

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tanaman kakao atau dengan nama latin *Theobroma cacao* memiliki makna yaitu makanan untuk Tuhan. Pertama kali minuman dari biji kakao ini dibuat oleh masyarakat Indian Mesoamerika. Minuman tersebut kemudian diberikan perasa, seperti merica, vanili, dan rempah-rempah lainnya. Biasanya minuman ini disajikan untuk pemerintahan Mayan dan upacara-upacara. (Siswanto & Febryanti, 2023)

Pada awal mulanya, suku *Maya* dan *Aztec* merupakan budaya pertama yang menemukan biji kakao. Kemudian mereka mengolah biji kakao tersebut menjadi sebuah minuman pahit yang digunakan dalam upacara keagamaan. Kemudian pada tahun 1492, biji kakao untuk pertama kalinya dibawa ke Eropa oleh Christoper Colombus. Pada abad ke-16, minuman cokelat ini mulai diterima dan diminati oleh penduduk Eropa dikarenakan pengaruh Spanyol yang mulai merambah ke Eropa. Oleh karena itu, minuman cokelat dijadikan minuman untuk bangsawan dan masyarakat sekitar. (Saras, 2023)

Kemudian pada abad ke-17, cokelat ini sudah sampai hingga Prancis dan menjadi minuman yang disukai di istana Raja Louis XIV. Pada abad ke-18 terjadi perkembangan teknologi untuk proses produksi. Hingga saat ini telah terjadi banyak inovasi. Kini cokelat tidak hanya dijadikan sebagai

minuman, namun dijadikan bahan dalam pembuatan makanan penutup. (Saras, 2023)

Dari segi rasa cokelat terbagi menjadi tiga jenis, yang dimana pada setiap jenis cokelat tersebut memiliki komposisi dan karakteristik yang berbeda-beda. Ketiga jenis cokelat tersebut, yaitu :

1. *Dark Chocolate*

Cokelat jenis ini merupakan cokelat yang mengandung padatan kakao tertinggi dibandingkan jenis cokelat yang lain. *Dark chocolate* sendiri mengandung 50% sampai 70% padatan kakao dan 20% sampai 30% gula. Cokelat ini memiliki rasa yang cenderung pahit dan berwarna cokelat kehitaman.

2. *Milk Chocolate*

Milk chocolate mempunyai rasa yang manis dan lebih *mild* dibandingkan dengan *dark chocolate*. Cokelat jenis ini juga mempunya tekstur yang *creamy* dan lembut sehingga lebih mudah untuk meleleh. *Milk chocolate* sendiri mengandung 10% sampai 20% susu, 40% sampai 60% gula, 10% sampai 50% padatan kakao.

3. *White Chocolate*

Jenis cokelat ini memiliki warna yang berbeda dibandingkan jenis cokelat yang lainnya. Cokelat ini memiliki warna putih gading yang berasal dari lemak kakao. Dari lemak kakao tersebut, cokelat ini mempunyai tekstur yang *creamy* dan

lembut. *White chocolate* mengandung sekitar 50% sampai 60% lemak kakao, 10% sampai 15% susu, dan 30% sampai 50% gula. Selain dari ketiga jenis cokelat tersebut, terdapat dua jenis cokelat dalam segi tekstur. Kedua jenis cokelat ini memiliki cara penanganan yang berbeda dalam penggunaannya. Cokelat tersebut ialah :

1. Cokelat *Compound*

Jenis cokelat ini mengandung lemak nabati dan cokelat bubuk sehingga memiliki harga yang lebih terjangkau. Dalam pengolahannya, cokelat ini tidak harus melalui proses *tempering*. Cokelat jenis ini cocok digunakan untuk dekorasi, *coating*, *filling*, hingga *dipping*.

2. Cokelat *Couverture*

Dalam cokelat *couverture* mengandung lemak kakao dan padatan kakao. Cokelat *couverture* mempunyai rasa dan tekstur yang lembut ketika dikonsumsi. Dalam pengolahannya, cokelat jenis ini harus melalui proses *tempering* agar bisa mendapatkan hasil tampilan yang mengkilap.

Showpiece merupakan sebuah karya seni yang diperuntukkan untuk menghias dan menjadi daya tarik pada sebuah ruangan. Biasanya *showpiece* dibuat berdasarkan tema pada hari besar atau berdasarkan kreatifitas seorang *chef*. Tujuan dari dibuatnya *showpiece* adalah untuk menampilkan keterampilan dan kreatifitas dari seorang *chef* sehingga menjadi pusat perhatian dalam sebuah pameran, acara, maupun kompetisi. Dalam dunia *pastry*, pembuatan *showpiece* bisa menggunakan berbagai media,

diantaranya adalah cokelat, *butter*, *fondant*, *sugar*, *pastillage*, dan lainnya. Tentu setiap media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda. Pada tema yang penulis pilih untuk tugas akhir ini, media yang bisa digunakan adalah cokelat dan *fondant*. Alasan penulis memilih untuk menggunakan media cokelat selain dikarenakan harga yang lebih terjangkau, cokelat juga memiliki daya tahan yang lebih stabil pada perubahan suhu yang ringan jika dibandingkan dengan *fondant*. Pada detail-detail yang kecil dan tipis, cokelat akan lebih tahan lama dibandingkan apabila menggunakan *fondant* akan menyebabkan retak atau pecah.

Dengan perkembangan yang terjadi, kini cokelat tidak hanya diperuntukkan untuk dikonsumsi. Kini cokelat sudah dijadikan sebagai karya seni. *Chocolate showpiece* merupakan karya seni yang terbuat dari cokelat dengan menggunakan berbagai teknik. Dalam pembuatan *chocolate showpiece* sendiri diperlukan ketelitian dan kesabaran dikarenakan pembuatannya yang rumit. *Chocolate showpiece* biasa digunakan dalam industri kuliner untuk mendekorasi ruangan pada acara-acara tertentu. *Chocolate showpiece* juga sering kali digunakan untuk kompetisi cokelat dan pameran seni kuliner. Diperlukan proses yang panjang dalam pembuatan *chocolate showpiece*. Mulai dari proses melelehkan cokelat, mencetak, penggabungan setiap bagian, pengukiran, hingga proses *finishing*.

