

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut (Liestanty, 2016) Beverage ( minuman ) merupakan *liquid* yang di konsumsi oleh manusia untuk keperluan hidrasi, Kesehatan, kenikmatan. Minuman bisa berupa air, susu, jus buah, teh, kopi, minuman ringan (soda) hingga minuman beralkohol seperti bir, anggur, dan *spirit*. Minuman bisa terbagi menjadi 2 golongan yaitu *non alcohol* dan yang mengandung *alcohol*, minuman *non alcohol* adalah semua jenis minuman yang tidak sama sekali mengandung *alcohol* yang dapat diminum secara langsung sebagai minuman menghilangkan dahaga, minuman pencampur yang bisa dapat di konsumsi dengan keadaan dingin maupun panas , terdapat beberapa jenis *non alcohol beverage* yaitu :

1. *Water*
2. *Juices*
3. *Squash*
4. *Syrup*
5. *Crush*
6. Kopi
7. Teh
8. Chocolate

Selain dari minuman *nonalcohol* yang dapat dikonsumsi maka adapun minuman yang mengandung *alcohol*, Minuman *alcohol* merupakan jenis minuman yang mengandung etanol (*alcohol etil*) yang merupakan zat psikoaktif yang terdapat melalui proses fermentasi gula oleh *yeast*.

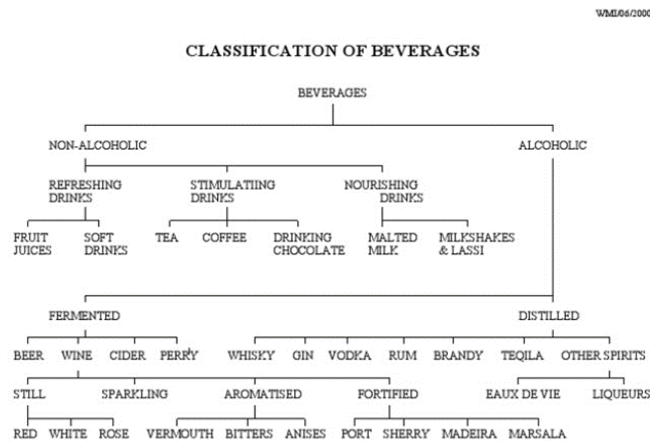
Minuman ini diminum untuk tujuan rekreasi, sosial, dan budaya di banyak Masyarakat Indonesia dan seluruh dunia, Sebagian besar masyarakat juga mengkonsumsi *alcohol* untuk penghangat tubuh khususnya untuk orang yang tinggal di dataran tinggi yang memiliki suhu yang cukup dingin.

Selain dapat dijadikan minuman, *alcohol* juga berguna sebagai *pairing* hidangan dengan tujuan menciptakan cita rasa yang diinginkan seperti *alcohol* berjenis *wine*. Menurut peraturan BPOM nomor 5 tahun 2021 minuman *alcohol* merupakan dari penyulingan cairan hasil fermentasi biji-bijian, buah, dan gula tebu.

Menurut pasal 7 perpres 74 tahun 2013 minuman beralkohol dapat dikategorikan menjadi 3 golongan yaitu:

- Golongan A : mengandung alkohol kurang dari 5%.
- Golongan B : mengandung alkohol antara 5% sampai 20%.
- Golongan C : mengandung alkohol lebih dari 20%

Dari golongan alkohol yang disebutkan diatas yang hanya dapat dijual di hotel, bar, dan restoran yang memenuhi persyaratan sesuai perundang – undangan di bidang pariwisata.

