

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi kebanyakan orang, kata "kue" diasosiasikan dengan momen yang manis untuk dikenang, pertemuan yang menyenangkan, dan perayaan yang tak terlupakan. Meski tanpa hiasan pun, kue sudah terlihat indah dan lezat. Namun, kue yang dihias dengan desain yang baik akan tampak memukau dalam suatu acara, memberikan kesan istimewa dan menghargai bagi para tamu yang hadir. Dalam menghias kue, terdapat seni dan aktivitas yang memungkinkan untuk mengekspresikan diri dalam berbagai cara. Perancang dapat mengasah keterampilan seperti memanggang, memasak, memadukan rasa, memikirkan dan menggambar desain, menetapkan warna, menguasai teknik menghias, serta merancang model hiasan. Selain mewujudkan desain akhir kue, perancang juga mengekspresikan diri dan ekspresi artistik ke dalam bagaimana kue itu akan dipamerkan dan disajikan (Locicero, 2007).

Kue yang menakjubkan ditemukan di acara mewah tidak hanya melibatkan waktu dan kepekaan estetika, tetapi juga penguasaan banyak keterampilan dan teknik. Desain kue yang elegan, *piping* adalah salah satu keterampilan terpenting yang harus dimiliki seorang dekorator. Kemampuan untuk membuat permukaan kue yang halus, *cover* kue menggunakan *rolled icing* dengan indah, dan menghasilkan *piping* bunga dengan tangan yang realistis juga penting. Merangkai bunga, memilih warna dan kombinasi warna yang tepat, serta mampu mewujudkannya merupakan hal yang sangat penting dalam seni. Perancang juga

harus fokus pada komposisi, keseimbangan, dan pelaksanaan tema yang sesuai. Sebagian besar keterampilan mendekorasi kue dapat dipelajari. Namun, menyatukan semuanya dalam desain yang memukau untuk memikat kekaguman setiap tamu yang melihatnya membutuhkan pelatihan. Tentu saja, akan sangat membantu jika tidak hanya memiliki tangan yang mahir namun juga mata dan selera desain yang bagus (Garret, 2004)

Membuat dan mendekorasi kue akan banyak memakan waktu lebih lama dari yang diperkirakan. Bahkan yang sudah berpengalaman bertahun-tahun membuat kue masih terkejut ketika banyak waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan pekerjaan dalam membuat proyek yang di perkirakan akan selesai sehari sebelumnya. Untuk kue bertingkat, minimal tiga hari sebelum acara sudah mulai dikerjakan. Ini merupakan cara yang baik sebagai titik awal menggambarkan diri anda menjadi lebih berpengalaman (Sullivan, 2004).

Menghias kue adalah sebuah seni dan membutuhkan latihan yang konsisten, seperti halnya belajar bahasa. Keterampilan harus dipelajari dan dipraktikkan agar dapat menguasainya (Garret, 2012). Dekorasi kue merupakan seni yang mengubah tampilan kue dari yang biasa menjadi luar biasa. Saat ini, teknik menghias kue telah mengalami banyak perkembangan, baik dari segi bentuk maupun bahan dasar yang digunakan untuk mendekorasi kue (Trezise, 2020).

Dekorasi kue merujuk pada proses dan teknik keterampilan estetika pada kue. Dengan menggunakan berbagai bahan, seperti *buttercream*, *rolled fondant*, *fresh fruit*, *chocolate*, dan dekorasi lainnya, untuk menciptakan pola, tekstur, dan desain yang menarik pada permukaan kue. *Buttercream* adalah salah satu media