Pembuatan *chocolate showpiece* bertujuan untuk mengungkapkan keterampilan dan seni dari seorang *chef*. Kreativitas dari seorang *chef* akan tertuang dan ditampilkan dalam hasil akhir dari sebuah *chocolate showpiece*

ini. *Chocolate showpiece* juga saat ini digunakan dalam bidang pendidikan dengan tujuan untuk menambah ilmu bagi para mahasiswa dalam mengolah cokelat dengan teknik-teknik yang digunakan dalam pembuatan *chocolate showpiece*.

Dalam pembuatan *chocolate showpiece* diperlukan beberapa teknik yang digunakan agar dapat menghasilkan karya seni yang indah. Teknik-teknik tersebut ialah :

1. *Carving*

Teknik *carving* merupakan teknik memahat atau mengukir pada media cokelat hingga menyerupai bentuk yang diinginkan.

2. *Cut out*

Teknik ini digunakan untuk memotong cokelat yang telah dituang ke atas permukaan yang datar dengan ketebalan yang diperlukan, kemudian ketika cokelat akan mengeras dipotong sesuai dengan pola yang diinginkan. (Notter, 2011)

3. *Casting*

Teknik *casting* merupakan teknik dimana cokelat yang telah dilelehkan dituang ke dalam *mold* atau cetakan yang diinginkan. Teknik ini merupakan teknik yang paling sederhana, namun juga *tricky* karena ada kemungkinan cokelat akan patah atau retak ketika dikeluarkan dari cetakan. (Notter, 2011)

4. *Food processor modeling chocolate*

Teknik ini merupakan cara mudah dalam membuat *chocolate modeling* dengan menggunakan *food processor*. Teknik ini akan

menghasilkan *chocolate modeling* yang mudah dibentuk namun cepat mengeras, sehingga cocok digunakan untuk membuat bentuk yang sederhana. (Notter, 2011)

5. *Piping*

Teknik ini biasa digunakan untuk membuat *chocolate décor*. Untuk lebih mudah, pada teknik ini tidak menggunakan plastik *piping bag* melainkan menggunakan *baking paper* yang dibentuk menyerupai *piping bag*. Dengan menggunakan *baking paper* ini akan mempermudah dalam penggunaan dan lebih nyaman digunakan apabila suhu cokelat terlalu panas.

GAMBAR 1

ICON UNIVERSAL STUDIOS SINGAPORE



Sumber : coveringmiles.com, 2019

Universal Studio merupakan salah satu perusahaan dalam bidang *perfilm-an* terbesar di dunia, dimana banyak karya *filmnya* yang digemari oleh banyak orang di dunia. Singapura menjadi negara pertama di Asia Tenggara dan kedua di Asia yang didirikan tempat wisata *Universal Studio*. (Bomanta, 2015)

Universal Studios Singapore merupakan taman hiburan yang berlokasi di dalam *Resorts World Sentosa*, Pulau Sentosa, Singapura. Pembangunan taman hiburan ini menjadikan kunci dari komponen yang ditawarkan oleh Genting untuk membangun resort kedua di Singapura. Pemerintah Singapura mengumumkan bahwa persetujuan itu telah dimenangkan, sehingga pada tanggal 19 April 2007 dimulai untuk pembangunan taman hiburan ini dan resort. Pada tanggal 20 Oktober 2009 *Universal Studios Singapore* mengumumkan rencana pembangunan dan merilis peta taman hiburan tersebut. Sejak saat itu, taman hiburan ini telah memperoleh dua juta pengunjung dalam kurun waktu 9 bulan sejak pembukaan. Pembangunan taman hiburan ini memakan waktu selama dua tahun dan mulai dibuka pada 18 Maret 2010. (*Singapore academy*, 2024)

Pada tugas akhir ini penulis akan menggunakan media *chocolate modeling* dan *chocolate casting* dalam pembuatan *showpiece* ini. Penulis akan menggunakan cokelat *compound* dalam pembuatan *showpiece* ini dikarenakan dalam penggunaan cokelat *compound* tidak membutuhkan proses *tempering* dan juga dapat lebih tahan dalam suhu panas dibandingkan dengan cokelat *couverture*. Alasan penulis memilih tema “*Universal Studios Singapore*” untuk tugas akhir ini karena taman hiburan *Universal Studios Singapore* ini memberikan dampak yang cukup besar bagi perekonomian di negara Singapura, karena sektor pariwisata memberikan pengaruh yang besar bagi perekonomian negara Singapura. Melalui taman hiburan ini Singapura bisa memperoleh posisi sebagai destinasi wisata dan hiburan di kelas dunia. Dalam taman hiburan ini juga terdapat beragam *film-film*

ternama yang digemari oleh banyak orang, seperti *Sesame Street*, *Despicable Me*, *Transformers*, *The Mummy*, *Madagascar*, *Puss in Boots*, *Jurassic Park*, dan *Shrek*. Taman hiburan ini juga aman untuk anak-anak karena terdapat panduan wahana mana saja yang aman untuk dinaiki oleh anak-anak.

Maka dari itu penulis akan membuat monumen *globe* yang sangat ikonik dengan *Universal Studios Singapore* menggunakan *chocolate modeling* dengan tambahan karakter-karakter dari beberapa *film* yang terdapat dalam tempat wisata tersebut.