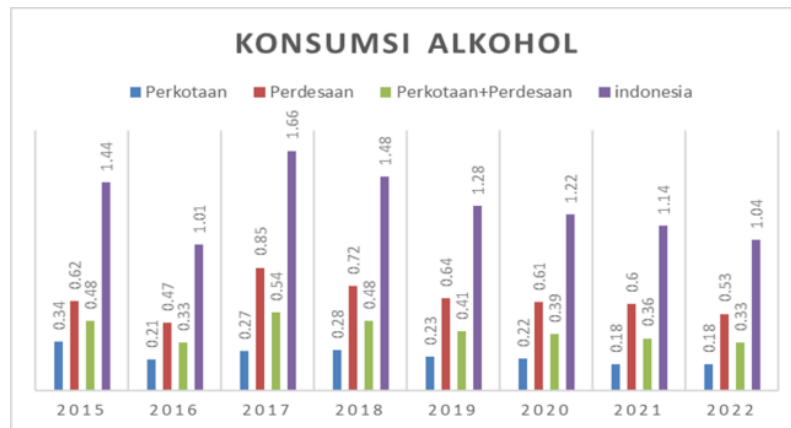


**GAMBAR 1. 1**  
*Classification Of Beverages*

Klasifikasi *beverage* diatas menjelaskan bahwa di dalam dunia minuman itu terbagi menjadi 2 golongan yaitu minuman *non alcoholic* dan *alcoholic*, yang setelah itu bisa dapat di kreasikan menjadi minuman campuran (*mixed drink*) atau bisa juga disebut *cocktail* dan *mocktail*.(Gautam, 2015)

Dalam *beverage* terdapat minuman campuran (*mixed drink*) yang biasanya berbahan dasar dari *alcohol* dan *non alcohol*. Minuman campuran tersebut merupakan campuran dari beberapa *liquid* seperti jus, sirup, dan soda dan lain – lain. Minuman campuran dibagi menjadi 2 yaitu *cocktail* dan *mocktail*. Perbedaan *cocktail* dan *mocktail* adalah sebagai berikut : *cocktail* merupakan minuman yang mengandung alkohol yang biasanya dicampur dengan bahan lain seperti jus buah, sirup, dan soda untuk menciptakan rasa dan aroma serta memberikan kesan yang unik. *Mocktail* merupakan minuman non alkohol yang dibuat menyerupai *cocktail* dalam hal rasa, aroma dan visual yang sama tanpa ada kandungan *alcohol* didalamnya (Edi, 2020 : 26).

Berikut di bawah ini adalah diagram data pengkonsumsi alkohol di Indonesia :



GAMBAR 1. 2  
Data Konsumsi Alkohol

Konsumsi alkohol oleh penduduk usia  $\geq 15$  tahun pengukuran ini biasanya dilakukan dalam liter per kapita, yang merupakan rata rata konsumsi alkohol per individu dalam populasi yang berusia 15 tahun atau lebih (Hafiduddin, 2023 - 1) Secara keseluruhan konsumsi *alcohol* di Indonesia menjadi tinggi dikarenakan konsumsi dari pedesaan dan juga perkotaan yang pola konsumsi nya di pengaruhi oleh faktor ekonomi dan sosial.

Perkembangan dalam dunia *beverages* dan minuman sudah sangat maju khusus nya di Indonesia, baik minuman *alcoholic* maupun yang *non alcoholic*, di era sekarang ini tidak sedikit pula Masyarakat yang mencoba untuk membuatnya sendiri bahkan memproduksi dan menjualnya, yang telah kita semua ketahui banyak sekali industri *food and beverage* yang menemukan kreasi dan produk-produk yang baru, *beverages* atau minuman memiliki arti suatu liquid atau cairan yang dapat diminum, hal ini mencakup berbagai jenis minuman seperti air, jus, teh, kopi, dan minuman beralkohol. Cairan dalam minuman adalah medium yang

mengandung bahan-bahan yang memberikan rasa, aroma, dan nutrisi bagi siapapun yang mengkonsumsinya.

Industri minuman di seluruh dunia terus berkembang pesat, terutama karena gaya hidup dan preferensi konsumen yang berubah, yang menghasilkan permintaan yang lebih besar untuk minuman yang lebih sehat, organik, dan rendah kalori. Kreasi produk dan penggunaan teknologi baru dalam produksi dan pengemasan, dan ekspansi ke pasar-pasar berkembang mendorong pertumbuhan ini (Morgan, 2014 : 5).