dekorasi kue yang paling populer. *Buttercream* terbuat dari mentega, *icing sugar*, dan bahan lainnya seperti ekstrak vanili atau *essence* buah. *Buttercream* dapat diwarnai dan digunakan untuk membuat berbagai dekorasi seperti bunga, pola, tulisan, dan border. *Fondant* adalah media dekorasi kue yang terbuat dari campuran *icing sugar*, air, gelatin, dan bahan lainnya. *Fondant* memiliki tekstur yang lentur dan dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk dan motif. *Fondant* sering digunakan untuk melapisi seluruh permukaan kue atau membuat dekorasi tiga dimensi seperti bunga, buah, dan karakter. Kemudian ada *chocolate*, baik *chocolate* batangan maupun *chocolate* leleh, juga dapat digunakan sebagai media dekorasi kue. *Chocolate* dapat dicetak, dituang, atau ditemper untuk membuat dekorasi seperti pola, tulisan, atau hiasan tiga dimensi. *Fresh fruit* atau buah-buahan yang diawetkan juga dapat digunakan sebagai dekorasi kue yang menarik dan menyegarkan, seperti buah *cherry*, stroberi, anggur, dan lain-lain. Kombinasi dari berbagai media dekorasi kue ini dapat menciptakan kue yang indah, unik, dan menarik secara visual. Pemilihan media dekorasi yang tepat akan bergantung pada tema, desain, dan konsep kue yang diinginkan.

Tujuan dari dekorasi kue adalah untuk membuat kue lebih menarik secara visual, sesuai dengan tema acara yang diinginkan, juga dapat meningkatkan rasanya. Menambah nilai jual dalam industri kuliner, dekorasi kue yang menarik dapat meningkatkan nilai jual dan daya tarik bagi konsumen. Kue yang terlihat indah dan menawan akan lebih menarik minat pembeli. Dekorasi kue bervariasi mulai dari yang sederhana, seperti hiasan *buttercream* sederhana atau sprinkel warna-warni, hingga yang kompleks, seperti *figurine fondant* yang rumit atau lukisan *airbrush* yang detail.

Media dekorasi yang digunakan penulis dalam Tugas Akhir ini adalah *fondant*. *Fondant* berasal dari Bahasa Perancis yang berarti leleh *fondant* adalah salah satu jenis *icing* tetapi *fondant* memiliki tekstur yang lentur dan mudah dibentuk seperti lilin mainan. Terdapat 2 jenis *fondant*, yaitu *rolled fondant* dan *poured fondant*. *Rolled fondant* lebih sering digunakan karena bentuknya padat namun lentur, sedangkan *poured fondant* berbentuk cair yang biasanya disiramkan ke kue untuk mengcover. *Rolled fondant* dibedakan menjadi 2 berdasarkan bahan dasarnya, yang terbuat dari *marshmallow* dan yang terbuat dari air, *gelatine*, *glycerin*, *glucose*, dan *icing sugar*. *Rolled fondant* memiliki tekstur yang tepat, lentur tapi tidak terlalu elastis. *Fondant* seringkali digunakan untuk mengcover kue setelah diberi lapisan dasar *crumb-coat*, memberikan penampilan yang mulus dan rapi pada kue. *Fondant* juga sangat mudah diwarnai dengan dikreasi kan sesuai selera (Trezise, 2020).

Ada banyak sekali teknik yang digunakan dalam menghias kue menggunakan *rolled fondant*. Teknik dasar membentuk hiasan *fondant* diantaranya, *marbling* yaitu penggabungan beberapa warna *rolled fondant* menjadi satu sehingga menghasilkan pola *marble*. *Roping* yaitu membuat tali dengan menggabungkan dua buah *rolled fondant* yang telah digulung dengan panjang yang sama lalu digabungkan hingga membentuk pola tali. Bentuk 2 dimensi yaitu mencetak *rolled fondant* menjadi bentuk-bentuk 2 dimensi dengan menggunakan *cookie cutter*. *Embossing* yaitu teknik memberikan tekstur pada permukaan menggunakan cetakan. *Figurine* yaitu teknik membentuk *rolled fondant* menyerupai karakter yang berbeda dengan menggunakan cetakan, *handmade* ataupun dengan menggunakan *modelling tools* (Bahalwan 2013). *Panelling* adalah teknik membagi

permukaan kue menjadi beberapa *panel* atau bagian yang terpisah dengan menggunakan *fondant* sebagai pembatas yang kemudian di satukan hingga tidak terlihat pembatas.