B. Usulan Produk

1. Tema “*Chocolate Modeling Showpiece* Bertemakan *Universal Studios Singapore*”

GAMBAR 2

UNIVERSAL STUDIOS SINGAPORE



Sumber : Wanderon.in , 2024

Universal Studios Singapore terletak di Pulau Sentosa dan baru dibuka pada bulan Maret 2010 lalu. Tempat wisata ini merupakan taman hiburan *Universal Studio* terbesar kedua di Asia, setelah Hongkong yang memiliki luas sekitar 20 hektar. Dengan luas tersebut, taman bermain ini

sudah menempati hampir setengah dari wilayah *Resorts Worlds Sentosa*, yang dimana memiliki luas 49 hektar. Tom Williams selaku Ketua dan CEO *Universal Parks & Resorts* mengatakan bahwa dengan taman hiburan *Universal Studio* ini dapat membuat Singapura mendapatkan posisi sebagai destinasi wisata dan hiburan kelas dunia. (Indriani, 2018)

Di dalam *Universal Studios Singapore* terdapat 24 wahana dan enam zona dengan tema yang diambil dari beberapa acara televisi dan *film*. Oleh karena itu, pengunjung dapat bertemu dengan berbagai karakter dan tokoh dari film-film terkenal. Berikut merupakan ketujuh zona tersebut :

a. Zona *Hollywood*

Di dalam zona ini, pengunjung dapat menikmati suasana dari kehidupan *Hollywood Boulevard*, mulai dari arsitektur bangunannya, pohon palem, dan jalan *Walk of Fame*. Pada zona ini terdapat wahana *Pantages Hollywood Theatre* yang menyajikan teater dengan gaya *Broadway* yang akan menampilkan musik, drama, dan pertunjukan lainnya. Pengunjung dapat menikmati pertunjukan musik maupun *dance show* pada jam-jam tertentu yang diadakan di panggung. Terdapat beberapa karakter dari film-film terkenal yang muncul di zona ini, diantaranya *Charlie Caplin*, *Marilyn Monroe*, *Betty Boop*, *Monster Frankenstein*, *Scorpion King*, *Ping Xiao Po* dari film *Kungfu Panda*,

Beetlejuice, *Woody* dan *Winnie Woodpecker*, dan *Anck Su Namun*. (Indriani, 2018)

b. Zona *Ancient Egypt*

Dalam zona ini berisi bangunan bergaya *obelisk* dan bangunan piramida yang diambil dari latar belakang pada tahun 1920 ketika eksplorasi Mesir sedang dilakukan. Terdapat dua wahana dalam zona *Ancient Egypt* ini, yaitu *Revenge of The Mummy* dimana pengunjung akan menjelajahi lorong menggunakan kendaraan berkecepatan tinggi dan terdapat bola api dan prajurit *mummy* yang akan menyerang selama menjelajahi lorong, dan wahana *Treasure Hunters* dimana pengunjung akan menjelajahi gurun pasir menggunakan mobil *jeep*. (Indriani, 2018)

c. Zona *New York*

Pengunjung dapat menikmati berbagai miniatur kota *New York* dalam zona ini, seperti *city skylines* dan *neon light* yang mirip dengan suasana kota *New York*. Terdapat dua wahana dalam zona *New York* ini, yaitu *Sesame Street Spaghetti Space Chase* dimana pengunjung akan menyelesaikan misi untuk menghentikan pencurian spageti yang dilakukan oleh *Macaroni the Merciless*, dan wahana *Lights Camera Action* dimana pengunjung akan menyaksikan *soundstage* dan efek-efek spesial yang akan menghancurkan kota *New York*. (Indriani, 2018)

d. Zona *The Lost World*

Pada zona ini pengunjung akan masuk ke masa jaman dinosaurus seperti pada film *Jurassic Park*. Wahana-wahana yang terdapat dalam zona ini diantaranya ada *Canopy Flyer* dimana pengunjung akan menikmati keindahan panorama prasejarah diatas dunia *Jurassic Park*, dan wahana *Waterworld* dimana pengunjung akan menikmati pertunjukan air dengan efek seperti dalam film aksi *Hollywood*. (Indriani, 2018)

e. Zona *Far Far Away*

Zona ini terinspirasi dari kisah dongeng dalam film *Shrek*. Di sana pengunjung akan disuguhkan dengan kastil yang megah dan karakter-karakter dalam film *Shrek*. Wahana-wahana yang terdapat dalam zona *Far Far Away* ini diantaranya adalah *Enchanted Airways* dimana pengunjung akan melintasi hutan *Far Far Away* dengan *roller coaster*; wahana *Magic Potion Pin* dimana pengunjung dapat menaiki kincir ria mini untuk menggerakan jalur pengemasan ramuan, dan wahana *Puss in Boots' Giant Journey* dimana pengunjung akan menaiki *roller coaster* di atas pohon kacang emas untuk mencari telur emas. Dalam zona ini juga terdapat atraksi *Donkey Live* dimana para pengunjung dapat menikmati pertunjukan *Donkey*. (Indriani, 2018)

f. Zona *Sci-Fi City*

Pada zona ini menggambarkan bagaimana keadaan kota metropolitan dimasa depan dengan kehidupan yang sudah modern dan teknologi yang sudah semakin canggih yang dilatar belakangi dari acara tv populer yaitu *Battlestar Galatica*. Wahana-wahana yang terdapat dalam zona *Sci-Fi City* ini diantaranya adalah *Battlestar Galatica: Human vs Cylon* dimana wahana ini merupakan *duel roller coaster* tertinggi di dunia yang akan memicu adrenalin para pengunjung, wahana *Transformers The Ride: The Ultimate 3D Battle* yang merupakan wahana tiga dimensi dalam dunia *Transformers*, dan wahana *Accelerator* yang akan menguji keseimbangan para pengunjung ketika pod sedang diputar ke arah yang tidak terduga. (Indriani, 2018)

Selain dapat menikmati enam zona tersebut, pengunjung juga dapat bertemu dengan karakter-karakter dari *film-film* ternama yang diproduksi oleh *Universal Picture*, diantaranya adalah :

a. *Sesame street*

Sesame Street merupakan serial televisi Amerika untuk mengedukasi anak-anak yang dimulai pada tahun 1969 dan diproduksi oleh *Sesame Workshop*, organisasi yang berbasis di kota New York. Serial ini banyak ditonton oleh anak-anak *preschool* Amerika karena menampilkan karakter-karakter boneka, seperti *Muppet, Elmo, Bert, Ernie*, dan *Cookie Monster*.

