan juga dapat memberikan keuntungan secara finansial. Oleh karena itu *Food & Beverage Department* bertanggung jawab besar untuk memenuhi kebutuhan pelayanan, kepuasan dan juga segala aspek yang berkaitan dengan makanan serta minuman yang akan di sajikan kepada *costumer* atau pelanggan. “*Food and Beverage* merupakan salah satu bagian sektor yang bertugas dan memiliki tanggung jawab berkaitan dengan pengolahan, produksi dan penyajian makanan serta minuman untuk kebutuhan hotel, dalam kamar, restaurant, maupun makanan pekerja hotel.” (Arief, 2005).

Food and Beverage juga merupakan salah satu sektor industri penting yang dapat membantu dalam segi perkembangan ekonomi negara. Pada kuartal 2022, industri makanan serta minuman mengalami sebuah pertumbuhan yang cukup signifikan sebesar 2,30% per tiga bulannya. Sedangkan untuk pertumbuhan tahunan sektor industri *Food and Beverage* 2022 memiliki pertumbuhan sebesar 3,71%.

Kontribusi industri sektor *food and beverages* selalu memberikan dampak yang positif dan perkembangan ekonomi negara yang cukup signifikan terhadap Produk Domestik Bruto atau disingkat dengan (PDB).

Berikut merupakan grafik kontribusi dalam pertumbuhan ekonomi negara dari sektor *Food and Beverages Department* pada tahun 2010-2022, produk domestik bruto atau disingkat dengan (PDB) dan laju perkembangan sektor industrial:

GAMBAR 1
STATISTIK DATA PDB



Sumber: Data Industri, 2022

Spesifikasi format isi: Data dan Grafik

Periode tahun: 2010 – 2022

Cakupan Data: Data Tahunan dan Data Pertiga bulan

Satuan: Persen (%) & Miliar IDR

Data Update: Tahun 2022 per kuartal

Dari data yang tertera diatas industri *Food and Beverage Department* mampu memberikan sebuah kontribusi yang cukup signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan ekonomi negara, oleh karena itu *Food & Beverage Department* akan selalu berkembang setiap harinya seiring dengan perkembangannya zaman teknologi, yang dimana perkembangan teknologi ini dapat memberikan dampak positif untuk mempermudah menciptakan suatu inovasi dan ide-ide baru dalam pembuatan produk minuman serta makanan.

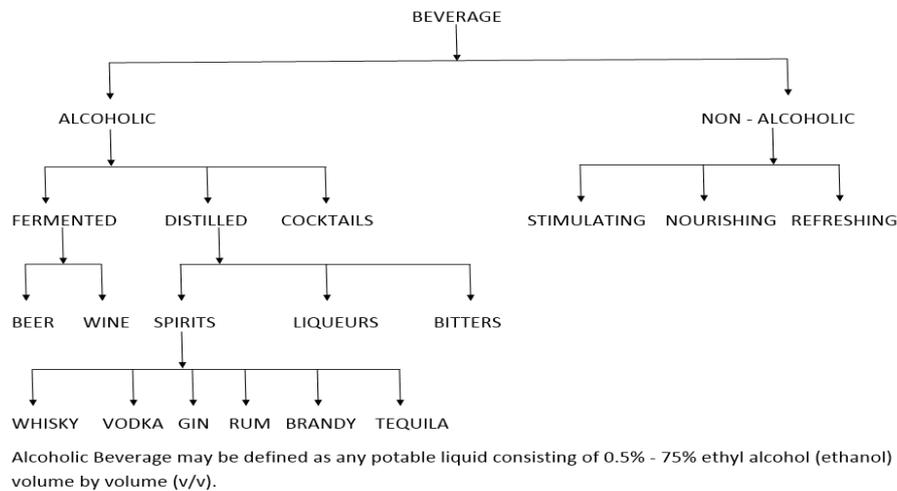
Minuman atau *beverage* merupakan segala jenis cairan atau *liquid* yang aman untuk di konsumsi bagi manusia, minuman juga memiliki peranan yang penting bagi manusia, selain itu minuman memiliki fungsi diantaranya adalah melepas dahaga, memberikan nutrisi contohnya sebagai contohnya adalah susu, ada pula yang mampu merangsang tubuh atau menambah tenaga, contohnya adalah kopi atau teh. Oleh karena itu minuman atau *beverage* menjadi salah satu zat atau komponen yang memiliki peran sangat penting bagi manusia.

Fungsi minuman bagi tubuh diantara lainnya ialah: mengurangi rasa haus, menambah nafsu makan, menghangatkan tubuh, menambahkan kalori dan juga energi bagi tubuh, dan mampu membantu melancarkan pencernaan tubuh (*Marsum Widjojo, 2004, 21*).