Teknik-teknik dalam menghias *rolled fondant* diantaranya, *Braiding* yaitu membuat tiga buah tali yang sama panjang kemudian mengepang dengan menyilangkan kearah yang berlawanan. *Ruffles* yaitu teknik untuk membuat lipatan-lipatan yang indah pada permukaan kue dengan menggunakan *rolled fondant*. *Applique*, yaitu teknik mencetak dan memotong *rolled fondant* untuk membuat beragam pola dan bentuk yang diinginkan (Garret, 2007).

B. Konsep Produk

Pada bagian ini akan dipaparkan konsep produk terkait pembuatan dekorasi kue yang akan dibahas :

1. Tema Produk

Berdasarkan pernyataan di atas, dekorasi kue memerlukan penguasaan metode dan teknik serta menentukan *design* sesuai dengan yang dibutuhkan. Dekorasi kue di buat agar terlebih lebih menarik dalam suatu acara. Dalam penulisan Tugas Akhir, penulis ingin mengembangkan ide kreatif dalam dekorasi kue ulang tahun, berdasarkan uraian di atas penulis terinspirasi untuk memilih *cake decoration* dalam *food presentation* dengan tema “*Magic Show*”.

Sulap atau yang lebih di kenal sebagai *magic* berasal dari Bahasa Latin yaitu “Majus” yang berarti orang yang bijak atau raja-raja dari timur. Pertunjukan sulap telah menjadi bentuk hiburan yang populer di seluruh dunia selama berabad-abad. Di Indonesia, sulap telah menjadi bagian dari budaya dan tradisi masyarakat.

Disebutkan bahwa sejak era kerajaan-kerajaan di Nusantara, pertunjukan sulap telah menjadi bagian dari hiburan istana dan upacara adat (Kartodirdjo, 1987). Sulap merupakan seni pertunjukan yang menggabungkan seni tari, seni musik, dan seni rupa. Sulap adalah kolaborasi dari keterampilan tangan dan manipulasi terhadap peralatan yang telah disiapkan oleh sang pesulap dengan tujuan untuk menghibur atau membuat penontonnya terpukau. Sulap juga dikategorikan sebagai *entertainment* selayaknya hiburan lainnya (Hamidin, 2018). Seni pertunjukan merupakan sebuah tontonan yang mengandung nilai seni dan disajikan dalam bentuk pertunjukan. Seni pertunjukan memiliki sifat yang dinamis, seni pertunjukan tidak hanya dikenal di dalam negeri namun seni pertunjukan dikenal sampe dunia internasional (Murgiyanto, 2015).

Dalam perkembangannya, kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan telah menambahkan dimensi baru pada perkembangan pertunjukan sulap di Indonesia. Pertunjukan sulap *modern* sekarang menggabungkan trik-trik klasik dengan peralatan canggih dan efek visual yang menakjubkan (Rahmat, 2021). Sulap saat ini sudah tidak lagi mengenal *genre*. Saat ini sulap sudah banyak diminati oleh berbagai kelompok masyarakat dari yang tua maupun muda, baik pria maupun wanita. Menjadi seorang pesulap bukanlah hal yang mustahil untuk dilakukan. Siapa pun memiliki kesempatan untuk menjadi pesulap amatir bahkan profesional dengan didukung oleh keinginan, disiplin dan tekun dalam berlatih serta terus berinovasi dengan kemampuan yang di miliki (Hamidin, 2018). Sulap bukanlah misteri yang pelik, bukan keajaiban alam. Sulap adalah hasil kreativitas seseorang, maka dari itu sulap dapat dipelajari (Irvany, 2017).