Serial *Sesame Street* ini telah mendapatkan lebih dari 100 *Emmy Awards* dan telah disiarkan di 120 negara dengan 30 versi internasional. (Wallenfeldt, dkk, 2009)

b. *Despicable Me*

Despicable Me merupakan *film animasi 3D* yang diproduksi oleh *Universal Pictures* dan *Illumination Entertainment*. *Film Despicable Me* pertama kali rilis pada tanggal 9 Juli 2010 di Amerika Serikat. Ketika rilis *film* ini mendapatkan banyak ulasan yang positif dan memperoleh pendapatan sebesar \$543 juta. Film ini merupakan *film animasi CGI* pertama yang diproduksi oleh *Illumination Entertainment*.

c. *Madagascar*

Madagascar merupakan *film animasi pertualangan komedi* yang rilis pada tahun 2005. *Film* ini diproduksi oleh *Dreamworks Animations* dan telah memperoleh penghargaan *Nickelodeon's Kids Choice Award*. Film *Madagascar* ini telah memberikan dampak yang positif bagi negara Madagascar, dimana negara tersebut dapat lebih dikenal dan berkesempatan untuk tampil dalam *Africa Cup of Nation* (AFCON). (Layli, 2022)

d. *Shrek*

Shrek merupakan *film* yang diproduksi oleh *Dreamworks Animation* dan rilis pertama kali pada tahun 2001. *Film animasi* ini terinspirasi dari dongeng dan cerita rakyat dari berbagai

budaya, yang membuat *film* ini dapat memberikan pesan moral kepada para penonton. *Film Shrek* telah mendapatkan penghargaan Oscar pada kategori *film* animasi terbaik.

e. *Jurassic Park*

Film Jurassic Park pertama kali rilis pada tahun 1993. *Film* ini menceritakan mengenai manusia yang hidup berdampingan dengan dinosaurus pada zaman *modern*, yang diadaptasi dari novel karya Michael Crichton. *Film Jurassic Park* telah memperoleh 20 penghargaan, termasuk *Academy Awards* dan terpilih untuk *National Film Registry AS* sebagai karya budaya, historis, atau estetika.

f. *Transformers*

Film Transformers pertama kali rilis pada tahun 2007. *Film* yang disutradarai oleh Michael Bay ini menggunakan karakter robot dan serial animasi ke dunia nyata menggunakan efek visual yang mengagumkan. Berkat keberhasilan dan popularitasnya, *film Transformers* berhasil menjadi salah satu waralaba *film* aksi terpopuler di dunia. (Ohorella, 2024)

g. *The Mummy*

The Mummy merupakan *film* bergenre horor-aksi yang disutradarai oleh Stephen Sommers dan rilis pada tahun 1999. *Film The Mummy* ini merupakan hasil *remake* dari film *The Mummy* yang rilis pada tahun 1932 dengan judul *film* yang sama. *Film* ini berhasil mendapatkan banyak komentar positif dari para

penonton dan mendapatkan beberapa penghargaan. (Chaebar, 2019)

h. *Puss in boots*

Puss in boots merupakan *film animasi petualangan komedi* yang diproduksi oleh *Dreamworks Animation*. Karakter *Puss in boots* ini berasal dari cerita dongeng Eropa pada tahun 1697, dan pertama kali tampil pada film *Shrek 2*. *Film* ini mendapatkan banyak komentar positif dari para penonton dan masuk dalam nominasi Fitur Animasi Terbaik di *84th Academy Awards*. Film *Puss in boots* ini menjadi urutan kesebelas sebagai film terlaris dan urutan ketiga sebagai *film animasi terlaris* pada tahun 2011. (Chaebar, 2019)

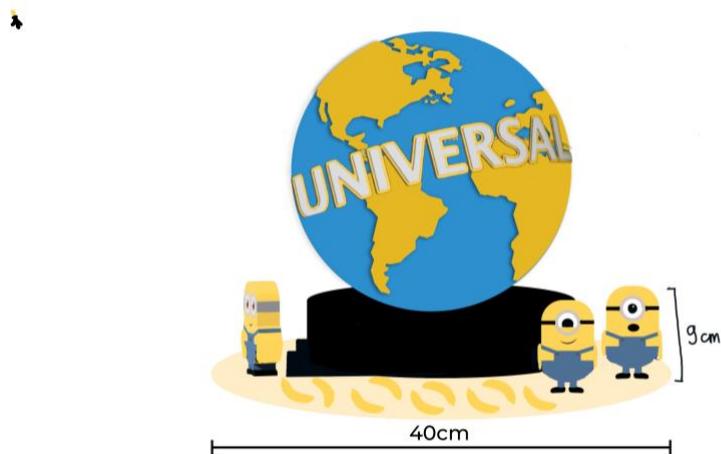
Dalam *showpiece* ini penulis mengambil tiga karakter *minions* dari *Film Despicable Me*, satu karakter *cookie monster* dari *Film Sesame Street*, dan dua karakter pinguin dari *Film Madagascar*. Untuk ketiga karakter *minions* tersebut bernama *Bob*, *Carl*, dan *Mel*. Untuk kedua karakter pinguin tersebut bernama *Skipper* dan *Kowalski*. Penulis memilih karakter-karakter tersebut dikarenakan karakter yang paling menonjol dalam filmnya masing-masing. Ketiga karakter tersebut berlokasi dekat dengan pintu utama yang dimana terdapat *globe* yang menjadi ikon dari taman hiburan ini. Selain itu alasan pemilihan ketiga karakter tersebut dikarenakan bagi penulis ketiga karakter tersebut yang paling memungkinkan untuk dibuat sebagai *figurine* dibandingkan dengan karakter yang lain.