Tren minuman *cocktail* maupun *mocktail* sangat berkembang di dunia *mixology* khususnya kreasi cocktail soda yang penulis buat memadukan soda dengan berbagai bahan lainnya untuk menciptakan minuman yang segar dan menarik. Soda atau minuman bersoda adalah minuman yang berkarbonasi, yang berarti bahwa air tersebut sudah tercampur dengan karbondioksida (CO<sub>2</sub>) dibawah tekanan, soda biasanya juga mengandung pemanis, rasa buatan ataupun alami. secara umum, istilah ini paling sering diseluruh dunia.

Minuman yang berkarbonasi merupakan minuman yang ditambahkan dengan karbondioksida sehingga menimbulkan rasa yang berbusa pada minuman tersebut, minuman berkarbonasi biasanya mengandung tambahan asam fosfat sebagai pengasaman (Sayed, 2018 : 2) Minuman berkarbonasi biasanya hanya memiliki rasa pada umumnya tanpa aroma tetapi banyak diluar sana yang memiliki aroma dan rasa seperti buah-buahan. maka dari itu, penulis ingin membuat soda beraroma daun pinus.

Daun pinus adalah bagian dari pohon pinus (*genus pinus*) yang berbentuk seperti jarum, pinus merupakan genus terbesar dari keluarga pinaceae yang

mencakup lebih dari 110 spesies di seluruh Indonesia, jenis yang tumbuh alami di hutan yang beriklim sedang, subtropik, dan tropis pinus merkusi adalah satu satunya jenis tanaman pinus asli Indonesia (Imanuddin, 2020 : 2). Menurut (Dede, 2013) daun merupakan tajuk dari pohon untuk terjadinya proses fotosintesis, respirasi dan transpirasi.

Dengan demikian penelitian ini ditujukan untuk menghubungkan antara mencampur soda dan daun pinus yang menghasilkan kreasi yang menarik yaitu *needle pine soda*. *Needle pine soda* merupakan minuman yang menggunakan daun pinus (*needle pine*) sebagai salah satu bahan utama. Daun pinus ini memberikan rasa khas yang segar dan sedikit *Resinous* pada soda, minuman ini sering dibuat melalui proses fermentasi atau infusi untuk mengambil aroma dan sedikit rasa dari daun pinus, *needle pine soda* berasal dari praktik pembuatan minuman tradisional di beberapa daerah Eropa dan Amerika utara, Dimana daun pinus digunakan untuk memberikan rasa yang unik dan khas pada minuman, rasa khas dari daun pinus telah diterima sebagai bagian dari kuliner lokal maka dari itu, *needle pine soda* ini dapat dianggap sebagai adaptasi modern dari praktisi tradisional, penggunaan *needle pine* juga memiliki pengaruh positif terhadap kualitas bir karena merupakan sumber antioksidan alami yang bisa mendukung penerimaan jenis bir baru dan memperluas minuman dari cabang pembuatan bir (Penkina, 2015 : 42)

Meskipun *needle pine* pada saat ini diaplikasikan terhadap minuman bir namun dapat pula bisa dikreasikan menjadi minuman *cocktail* maupun *mocktail* khususnya *highball cocktail* dan tentu *cocktail* yang disajikan dengan soda pinus ini akan mendapat perbedaan dari segi aroma dan rasa. Dimana bahan utama yang

digunakan *cocktail* ini tetap mengacu pada *classic cocktail*. Di Indonesia sendiri *cocktail* sudah menjadi tren kalangan dewasa maupun anak muda,

*Highball* merupakan minuman yang diakui secara umum sebagai *Cocktail* yang terdiri dari minuman beralkohol dasar contohnya *whisky* dan Sebagian besar campuran *non alcoholic* seperti soda, disajikan dengan gelas tinggi (Highball Glass) yang di isi dengan es dengan *garnish* yang sederhana (Carlin, 2012 : 51)

*Highball* juga merupakan minuman yang terdiri dari satu porsi alkohol yang dicampur dengan jumlah yang lebih besar dari soda, air tonic, atau ginger ale, seringkali disajikan dengan es dalam gelas tinggi (Regan, 2003 : 146) . *Highball* adalah jenis minuman campuran sederhana yang terdiri dari spirit dan mixer non alcohol dengan proporsi yang signifikan, biasanya disajikan dalam gelas yang tinggi dan ramping dengan es (DeGroff, 2008 : 11)