Sulap bukanlah sekedar kecepatan dan juga bukanlah sebuah ilmu ghaib, tetapi sebuah karya seni yang lahir dari pemikiran kreatif. Sulap juga merupakan penerapan gabungan dari berbagai disiplin ilmu seperti ilmu fisika, biologi, kimia, matematika dan psikologi.

Sulap adalah seni yang memiliki kekuatan besar agar dapat mempengaruhi emosi sekaligus kognisi anak. Karena seni adalah media yang nyaman dan mampu membantu anak untuk mempelajari apa pun. Semakin banyak anak mendapat rangsangan melalui seni, semakin cerdas anak tersebut. Pemahaman Masyarakat terhadap anak cerdas yaitu anak yang memahami pelajaran atau ilmu matematika, kimia, dan fisika. Karena selama ini para orangtua hanya mengutamakan pendidikan formal untuk anaknya. Sedangkan untuk bidang seni orangtua seringkali tidak memperhatikannya, padahal hal tersebut tidak sepenuhnya benar. Disamping pendidikan formal ternyata pendidikan seni seperti sulap dapat meningkatkan perkembangan otak anak (Murgianto, 2015).

Sulap merupakan seni yang lahir dari pemikiran-pemikiran yang kreatif untuk menciptakan hiburan yang mengesankan, mengundang kekaguman dan memicu rasa penasaran penonton (Maxi, 2009). Sulap kini tidak lagi dianggap menakutkan karena bukan merupakan sihir, melainkan keterampilan tangan, manipulasi, serta hasil dari peralatan atau reaksi kimia dan dapat di jelaskan secara ilmiah. Oleh karena itu, sulap adalah ilmu yang dapat di pelajari oleh siapa saja (Wang, 2010).

Sulap atau seni pertunjukan sulap adalah pertunjukan yang menawarkan kebingungan, warna, kegembiraan dan misteri, tetapi harus selalu menghibur

mereka yang terlibat, baik sebagai penonton atau peserta (Adair, 1996). Dalam seni pertunjukan sulap, ada kode etik yang harus diikuti oleh semua pemain sulap, yaitu “Jangan pernah ungkapkan bagaimana anda melakukannya, karena keindahan dari pertunjukan sulap adalah rasa penasaran, kebingungan, dan misteri yang dihasilkan oleh pertunjukan sulap tersebut” jika kode etik tersebut dilanggar maka trik yang dimainkan menjadi tidak berharga lagi dan kehilangan keajaibannya, sehingga orang itu tidak akan menghargai lagi trik tersebut (Corbuzier 2007).

Berdasarkan survei lapangan, sulap adalah bentuk atraksi yang berfungsi sebagai wahana hiburan di tempat tertentu yang dihiasi atau dirancang untuk mencerminkan tema khusus (Lukas, 2008). Pertunjukan sulap tidak hanya dimaksudkan sebagai hiburan, tetapi juga diharapkan mengandung elemen edukatif yang disajikan dengan daya tarik wisata literasi.

2. Usulan Produk

Dengan menjadikan tema “*Magic Show*” sebagai pilihan yang menarik untuk kue ulang tahun. Karena tema ini menggabungkan unsur-unsur ajaib dan keajaiban untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan menakjubkan bagi para tamu. Tema ini bisa mewakili keajaiban dan keberhasilan dalam hidup seseorang yang berulang tahun. Seperti sulap yang mengubah sesuatu menjadi sesuatu yang berbeda, ulang tahun ini bisa dianggap sebagai momen untuk merayakan perubahan, pertumbuhan, dan pencapaian yang telah dicapai. *Magic show* sering kali memunculkan imajinasi dan kreativitas. Tema ini dapat mendorong orang untuk melihat kehidupan dengan cara yang lebih kreatif dan terbuka, serta menghargai keajaiban disekitar mereka. Dekorasi kue ulang tahun dapat

merepresentasikan kesenangan dan kegembiraan dari perayaan tersebut. Serta kue ulang tahun dapat melambangkan momen spesial dalam hidup seseorang.