Beverage terbagi menjadi banyak jenis sesuai dari kandungan ataupun fungsinya. Namun *beverage* / minuman dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, “Minuman diklasifikasikan menjadi dua bagian diantaranya adalah minuman beralkohol dan tidak beralkohol” (Wiantara, 2016). Berikut tabel dari kalsifikasi *beverage*:

GAMBAR 2

KLASIFIKASI *BEVERAGE*



Sumber: (Kolkata, 2015)

Minuman beralkohol merupakan minuman yang biasa di konsumsi oleh manusia karena memiliki beberapa manfaat diantara lainnya adalah untuk menghangatkan tubuh khusus nya di suatu daerah tertentu yang memiliki cuaca iklim yang sangat dingin. Minuman beralkohol banyak diperjualbelikan di toko-toko, dan juga dapat di temukan di tempat yang memang dikhususkan untuk menjual minuman beralkohol dan racikan dari minuman beralkohol yaitu *bar*.

Bar merupakan salah satu sektor dari *food and beverage* yang dapat ditemukan dalam hotel maupun diluar hotel, *bar* dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu : *Public Bar* dan *Service Bar*. *Bar* merupakan *outlet* atau tempat yang menyediakan dan memperjualbelikan berbagai macam jenis minuman diantara lainnya adalah: *coffee, tea, beer, wine, liquor, liqueur, mocktail* dan juga *cocktail*.

Cocktail adalah sebuah jenis racikan minuman campuran, dengan menggunakan bahan yang berbasis *alcohol*, yaitu *dry spirit* atau *liquor* yang terdiri dari *Gin, Whiskey, Rum, Vodka, Tequila, brandy, Cachaça, dan mezcal*, sebagai

bahan dasar dalam pembuatan *cocktail* secara general. “*Cocktail* merupakan campuran dari minuman sekurang-kurangnya menggunakan dua jenis minuman atau bahan yang berbeda yang disajikan dalam *cocktail glass*” (Isdarmanto, 2016).

Terdapat juga bahan-bahan tambahan untuk menambahkan rasa, aroma, dan warna yang digunakan sebagai seni untuk mempercantik penampilan dan akan menambah kualitas dan nilai dari *cocktail* yang diracik tersebut, berikut merupakan bahan campuran yang biasa digunakan dalam pembuatan *cocktail* secara general : *sweet spirit / liqueur, wine, egg, syrup, cream, juices, citrus, soft drink* , dan juga *Bitter*.

Hampir semua *bar* membutuhkan salah satu bahan campuran yaitu *Bitter*, *Bitter* sendiri digunakan sebagai *condiment* dan juga menjadi bahan penting dalam pembuatan *cocktail*. Karena *Bitter* merupakan salah satu komponen penting dalam pembuatan *classic cocktail* sebagian contohnya adalah *Manhattan, Sazerac, Old fashion*, dan *Rob Roy*. ”Bahan dasar dari pembuatan *cocktail* atau minuman beralkohol adalah minuman beralkohol yang dicampur dengan gula, air dan *Bitter*” (Thomas, 2013)

Bitter merupakan bahan campuran untuk pembuatan *cocktail*, fungsi dari *Bitter* berguna sebagai penyeimbang rasa pada *cocktail*, oleh karena itu *Bitter* berfungsi untuk mengikat rasa kompleksitas dari bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *cocktail*.

Bahan-bahan dalam pembuatan *Bitter* pada terdiri dari akar, rempah-rempah, dan herbal, yang terkonsentrasikan oleh kadar alkohol yang tinggi di atas 45%. *Bitter* pada dasarnya mempunyai tiga komponen penting yaitu, *Bittering agent, flavouring agent*, dan *neutral overproof spirit*, untuk *Bittering agent* nya sendiri

biasanya menggunakan *sarsaparilla*, *angelica roots*, *gentian roots*, dan berbagai macam jenis akar lainnya yang dapat mengeluarkan rasa pahit, untuk *aromatic agent* nya, biasanya menggunakan bahan-bahan memiliki aroma yang sedap dan khas contohnya adalah daun mint, lavender, orange, kayu manis dan lainnya. “*spirit Bitters* are highly concentrated herb, root, spice, and flower essences combined with some form of distilled alcohol.” (Bobrow, 2015)

Seiring berkembangnya zaman, *beverage* memiliki berkembang sangat pesat dalam pembuatan produk-produk dan ide-ide yang inovatif. Banyak sekali sebuah metode atau cara pembuatan yang bisa dilakukan untuk menciptakan inovasi baru dalam pembuatan minuman, salah satu caranya yaitu dengan melakukan metode eksperimen. Pada dasarnya metode pembuatan minuman dibagi menjadi beberapa metode, yaitu:

1. *Distillation*
2. *Percolation*
3. *Maceration*
4. *Infusion*

(*I Gusti Nyoman Wiantara, 2017*).