Berdasarkan pemaparan yang sudah di jelaskan maka, penulis berencana melakukan Tugas Akhir eksperimen mengenai pengembangan *cocktail Highball* menggunakan soda pinus (*needle pine soda*). Soda pinus yang penulis buat melalui proses *sous vide*, *sous vide* merupakan metode *infuse*, ekstraksi rasa dengan cara yang lebih presisi dan konsisten memanfaatkan suhu rendah yang ter control (Conigliaro, 2013 : 148) setelah itu proses *injection* menggunakan CO2 yang penulis buat ini terinspirasi dari *classic cocktail* yaitu *Highball* .

*Cocktail Highball* merupakan *cocktail* yang ditemukan pada abad ke- 20 cocktail ini berkembang sebagai variasi sederhana berbahan dasar *whiskey* dan soda sesuai dengan selera lokal. Hal ini menginspirasi penulis untuk membuat kreasi *cocktail* ini dengan menggunakan soda daun pinus untuk mengganti soda water yang *plain* menjadi soda yang mempunyai aroma, dan rasa *resinous* khas dari daun

pinus. Dalam produk pengembangan yang penulis buat, daun pinus atau akan digunakan sebagai bahan pembuatan *needle pine soda* yang nantinya akan menggantikan air soda regular. Seiring perkembangannya zaman, manusia terus mencoba hal-hal baru untuk menciptakan sesuatu yang mempunyai manfaat untuk kedepannya dan tentunya bisa digunakan oleh generasi yang selanjutnya. Terutama dalam dunia minuman banyak sekali bartender yang mengembangkan *cocktail* maupun *mocktail*. Penulis ingin melakukan eksperimen pada Tugas Akhir dengan judul “Pengembangan *cocktail highball* dengan menggunakan soda pinus”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan diatas, penulis menyatakan rumusan masalah yang akan penulis jabarkan dan analisis yaitu:

1. Bagaimana pembuatan produk minuman *Cocktail Highball* menggunakan Soda Pinus ?
2. Bagaimana penyajian dan kemasan dari *Cocktail Highball* menggunakan Soda Pinus?
3. Bagaimana perhitungan biaya dan penentuan harga jual minuman *Cocktail Highball* menggunakan Soda Pinus ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Formal
  - a. Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan melalui Tugas Akhir studi pada D-III Program Studi Tata Hidang di Politeknik Pariwisata NHI Bandung.



- b. Berkontribusi pada reputasi kampus Politeknik Pariwisata NHI Bandung sebagai institusi Pendidikan yang mempromosikan eksperimen dengan memanfaatkan bahan bahan alami.
  - c. Untuk mengembangkan kreasi produk baru yang inovatif di Indonesia di bidang minuman.
- 2. Tujuan operasional
  - a. Mengetahui produk minuman *Cocktail Highball* menggunakan Soda Pinus serta metode pembuatannya.
  - b. Mengetahui penyajian minuman *Cocktail Highball* menggunakan Soda Pinus.
  - c. Mengetahui perhitungan biaya dan penentuan harga jual minuman Cocktail Highball menggunakan Soda Pinus .

#### **D. Manfaat Penelitian**

- 1. Bagi Penulis
  - a. Mendapatkan ilmu mengenai eksperimen yang akan dibuat berupa metode dan mengetahui warna, rasa, dan aroma dari soda pinus yang di aplikasikan di *Cocktail Highball*.
  - b. Mengembangkan *Cocktail highball* dengan menggunakan soda pinus
- 2. Bagi Masyarakat
  - a. Memperkenalkan serta memberikan informasi mengenai daun pinus bisa di aplikasikan dengan soda dan bisa dibuat *Cocktail Highball*.
  - b. Untuk membuat kreasi pada minuman dan juga mendukung perkembangan industri minuman di Indonesia.
- 3. Bagi Institusi