2. Desain Produk

Gambaran *showpiece* yang akan penulis buat untuk sidang tugas akhir ini sebagai berikut :

GAMBAR 3

SKETSA *UNIVERSAL STUDIOS SINGAPORE*
(TAMPAK DEPAN)



Sumber : Olahan Penulis, 2024

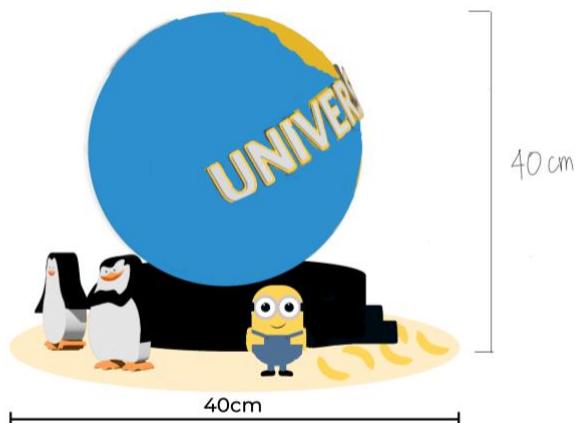
GAMBAR 4

SKETSA *UNIVERSAL STUDIOS SINGAPORE*
(TAMPAK BELAKANG)



Sumber : Olahan Penulis, 2024

GAMBAR 5
SKETSA *UNIVERSAL STUDIOS SINGAPORE*
(TAMPAK KIRI)



Sumber : Olahan Penulis, 2024

GAMBAR 6
SKETSA *UNIVERSAL STUDIOS SINGAPORE*



(TAMPAK KANAN)

Sumber : Olahan Penulis, 2024

Pada pembuatan laporan tugas akhir ini penulis akan membuat *sphere* yang sangat *iconic* dengan taman hiburan *Universal Studio* ini, yaitu *The Universal Globe*. Bangunan ini akan dibuat dengan ukuran diameter 30

centimeter dengan tambahan media meja putar agar *globe* dapat berputar. Namun pada kenyataannya bangunan ini memiliki berat 4,5 ton dengan diameter 7,32 meter. Pada bagian daratan penulis akan menggunakan *chocolate modeling* yang kemudian akan diberikan *gold dust*. Penulis juga akan menambahkan beberapa karakter ikonik yang ada di *Universal Studios Singapore* dengan masing-masing karakter memiliki tinggi 9 *centimeter*, seperti *Minions* dari film *Despicable Me*, *Cookie Monster* dari film *Sesame Street*, serta *Skipper* dan *Private* dari film *Madagascar*. Penulis juga menambahkan beberapa komponen pendukung seperti pisang dan *cookies* karena pisang identik dengan karakter *Minions* dalam film *Despicable Me* dan *cookies* identik dengan karakter *Cookies Monster* dalam film *Sesame Street*. Semua bagian ini penulis akan menggunakan *white chocolate modeling*.

C. Tinjauan Produk

1. Standard recipe

Standard recipe merupakan sebuah intruksi tertulis yang digunakan untuk menghasilkan produk, baik itu makanan maupun minuman yang meliputi informasi mengenai bahan yang digunakan, jumlah bahan yang dibutuhkan, cara pembuatan, jumlah porsi, peralatan yang diperlukan, hingga penyajiannya. (Vinaya, dkk, 2019)

Resep yang akan penulis gunakan dalam penggerjaan *chocolate showpiece* ini berasal dari tempat penulis *training* sebelumnya, yaitu Hotel Ayana Midplaza Jakarta.

TABEL 1

STANDARD RECIPE WHITE CHOCOLATE MODELING

WHITE CHOCOLATE MODELING				Hasil : 3.825 gram
Standard Recipe				Halaman : 1 dari 1
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Potong	3.000 gram	<i>White chocolate compound</i>	Agar mudah untuk mencair
2.	Lelehkan			Dengan metode <i>bain marie</i> .
3.	Panaskan	750 gram 75 gram	<i>Glucose</i> Air	Dengan metode <i>bain marie</i>
4.	Tambahkan	3 gram	<i>Titanium dioxide</i>	Ke dalam campuran glucose.
5.	Campurkan			Dengan cokelat yang sudah dilelehkan, aduk hingga semua lemak kakao keluar.
6.	Tutup			Menggunakan <i>plastic wrap</i> .
7.	Istirahatkan			Adonan <i>chocolate modeling</i> selama 12 jam.

Sumber : Hotel Ayana Midplaza Jakarta, 2023

TABEL 2
STANDARD RECIPE BASE CHOCOLATE CASTING

<i>BASE CHOCOLATE CASTING</i>				Hasil : 2 buah cokelat base (18cm dan 20cm)
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 1 dari 1
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Potong	1.200 gram	<i>White chocolate compound</i>	Agar mudah untuk mencair
2.	Lelehkan			Dengan metode <i>bain marie</i> .
3.	Tambahkan	30 gram	Pewarna makanan hitam	Ke dalam coklat leleh
4.	Tuang	500 gram	<i>Melted chocolate</i>	Ke dalam <i>ring cutter</i> berukuran 18 cm yang sudah dialasi <i>alumunium foil</i>
5.	Tuang	700 gram	<i>Melted chocolate</i>	Ke dalam <i>ring cutter</i> berukuran 20 cm yang sudah dialasi <i>alumunium foil</i>
6.	Diamkan			Hingga mengeras

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 3

STANDARD RECIPE CHOCOLATE MODELING BAGIAN ALAS

<i>CHOCOLATE MODELING BAGIAN ALAS</i>				Hasil : 1 buah alas (diameter : 40cm)
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 1 dari 1
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Timbang	500 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.
2.	Tambahkan	1 gram	Pewarna makanan cokelat	Uleni hingga warna merata.
3.	<i>Roll</i>			Di atas <i>teakblock</i> hingga menutupi permukaan <i>teakblock</i> .

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 4

STANDARD RECIPE GLOBE UNIVERSAL STUDIO

<i>GLOBE UNIVERSAL STUDIO</i>				Hasil : 1 buah <i>globe</i> <i>Universal Studio</i>
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 1 dari 3
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Timbang	850 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga <i>chocolate modeling</i> menjadi lembut.
2.	Tambahkan	5 gram	Pewarna makanan biru	Uleni hingga warna tercampur rata.
3.	Lelehkan	150 gram	<i>White chocolate compound</i>	Menggunakan metode <i>bain marie</i> .
4.	<i>Brush</i>			Permukaan <i>styrofoam</i> dengan cokelat yang sudah dilelehkan.
5.	<i>Roll</i>			<i>Chocolate modeling</i> yang sudah diberi warna biru.
6.	<i>Cover</i>			<i>Styrofoam</i> dengan <i>chocolate modeling</i> .