Classic Magic/Sulap Klasik merupakan aliran sulap yang disebut merupakan trik - trik sulap yang sudah ditemukan dan dikembangkan sejak lama. Trik - trik dari aliran sulap klasik biasanya mengandalkan kecepatan tangan dan bahasa tubuh. Trik - trik terkenal dari aliran klasik adalah, *cups and balls*, mengeluarkan kelinci dari topi, dan mengubah topeng dengan cepat. Pesulap Indonesia yang terkenal dengan sulap klasiknya adalah *Mr. Robin*, dan Rizuki. Berikut beberapa trik yang sering di pertunjukkan :

1. Kelinci Putih

Mengeluarkan kelinci dari topi adalah salah satu trik sulap paling ikonik dan dikenal sepanjang masa. Trik ikonik dan abadi ini telah dilakukan dan memikat imajinasi penonton selama berabad-abad. Tapi bagaimana hal itu dimulai dan bagaimana hal itu menjadi begitu populer. Asal mula mencabut kelinci dari topi tidak begitu jelas. Ada berbagai teori dan klaim tentang siapa pesulap pertama yang melakukan trik ini. Namun, menurut beberapa sumber, pesulap pertama yang menarik kelinci dari topi mungkin adalah *Louis Apollinaire Christian Emmanuel Comte*, yang dikenal sebagai '*The Kings Conjurer*'. Trik ini menjadikan topi sebagai simbol keajaiban dan misteri. Trik ini menjadi pokok pertunjukan sulap panggung dan pertunjukan sirkus (Salomon, 2021).

Sebenarnya, penonton mirip dengan kelinci putih yang ditarik dari topi. Perbedaannya, kelinci tidak menyadari bahwa itu adalah bagian dari trik

sulap. Berbeda dengan penonton yang tahu bahwa mereka terlibat dalam sesuatu yang misterius dan ingin memahami bagaimana semuanya berlangsung (Gaarder, 1991).

2. Tongkat

Tongkat sulap sering diasosiasikan dengan alat ajaib yang mampu membuat trik-trik sulap terjadi. Walaupun tongkat itu sendiri mungkin tidak memiliki kekuatan magis, pemiliknya dapat menggunakan tongkat tersebut untuk mengeksekusi trik-trik yang memukau dan menakjubkan. Tongkat sulap sering digunakan untuk mengarahkan atau memfokuskan penglihatan penonton ke arah tertentu, seperti ketika menyampaikan penghargaan dalam bentuk piala atau pernah kepada seseorang yang berprestasi.

3. Kartu Remi

Cardician aliran sulap ini mengandalkan trik - trik yang menggunakan kecepatan tangan dan kartu sebagai alatnya. Aliran sulap *cardician* merupakan aliran sulap dengan jumlah penghobi terbanyak. Beberapa contoh permainan sulap *cardician* adalah memunculkan kartu dari tangan, membuat kartu terbang, dan menebak kartu yang ada di tangan penonton.

Trik kartu merupakan hal pokok dalam dunia **trik sulap panggung**. Mereka adalah cara yang serbaguna dan menarik untuk menghibur penonton. Bagian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang prinsip dasar yang mengatur trik kartu dan menyoroti beberapa trik populer yang digunakan di atas panggung. Trik kartu adalah pokok dari banyak pertunjukan sulap. Mereka melibatkan manipulasi setumpuk kartu untuk

melakukan berbagai tindakan, seperti memprediksi kartu yang dipilih atau membuat kartu menghilang dan muncul kembali ditempat yang tidak terduga. Prinsip dasar trik kartu sering kali mencakup pemaksaan, di mana pesulap memengaruhi pilihan kartu penonton, dan kontrol, di mana pesulap memanipulasi tumpukan kartu untuk mengetahui atau mengubah posisi kartu tertentu. Prinsip lainnya adalah *false shuffle*, yang memberikan ilusi mengocok tumpukan kartu dengan tetap menjaga urutan kartu.