Infusion sendiri merupakan metode pembuatan minuman dengan cara merendam *raw material*, ke dalam alkohol, ke dalam jar atau wadah tertentu. “Adapun teknik *infusion* yg dapat dilakukan dalam berbagai cara yaitu: *Jar Infusion*, *Maceration*, *Reduction*, *Fat Washing*, *Sous Vide* dan *NITROUS INFUSION*.” (Degroff, 2012)

NITROUS INFUSION merupakan salah satu method *infusion* sederhana yang mengandalkan tekanan dari gas NO₂, alat yang digunakan dalam *method infusion* ini merupakan *siphon* atau juga *cream whipper* yang dimana alat ini memiliki tabung 8gr NO₂, teknik ini mengandalkan aktivasi atau gejala menguapnya zat cair karena tekanan dari gas, metode ini melibat kan komponen zat padat dan cair.

Pada penggunaan teknik metode *NITROUS INFUSION* memiliki kelebihan, dimana metode ini tidak begitu memakan waktu yang cukup lama, “proses metode *NITROUS INFUSION* bahan yang akan digunakan dimasukan ke dalam sebuah alat *siphon*, lalu bahan dilarutkan menggunakan bantuan gas NO₂ untuk memecah elemen-elemen benda padat dari bahan-bahan ke dalam cairan agar mendapatkan rasa yang diinginkan”. (Stephenson, 2018)

Cinnamon / Cinnamomum merupakan pohon yang menghasilkan rempah-rempah yang dimana kulit batangnya dapat dimanfaatkan sebagai berbagai macam olahan produk. Kayu manis yang di olah memiliki karakteristik yang dapat menghangatkan tubuh, rasanya manis, dan juga memiliki aroma yang khas dan kuat, olahan kayu manis seringkali digunakan dalam sektor industri makanan dan minuman, salah satu contohnya diantara lain adalah rokok dan berbagai macam makanan khas Indonesia lainnya, karena memiliki rasa dan aroma rempah yang khas, maka penulis akan menggunakan kayu manis sebagai *flavouring agent* dalam pembuatan *Bitter*.

Brotowali merupakan tumbuhan herbal yang memiliki banyak manfaat khususnya untuk kesehatan, pemanfaatan tumbuhan brotowali yang di gunakan adalah batang dari tumbuhan brotowali, yang di olah dengan cara mengekstrak batang dari tumbuhan brotowali tersebut terlebih dahulu. Brotowali akan mengeluarkan rasa yang pahit setelah diekstrak, maka dari itu brotowali sangat cocok sebagai *substitute Bittering agent* dalam pembuatan *Bitter*. Keuntungan lain dari memanfaatkan bahan-bahan yang digunakan yang telah dicantumkan adalah: kadar racun yang sedikit, mudah diperoleh, murah, memiliki sedikit efek samping.

Melalui Tugas Akhir ini penulis ingin memanfaatkan rempah-rempah asli Indonesia yaitu brotowali dan kayu manis sebagai pengembangan produk yaitu *Bitter*. Sesuai dengan latar belakang yang telah dilampirkan, penulis mengambil keputusan untuk mengambil sebuah judul eksperimen yaitu “***Bitter brotowali menggunakan teknik metode NITROUS INFUSION***”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembuatan *Bitter* menggunakan metode *NITROUS INFUSION*, rumusan masalah pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana produk *Cocktail Bitter* brotowali menggunakan metode *NITROUS INFUSION*?
2. Bagaimana penyajian kemasan *Cocktail Bitter* brotowali menggunakan metode *NITROUS INFUSION*?
3. Bagaimana perhitungan biaya dan penentuan harga jual *Cocktail Bitter* brotowali menggunakan metode *NITROUS INFUSION*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan formal
 - a. Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat yang diperlukan terhadap penyelesaian studi pada program DIII Jurusan Hospitaliti Program Studi Tata Hidang di Politeknik Pariwisata 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 rempah Indonesia brotowali dan kayu manis.
2. Tujuan Operasional
 - a. Mengetahui produk *Cocktail Bitter* brotowali menggunakan metode *NITROUS INFUSION*?

- b. Mengetahui penyajian kemasan *Cocktail Bitter* brotowali menggunakan metode *NITROUS INFUSION*?
- c. Mengetahui perhitungan biaya dan penentuan harga jual *Cocktail Bitter* brotowali menggunakan metode *NITROUS INFUSION*?