TABEL 4

STANDARD RECIPE GLOBE UNIVERSAL STUDIO (LANJUTAN)

GLOBE UNIVERSAL STUDIO				Hasil : 1 buah <i>globe</i> <i>Universal Studio</i>
Standard Recipe				Halaman : 2 dari 3
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
7.	Timbang	200 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.
8.	Tempelken			Pada <i>globe</i> sebagai bagian daratan.
9.	Campurkan	2 gram 1 gram	<i>Gold dust</i> Alkohol	<i>Brush</i> pada bagian daratan.
10.	Timbang	300 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut
11.	<i>Roll</i>			Hingga memiliki ketebalan 1 cm
12.	Cetak			Menjadi tulisan “universal” sebanyak dua kali.
13.	Tancapkan	18 buah	Tusuk gigi	Pada salah satu tulisan “universal”

TABEL 4

STANDARD RECIPE GLOBE UNIVERSAL STUDIO (LANJUTAN)

GLOBE UNIVERSAL STUDIO				Hasil : 1 buah <i>globe</i> <i>Universal Studio</i>
Standard Recipe				Halaman : 3 dari 3
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
14.	Campurkan	1 gram Sedikit	<i>Gold dust</i> Alkohol	<i>Brush</i> pada tulisan “universal” yang sudah ditancapkan tusuk gigi
15.	Tempelkan			Tulisan “unversal” yang kedua di atas tulisan yang sudah diberi warna emas.

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 5

STANDARD RECIPE FIGURINE MINIONS

FIGURINE MINIONS				Hasil : 2 buah <i>figurine minions</i> (@160gr dan tinggi 9cm) dan 9 buah pisang (@5gr)
Standard Recipe				Halaman : 1 dari 3
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Timbang	495 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut
2.	Tambahkan	3 gram	Pewarna makanan kuning	Uleni hingga warna tercampur rata. Lalu bagi menjadi tiga.
3.	Timbang	30 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut
4.	Tambahkan	1 gram	Pewarna makanan biru	Uleni hingga warna tercampur rata.
5.	Timbang	10 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.

TABEL 5

STANDARD RECIPE FIGURINE MINIONS (LANJUTAN)

FIGURINE MINIONS				Hasil : 2 buah <i>figurine minions</i> (@160gr dan tinggi 9cm) dan 9 buah pisang (@5gr)
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 2 dari 3
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
6.	Tambahkan	1 gram	Pewarna makanan hitam	Uleni hingga warna tercampur rata.
7.	Timbang	5 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.
8.	Tambahkan	1 tetes	Pewarna makanan hitam	Uleni hingga warna tercampur rata.
9.	Timbang	150 gram		<i>Chocolate modeling</i> berwarna kuning.
10.	Bentuk			Menjadi lonjong untuk menjadi badan dan tangan <i>minion</i> .

TABEL 5

STANDARD RECIPE FIGURINE MINIONS (LANJUTAN)

FIGURINE MINIONS				Hasil : 2 buah <i>figurine minions</i> (@160gr dan tinggi 9cm) dan 9 buah pisang (@5gr)
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 3 dari 3
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
11	<i>Roll</i>			<i>Chocolate modeling</i> berwarna biru hingga tipis dan lebar.
12.	Potong			Mengikuti pola baju untuk <i>Minions</i> .
13.	Tempelkan			Pada badan <i>minion</i> .
14.	<i>Roll</i>			<i>Chocolate modeling</i> berwarna hitam dan putih
15.	Cetak			Untuk menjadi bagian mata dan kacamata <i>minions</i>
16.	Bentuk	5 gram	<i>Chocolate</i> <i>modeling</i>	Yang berwarna kuning menjadi lonjong untuk komponen pisang.

TABEL 6

STANDARD RECIPE FIGURINE PINGUIN

FIGURINE PINGUIN				Hasil : 2 buah <i>figurine pinguin</i> (@160gr dan tinggi 9cm)
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 1 dari 2
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Timbang	300 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.
2.	Tambahkan	2 gram	Pewarna makanan hitam	Uleni hingga warna tercampur rata.
3.	Timbang	20 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.
4.	Tambahkan	2 gram	Pewarna makanan kuning	Uleni hingga warna tercampur rata.
5.	Timbang	150 gram		<i>Chocolate modeling</i> berwarna hitam
6.	Bentuk			Menjadi badan dan tangan pinguin.

TABEL 6

STANDARD RECIPE FIGURINE PINGUIN (LANJUTAN)

FIGURINE PINGUIN				Hasil : 2 buah <i>figurine pinguin</i> (@160gr dan tinggi 9cm)
Standard Recipe				Halaman : 2 dari 2
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Kuantitas
7.	Timbang	20 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.
8.	<i>Roll</i>			Hingga menjadi tipis
9.	Bentuk dan tempelkan			Pada bagian depan badan pinguin.
10.	Bentuk			<i>Chocolate modeling</i> berwarna kuning untuk menjadi bagian kaki dan mulut pinguin.

Hasil : Olahan Penulis, 2024

TABEL 7

STANDARD RECIPE FIGURINE COOKIE MONSTER

<i>FIGURINE COOKIE MONSTER</i>				Hasil : 1 buah <i>figurine cookie monster (@151gr dan tinggi 9cm)</i>
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 1 dari 2
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Timbang	100 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut
2.	Tambahkan	2 gram	Pewarna makanan biru	Uleni hingga warna tercampur rata.
3.	Bentuk			Menjadi bagian kepala, tangan, dan kaki
4.	Gunakan			Tusuk gigi untuk menambahkan tekstur seperti bulu pada badan <i>cookie monster</i>
5.	Bulatkan	5 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Untuk menjadi bagian mata.