4. Koin Emas

Trik koin merupakan bagian integral dari sulap panggung. Mereka melibatkan manipulasi koin sedemikian rupa sehingga mereka tampak melakukan tindakan yang tidak masuk akal. Ini bisa berupa menghilang, muncul kembali, berubah ukuran atau warna, dan masih banyak lagi. Trik koin tidak hanya menawan tetapi juga memberikan kesempatan interaksi penonton, menjadikannya pilihan populer di banyak pertunjukan. Trik koin melibatkan teknik sulap untuk menciptakan ilusi dengan koin, seperti menghilangkannya, mengubah ukurannya, atau melipatgandakannya.

5. *Magic Box*

"*Magic box*" atau kotak sulap adalah alat klasik yang sering digunakan dalam pertunjukan sulap. Ini adalah salah satu peralatan sulap yang paling serbaguna dan ikonik, dengan berbagai variasi dan teknik yang bisa diterapkan. *Magic box* adalah alat yang memungkinkan pesulap untuk menciptakan berbagai ilusi menakjubkan yang memukau dan mengejutkan penonton. Dengan menggabungkan keterampilan teknis, desain kreatif, dan

pengetahuan tentang ilusi optik, pesulap dapat menggunakan *magic box* untuk menghasilkan pertunjukan yang menakjubkan dan memikat.

6. Bintang Emas

Dalam pertunjukan sulap, bintang emas atau *surprise* memiliki makna simbolis, dimana ini menjadi simbol bahwa akan ada sesuatu yang mengejutkan dan diluar dugaan yang akan disajikan kepada penonton. Seorang pesulap berusaha menciptakan rasa penasaran dan ketidakpastian di benak penonton sebelum akhirnya mengungkap kejutan tersebut.

7. Topi Sulap

Topi sulap menjadi salah satu properti utama dalam pertunjukan sulap. Banyak trik sulap yang melibatkan topi sulap, seperti mengeluarkan benda dari dalam topi, menghilangkan benda ke dalam topi, atau bahkan mengeluarkan hewan dari dalam topi. Topi sulap menjadi bagian dari kostum khas yang dikenakan pesulap saat tampil, sehingga menjadi simbol identitas mereka.

8. *Confetti*

Confetti sering digunakan untuk memberikan efek kejutan dan kegembiraan dalam pertunjukan sulap. Ketika pesulap berhasil melakukan trik sulap yang mengejutkan, *confetti* akan ditaburkan untuk menambah kesan meriah dan menggembarakan. *Confetti* juga dapat melambangkan energi dan antusiasme dalam pertunjukan sulap. Ketika pesulap melemparkan *confetti* ke udara, hal itu dapat membangkitkan energi dan antusiasme penonton terhadap pertunjukan yang sedang berlangsung.

Beberapa elemen diatas ada yang merupakan bagian dari *gambling*, yaitu koin emas dan kartu remi. Koin emas dan kartu remi memang sering digunakan dalam sulap, tetapi juga digunakan dalam perjudian (*gambling*). Perbedaannya terletak pada konteks dan tujuan penggunaannya:

1. Dalam sulap:

- a. Koin dan kartu digunakan sebagai alat peraga untuk menciptakan ilusi dan keajaiban.
- b. Koin emas berkilau dan mudah dilihat oleh penonton. Sedangkan kartu remi memiliki desain yang khas dan mudah dikenali. Kedua benda ini kecil, mudah dimanipulasi, dan cocok untuk trik tangan.
- c. Tujuannya adalah menghibur penonton dengan trik dan keterampilan.
- d. Koin dan kartu dapat digunakan dalam berbagai jenis trik sulap. Misalnya, trik menghilangkan, muncul tiba-tiba, atau berubah bentuk.
- e. Ukuran kecil koin dan kartu memungkinkan pesulap untuk mengalihkan perhatian penonton dengan mudah.