- a. Memberikan ilmu pengetahuan khususnya di minuman serta memberikan informasi mengenai produk kreasi minuman beralkohol untuk program studi Tata Hidang.
- b. Meningkatkan kemampuan mahasiswa program studi Tata Hidang sehingga bisa terus berkembang dan terlatih di dunia industry

## **E. Metode Eksperimen**

### **1. Pengertian Eksperimen**

Eksperimen adalah salah satu metode ilmiah dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih, Dalam eksperimen peneliti memanipulasi variabel independen (variabel yang dianggap menyebabkan perubahan) untuk melihat pengaruh terhadap variabel dependen (variabel yang diukur sebagai respon terhadap perlakuan). (Hilda, 2023 : 3)

### **2. Teknik dan alat pengumpulan data**

Dalam tugas akhir eksperimen ini, penulis menggunakan Teknik pengumpulan data dengan metode :

#### **a. Studi Literatur**

Melakukan penelitian yang melibatkan pengumpulan, pengkajian, analisis, dan interpretasi data atau informasi yang sudah tersedia yang sudah terverifikasi. Data yang diperoleh penulis berasal dari buku, jurnal, artikel dan website yang berkaitan dengan topik penelitian. (Mahdi, R., & Ma'rifah, M. 2019: 416-422).

#### **b. Wawancara**

Melakukan wawancara terhadap panelis mengenai topik tugas akhir eksperimen yang penulis buat , wawancara sendiri berguna untuk mendapat

dan mengetahui kritik dan saran dari panelis yang biasanya orang yang ahli di bidang beverage seperti *bartender* ataupun *head bar* Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, maka dari hasil dari wawancara itu dapat diolah dan di konstruksikan kedalam suatu topik tertentu. (Bunu, 2022 : 76)

c. Kuesioner

Penulis membuat pertanyaan – pertanyaan yang tertulis untuk diajukan kepada responden seperti masyarakat pada umumnya pria dan Wanita atau kerabat yang mengunjungi bar yang bisa disebut *bar hopping* guna mendapatkan informasi terhadap aspek produk yang penulis buat. Daftar pertanyaan ini terbagi menjadi ke beberapa aspek seperti , rasa, aroma, warna, penyajian serta Tingkat penerimaan Masyarakat terhadap produk yang penulis kembangkan.

Kuesioner atau sering pula disebut angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses memberi atau mengajukan pertanyaan tertulis kepada para responden. (Herlina, 2019 : 1).

d. Dokumentasi

Melampirkan dokumentasi kegiatan dalam membuat produk dan juga saat uji coba produk kepada panelis. Dokumentasi adalah suatu proses pengumpulan data berupa gambar, angka, buku, arsip, dan dokumen yang berupa laporan atau keterangan yang dapat mendukung penelitian. (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, 2018 : 240)

3. Populasi dan teknik penarikan sampel

Populasi merupakan semua objek/subjek penelitian yang memiliki karakteristik tersendiri, sedangkan sampel merupakan Sebagian orang atau wakil yang memiliki karakteristik representasi dari populasinya. untuk dapat menentukan dan menetapkan sampel diperlukan pemahaman yang baik dari peneliti atau panelis mengenai sampling baik penentuan jumlahnya ataupun sampel mana yang harus di ambil (Amin, 2023 : 16) populasi ini nantinya akan diambil sebagai sampel Dimana mereka akan memberikan penilaian dan masukan mengenai *cocktail* yang penulis buat, sampel ini akan di bagi menjadi beberapa panelis.

Panelis adalah satu atau sekelompok orang yang ditugaskan untuk nilai sifat atau mutu suatu produk untuk memproses evaluasi sensory dan bagaimana kontribusi mereka pada penilaian suatu produk, metode evaluasi sensory digunakan untuk menilai rasa, aroma, tekstur, dan aspek sensorik lainnya. (Johnson, 2020)

#### a. Panelis Perseorangan

Panelis perseorangan adalah panelis merupakan orang yang sangat ahli dan mempunyai kepekaan yang tinggi yang diperoleh melalui bakat yang dimiliki dengan Latihan yang intensif, panel perseorangan sangat mengenal sifat, peranan dan pengolahan bahan yang akan dinilai dan menguasai metode - metode analisis organoleptik yang sangat baik (Anggraeni R. , 2023 : 1) untuk kali ini penulis akan memilih *bartender* serta *head bar* karena sesuai kriteria yang sudah di paparkan.