TABEL 7

STANDARD RECIPE FIGURINE COOKIE MONSTER (LANJUTAN)

<i>FIGURINE COOKIE MONSTER</i>				Hasil : 1 buah <i>figurine cookie</i> <i>monster (@151gr</i> dan tinggi 9cm)
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 2 dari 2
6.	Siapkan	1 gram	<i>White</i> <i>chocolate</i> <i>modeling</i>	Yang sudah diulenai hingga lembut
7.	Tambahkan	1 tetes	Pewarna makanan hitam	Uleni hingga warna tercampur rata.
8.	Bulatkan			Untuk menjadi bola mata.
9.	Tempelkan			Pada <i>white chocolate</i> <i>modeling</i> bagian mata.

Hasil : Olahan Penulis, 2024

TABEL 8

STANDARD RECIPE KOMPONEN COOKIES

KOMPONEN COOKIES				Hasil : 4 buah <i>cookies (@5gr)</i>
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 1 dari 1
No	Metode	Kuantitas	Bahan	Keterangan
1.	Timbang	20 gram	<i>White chocolate modeling</i>	Uleni hingga menjadi lembut.
2.	Tambahkan	1 gram	Pewarna makanan cokelat	Uleni hingga warna tercampur rata.
3.	Pisahkan			Sedikit dan tambahkan pewarna cokelat untuk menjadi bagian <i>chocolate chip</i>
3.	Pipihkan	5 gram	<i>Chocolate modeling</i> coklat muda	Gunakan <i>alumunium foil</i> untuk menambah tekstur.
4.	Tempelkan			<i>Chocolate modeling</i> berwarna cokelat tua di atasnya.

TABEL 9
ASSEMBLING CHOCOLATE MODELING SHOWPIECE

ASSEMBLING CHOCOLATE MODELING SHOWPIECE				Hasil : 1 buah <i>globe</i> dan 6 buah <i>figurine</i>
<i>Standard Recipe</i>				Halaman : 1 dari 1
1.	Susun			Setiap komponen yang telah dibuat di atas <i>teakblock</i> yang sudah dicover mengelilingi <i>globe</i> .
2.	Lelehkan	100 gram	<i>White chocolate compound</i>	Dengan metode <i>bain marie</i> .
3.	Tempelkan			Menggunakan cokelat yang sudah dicairkan.
4.	Tempelkan			<i>Globe</i> di atas <i>turntable</i> dengan cokelat leleh.

Hasil: Olahan Penulis, 2024

2. *Purchase Order*

Purchase order merupakan dokumen yang dibuat oleh pembeli untuk penjual yang berisi tentang daftar barang atau jasa beserta dengan kuantitasnya yang akan dibeli. Berikut merupakan daftar *purchasing order* yang penulis perlukan untuk pembuatan *showpiece* ini :

TABEL 10

PURCHASE ORDER

Bahan	Jumlah	Unit	Harga Pasar			Total Harga
			Jumlah	Unit	Harga	
<i>White Chocolate Compound</i>	5.000	gram	1.000	gram	Rp67.450	Rp337.250
<i>Glucose</i>	800	gram	400	gram	Rp15.000	Rp30.000
<i>Teakblock Diameter 40cm</i>	1	pcs	1	pcs	Rp30.000	Rp30.000
<i>Gold dust</i>	5	gram	5	gram	Rp15.000	Rp15.000
<i>Titanium dioxide</i>	50	gram	50	gram	Rp14.500	Rp14.500
Pewarna makanan kuning	20	ml	20	ml	Rp28.000	Rp28.000
Pewarna makanan biru	20	ml	20	ml	Rp14.000	Rp14.000
Pewarna makanan hitam	40	ml	20	ml	Rp24.500	Rp49.000
Pewarna makanan cokelat	20	ml	20	ml	Rp14.000	Rp14.000
Tusuk gigi	100	pcs	100	pcs	Rp11.800	Rp11.800
<i>Plastic wrap</i>	1	roll	1	roll	Rp24.600	Rp24.600

TABEL 10***PURCHASE ORDER (LANJUTAN)***

Bahan	Jumlah	Unit	Harga Pasar			Total Harga
			Jumlah	Unit	Harga	
<i>Alumunium foil</i>	1	roll	1	roll	Rp 22.400	Rp22.400
<i>Paper towel</i>	1	roll	1	roll	Rp 12.000	Rp12.000
<i>Styrofoam</i> Diameter 30cm	1	pcs	1	pcs	Rp 57.738	Rp57.738
<i>Turntable</i>	1	pcs	1	pcs	Rp 115.648	Rp115.648
<i>Baterai 18650</i>	1	pcs	1	pcs	Rp 11.250	Rp11.250
<i>Cooling spray</i>	1	botol	1	botol	Rp 50.760	Rp50.760
TOTAL						Rp837.946

Sumber : Olahan Penuis, 2024

3. Recipe Costing

Recipe costing merupakan sejumlah biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi sebuah menu yang sesuai dengan *standard recipe*.
 (Sanders, 2020)

TABEL 11
RECIPE COSTING

Bahan	Jumlah	Unit	Harga Pasar			Total Harga
			Jumlah	Unit	Harga	
<i>White Chocolate Compound</i>	4.450	gram	1.000	gram	Rp67.450	Rp300.152
<i>Glucose</i>	750	gram	400	gram	Rp15.000	Rp28.125
<i>Teakblock Diameter 40cm</i>	1	pcs	1	pcs	Rp30.000	Rp30.000
<i>Gold dust</i>	3	gram	5	gram	Rp15.000	Rp9.000
<i>Titanium dioxide</i>	3	gram	50	gram	Rp14.500	Rp870
Pewarna makanan kuning	5	ml	20	ml	Rp28.000	Rp3.500
Pewarna makanan biru	8	ml	20	ml	Rp14.000	Rp5.600
Pewarna makanan hitam	33	ml	20	ml	Rp24.500	Rp40.425
Pewarna makanan cokelat	2	ml	20	ml	Rp14.000	Rp1.400