2. Dalam perjudian:

- a. Koin (terutama dalam bentuk uang) dan kartu digunakan sebagai alat untuk bertaruh.

- b. Tujuannya adalah memenangkan uang atau hadiah material lainnya.
- c. Ada risiko finansial bagi para pemain.

Jadi, meskipun objeknya sama, penggunaannya sangat berbeda. Dalam sulap, koin dan kartu adalah alat untuk hiburan, karakteristik fisik dan budaya mereka membuatnya sangat cocok untuk seni sulap. Penggunaannya dalam sulap lebih fokus pada manipulasi persepsi dan hiburan, bukan pada unsur perjudian. Sementara dalam perjudian, keduanya menjadi sarana untuk bertaruh. Konteks penggunaanlah yang menentukan apakah benda-benda tersebut terkait dengan sulap atau perjudian.

GAMBAR 1. 1 DATA PENGGEAR SULAP DIBANDUNG



Sumber : Instagram Bandung *Magic Association*

Melihat kurangnya kerukunan antar komunitas sulap di Kota Bandung, Steve Marchello bersama rekan-rekannya berinisiatif membentuk wadah komunitas sulap bernama Bandung *Magic Association* (BMA).

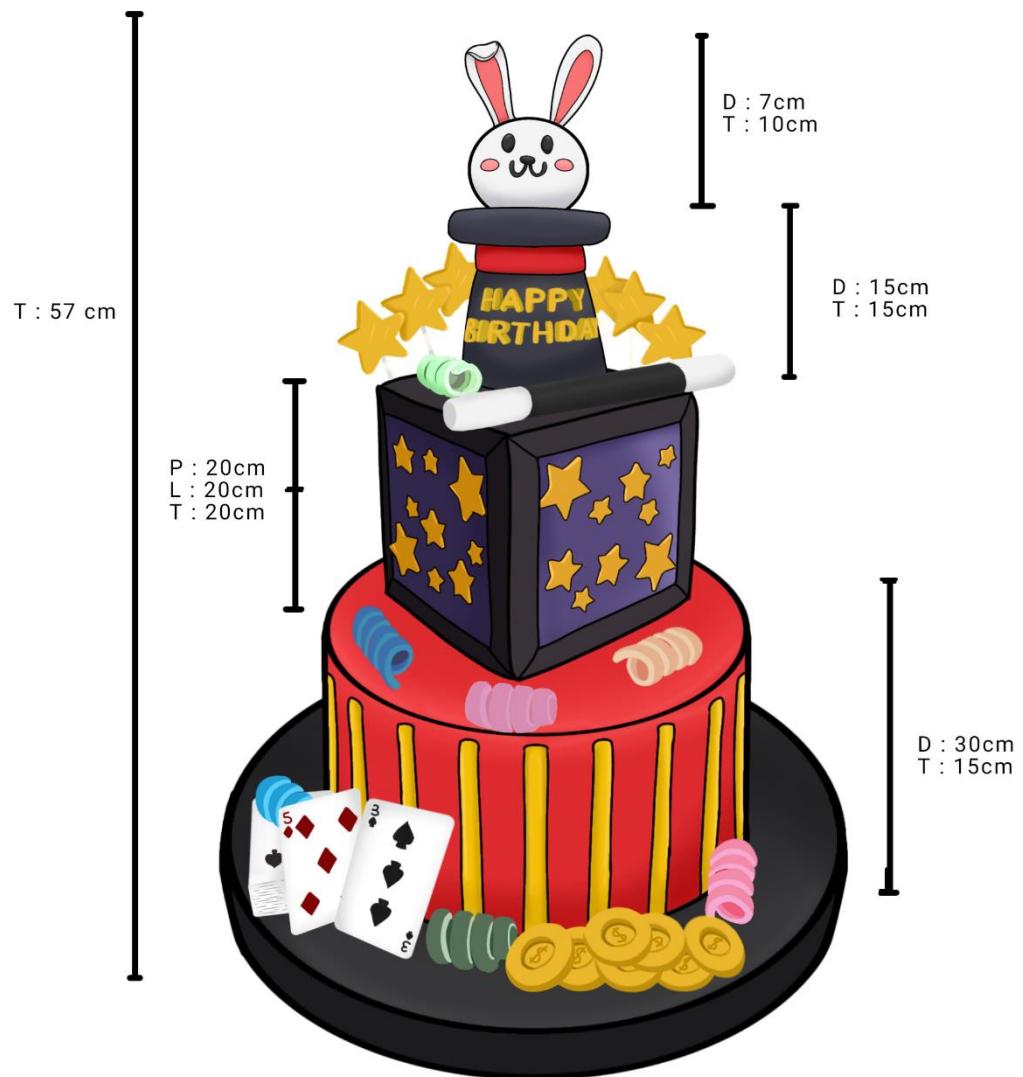
Sebelumnya, terdapat komunitas bernama Komunitas Sulap Bandung yang pernah vakum sekitar satu tahun. Kemudian pada Januari 2015, komunitas tersebut direinkarnasikan menjadi Bandung *Magic Association* (BMA). Komunitas Sulap Bandung sendiri sudah ada sejak November 2007. Kini, BMA telah mewadahi sekitar 14 komunitas sulap, tidak hanya di Bandung, tetapi juga di wilayah Jawa Barat. Anggotanya pun sudah melebihi 160 orang yang terdiri dari pesulap profesional, hobi, dan juga pedagang atau penjual alat sulap. Pesulap ternama seperti Joe Sandy, Abu Marlo, Deny Darko, dan lainnya turut berperan dalam pendirian BMA. BMA telah meraih beberapa penghargaan, seperti rekor MURI 200 pesulap bermain sulap di 12 titik pada tahun 2010. Beberapa anggota BMA juga pernah mengikuti kompetisi sulap di televisi, seperti Joe Sandy, Angelia Zhi, Abu Marlo, Deny Darko, dan masih banyak lagi.