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
 - a. Memperkenalkan suatu produk inovasi baru dari pemanfaatan potensi rempah brotowali dan kayu manis dan *high-proof alcohol* dengan metode *NITROUS INFUSION* menjadi minuman beralkohol yaitu *Bitter*.
 - b. Mengembangkan produk *Bitter* brotowali dengan bahan-bahan yang telah penulis sediakan.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Mengedukasi masyarakat mengenai pembuatan *Bitter* brotowali yang dapat diproduksi di rumah, dengan peralatan dan bahan yang mudah di dapat.
 - b. Meningkatkan daya minat *Bitter* brotowali di Indonesia.
 - c. Membantu petani Indonesia dengan memanfaatkan hasil panennya.
3. Bagi institusi
 - a. Membagikan sebuah informasi serta ilmu pengetahuan berkaitan mengenai produk inovasi baru minuman beralkohol khususnya untuk Program Studi Tata Hidang

- b. Meningkatkan kemampuan dan pemahaman kompeten individual mahasiswa khususnya di Program Studi Tata Hidang agar mahasiswa dapat berkompetensi setelah kelulusan.

E. Metode Eksperimen

1. Pengertian Eksperimen

“Metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui efek perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam sebuah kondisi yang terkendali.” (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2011)

2. Teknik alat dan pengumpulan data

Alat pengumpulan data merupakan salah satu cara agar mempermudah penulis untuk mengumpulkan sebuah data yang akan diperlukan, melalui penelitian ini penulis menggunakan sebuah teknik pengumpulan data kuesioner, “Kuesioner adalah sebuah teknik pengumpulan data dengan cara seorang peneliti memberikan daftar pertanyaan dan juga pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh para responden” (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D., 2014)

Penulis akan menggunakan dua metode dalam pengumpulan data:

a. Kuesioner

Membuat beberapa pertanyaan yang akan ditujukan kepada para responden dengan cara tertulis untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden, pertanyaan yang akan ditujukan kepada responden tentu berkaitan dengan kualitas dari sebuah hasil produk eksperimen, kualitas yang dimaksud adalah dari segi rasa, aroma,

tingkat kesukaan dan penerimaan dari masyarakat akan produk yang dibuat.

b. Studi literatur

Menggunakan data dari teori – teori yang telah diuji kebenarannya untuk dijadikan sebagai pedoman untuk meneliti sebuah objek dari penelitian. Data yang akan dijadikan sebagai pedoman yang diperoleh oleh penulis, menggunakan data dari buku, karya ilmiah, artikel, internet, dan juga dokumen, yang berkaitan dengan tema dari penelitian.

3. Populasi dan penarikan sampel

Dalam eksperimen ini, tahapan pengumpulan data akan dikumpulkan melalui sebuah data kuesioner dan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan eksperimen. Penulis akan menggunakan 2 orang panelis yang ahli, dan 25 konsumen untuk mengisi sebuah kuesioner guna untuk mendapatkan sebuah informasi dan penilaian kualitas yang mutu. “manfaat menggunakan panelis ini adalah kepekaannya yang cukup tinggi, penilaian yang sangat cepat, efektif, dan tidak cepat fatik ” (Syukri, 2009)

4. Tahapan dan jadwal eksperimen

Penulis akan melakukan proses tahapan dan jadwal eksperimen ‘*Bitter brotowali*’ proses ini berlokasi di Bandung. Persiapan data dan bahan-bahan yang akan di uji coba, eksperimen produk pengolahan data hasil eksperimen, dan penyusunan hasil uji coba akan dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan. Berikut tahapan dan jadwal eksperimen:

- a. 23 Agustus 2022 : Pemilihan ide topik penelitian
- b. September 2022 : Persiapan data penelitian
- c. Oktober 2022 : Melakukan eksperimen dengan melakukan uji coba dengan beberapa variable yang berbeda
- d. Oktober 2022 : Pengumpulan data hasil kuesioner
- e. Oktober 2022 : Membuat kesimpulan dan data

F. Penegasan Istilah

Agar menghindari kesalahan dalam pengertian dalam judul yang dibuat oleh penulis yaitu “*Bitter brotowali, menggunakan metode NITROUS INFUSION*”, selain itu untuk membatasi permasalahan topik dari sebuah judul dalam penelitian ini, penulis akan melampirkan sebuah kalimat penegasan istilah yang sesuai dengan penelitian menurut para ahli sebagai berikut :

1. *Bitter*

“spirit *Bitters* are highly concentrated herb, root, spice, and flower essences combined with some form of distilled alcohol.” (Bobrow, 2015)

2. *NITROUS INFUSION*

“ *High pressure forces N₂O and alcohol deep into the material, herbs and spices or fruit, then filtering the liquid and mixing it with neutral grain spirit*” (Stephenson, 2018)