#### b. Panelis Konsumen

Panelis konsumen merupakan orang yang tergantung target kepada pemasaran, kategori panelis ini memiliki sifat yang umum dan dapat ditentukan berdasarkan perorangan ataupun kelompok tertentu. (Anggraeni R. , 2023 : 1).

Maka dari itu penulis akan memilih orang-orang yang datang dan berkesempatan ke bar untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap produk eksperimen yang penulis buat pada saat sesuai kriteria yang sudah dijelaskan.

#### 4. Tahapan dan jadwal eksperimen

Penulis berencana melakukan tahapan uji coba “pengembangan *cocktail highball* menggunakan soda pinus” ini berlokasi di BIRU *Speakeasy bar* Bandung, penulis akan menyelesaikan pembuatan data dan bahan, uji penelitian produk, pengolahan data hasil pengujian, dan penyusunan hasil pengujian.

##### a. Tahapan eksperimen

**TABEL 1. 1**  
**Tahapan dan Jadwal Eksperimen**

No	Kegiatan penelitian	Aug				Sept				Oct				Nov			
1	Pengajuan judul																
2	Penyusunan proposal																
3	Observasi dan eksperimen																
4	Penyebaran questioner dan sampling																
5	Analisa dan pengolahan data																
6	Penyusunan laporan																

Sumber : (Olahan Penulis 2024)

## F. Penegasan Istilah

1. *Needle pine soda* merupakan minuman yang menggunakan daun pinus (*needle pine*) sebagai salah satu bahan utama . Daun pinus ini memberikan rasa khas yang segar dan sedikit *Resinous* pada soda , minuman ini sering dibuat melalui proses fermentasi atau infusi untuk mengambil aroma dan sedikit rasa dari daun pinus.

*needle pine soda* berasal dari praktik pembuatan minuman tradisional di beberapa daerah Eropa dan Amerika utara, Dimana daun pinus digunakan untuk memberikan rasa yang unik dan khas pada minuman ,rasa khas dari daun pinus telah diterima sebagai bagian dari kuliner lokal maka dari itu, *needle pine* soda ini dapat dianggap sebagai adaptasi modern dari praktisi tradisional.

penggunaan *needle pine* juga memiliki pengaruh positif terhadap kualitas bir karena merupakan sumber antioksidan alami yang bisa mendukung penerimaan jenis bir baru dan memperluas minuman dari cabang pembuatan bir (Penkina, 2015 : 42)

2. Eksperimen merupakan penelitian bertujuan untuk mengetahui adanya sebab akibat pada suatu objek. Eksperimen adalah Teknik pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengarahkan percobaan dalam pembuktian suatu pernyataan atau hipotesis untuk diri mereka sendiri dalam pembelajaran. (Sutikno, 2018 : 40).
3. *Cocktail* adalah minuman campuran yang biasanya terdiri dari beberapa jenis *alcohol* yang dikreasikan dengan cara di campur menggunakan bahan lain seperti jus buah, soda, bitters, atau menggunakan bahan tambahan lain yang memberi rasa dan aroma, menurut Embury A mendefinisikan *cocktail* adalah kombinasi dari

bahan bahan yang seimbang untuk menciptakan pengalaman minum yang menyegarkan dan unik.

4. *Highball* adalah jenis *cocktail* yang terdiri dari minuman keras biasanya menggunakan whisky, gin, vodka, dan dicampur dengan minuman seperti *tonic water*, *ginger ale*, atau air berkarbonasi, dengan disajikan di dalam gelas tinggi yaitu *highball glass* dan sering dihiasi dengan irisan buah atau kulit jeruk. Definisi ini menekankan kesegaran dan kesederhanaan *highball*, yang memungkinkan rasa dari alcohol tetap dominan namun menyatu dengan komponen lainnya. (DeGroff, 2008 : 11)