TABEL 11

RECIPE COSTING (LANJUTAN)

Bahan	Jumlah	Unit	Harga Pasar			Total Harga
			Jumlah	Unit	Harga	
Tusuk gigi	24	pcs	100	pcs	Rp11.800	Rp2.832
<i>Styrofoam</i> Diameter 30cm	1	pcs	1	pcs	Rp57.738	Rp57.738
<i>Turntable</i>	1	pcs	1	pcs	Rp115.648	Rp115.648
Baterai 18650	1	pcs	1	pcs	Rp11.250	Rp11.250
<i>Cooling spray</i>	1	botol	1	botol	Rp50.760	Rp50.760
TOTAL RECIPE COST						Rp657.300

Sumber : Olahan Penulis, 2024

3.1 Harga jual

Menurut Kotler dan Keller (2009), harga jual merupakan sejumlah nilai yang ditukarkan oleh pembeli untuk mendapatkan barang atau jasa dengan nilai yang sudah ditetapkan oleh penjual dan pembeli.

Penulis menetapkan harga jual untuk “***CHOCOLATE MODELING SHOWPIECE BERTEMAKAN UNIVERSAL STUDIOS SINGAPORE***” ini menggunakan rumus yang terdapat dalam buku *Food and Beverage Cost Control* (Miller, dkk, 2002) yaitu :

$$\text{Selling price} = \frac{\text{Total Food Cost}}{\text{Food Cost \%}}$$

$$\text{Food Cost \%}$$

Food cost percent atau *desired food cost* merupakan perbandingan secara matematis antara biaya makanan dengan harga jual. Hal ini dapat ditentukan untuk setiap *item* pada menu. (Jones, 2004). Pada industri kuliner memiliki standar untuk *food cost percent* harus diantara 25 – 40%. Untuk menentukan *food cost percent* dapat mempertimbangkan proyeksi penjualan, biaya tenaga kerja, biaya tambahan, dan juga keuntungan yang diharapkan. (Valencia, 2024). Disini penulis mengambil sebesar 35% untuk *food cost percent*, dimana dengan presentase tersebut sudah cukup untuk menutupi biaya-biaya lainnya, seperti biaya listrik, gas, dan air, serta sudah memperoleh keuntungan yang diharapkan. Dengan presentase tersebut juga penulis sudah mempertimbangkan dengan harga pasar, dimana untuk sebuah *chocolate showpiece* yang dibuat oleh seorang *professional* memiliki harga mulai dari Rp 1.500.000 untuk bentuk yang paling sederhana dengan ukuran yang kecil. Disini penulis menurunkan sedikit dari harga pasar dikarenakan penulis belum memiliki banyak pengalaman dalam hal membuat *chocolate showpiece*.

TABEL 12
HARGA JUAL

No	Item	Harga
1.	<i>Total Recipe Cost</i>	Rp 657.300
2.	<i>Cost Percent</i>	35%
3.	<i>Selling Price</i>	Rp 1.878.000
4.	<i>Actual Selling Price</i>	Rp 1.900.000

Hasil : Olahan Penulis, 2024

3.2 Peralatan yang digunakan

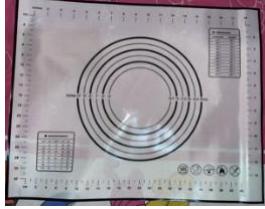
Berikut merupakan daftar peralatan yang penulis gunakan untuk mendukung dalam penggerjaan *chocolate showpiece* ini beserta dengan kegunaannya :

TABEL 13
DAFTAR PERALATAN DAN KEGUNAAN

No	Peralatan	Kegunaan
1.	 <i>Timbangan digital</i>	Untuk menimbang bahan-bahan.
2.	 <i>Pludge Round</i>	Untuk mencetak bagian mata.
3.	 <i>Sauce pan</i>	Untuk melelehkan cokelat dengan metode <i>bain marie</i> .
4.	 <i>Cutting board</i>	Untuk alas memotong cokelat
5.	 <i>Brush</i>	Untuk mengoleskan cokelat dan memberikan warna.

TABEL 13

DAFTAR PERALATAN DAN KEGUNAAN (LANJUTAN)

No	Peralatan	Kegunaan
6.	 <i>Stainless Bowl</i>	Untuk menyimpan bahan dan melelehkan cokelat.
7.	 <i>Silicon mat</i>	Sebagai alas untuk menguleni dan menggilas <i>chocolate modeling</i> .
8.	 <i>Rolling pin</i>	Untuk menggilas <i>chocolate modeling</i> .
9.	 <i>Penggaris</i>	Agar dapat memotong dengan lurus.
10.	 <i>Tusuk gigi</i>	Untuk menyambungkan bagian-bagian pada <i>figurine</i> .

TABEL 13

DAFTAR PERALATAN DAN KEGUNAAN (LANJUTAN)

No	Peralatan	Kegunaan
11.	 <i>Cutter</i>	Untuk memotong <i>chocolate modeling</i> .
12.	 <i>Pisau</i>	Untuk memotong cokelat.
13.	 <i>Rubber Spatula</i>	Untuk mengaduk cokelat dan <i>glucose</i> .
14.	 <i>Modeling tools</i>	Untuk memberikan <i>detail</i> tekstur.
15.	 <i>Kompor</i>	Untuk melelehkan cokelat.

TABEL 13

DAFTAR PERALATAN DAN KEGUNAAN (LANJUTAN)

No	Peralatan	Kegunaan
16.	 <i>Ring cutter</i>	Untuk mencetak <i>chocolate base</i> .

Sumber : Olahan Penulis, 2024

D. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan

1. Lokasi

a. Pelaksanaan Latihan

Kediaman Penulis : Jl. Dr. Setiabudhi no. 194 Bandung

b. Pelaksanaan Sidang

Politeknik Pariwisata NHI Bandung

2. Waktu

a. Pelaksanaan Latihan

Bulan Oktober – November 2024

b. Pelaksanaan Sidang

Bulan Desember 2024