Perkembangan komunitas sulap di Indonesia serta kontribusi mereka dalam mempertahankan seni pertunjukan sulap. Komunitas sulap di Indonesia terus berkembang dan menjadi tempat bagi para penggemar sulap untuk bertukar pengetahuan, mengadakan pertunjukan, dan melahirkan pesulap profesional baru (Sudarsono, 2020). Pertunjukan sulap memiliki basis penggemar yang cukup luas di Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Sulap Indonesia (ASI) pada tahun 2022, lebih dari 500.000 orang di seluruh Indonesia menyatakan diri sebagai penggemar pertunjukan sulap. Laporan survei tersebut mencatat, jumlah penggemar sulap di Indonesia terus meningkat setiap tahun, terutama di kalangan anak-anak dan remaja.

3. *Design Produk*

Tema dalam penulisan yang dipilih adalah “*Magic Show*”. Alas kue yang akan digunakan untuk dekorasi kue ini adalah *cakeboard* dengan 3 *tier* yang memiliki ukuran dan tinggi yang berbeda dan akan menggunakan *dummy* pada keseluruhan *tier* nya. Kue ini mempunyai dekorasi dengan bentuk pada umumnya yang berbentuk bulat dan terdiri dari 3 *tier*. Namun pada *tier* 2 menggunakan *dummy* berbentuk kubus (*magic box*) dan pada *tier* 3 menggunakan *dummy* berbentuk topi sulap dan kepala kelinci. Tujuan yang dicapai dari tema ini adalah meskipun desain kue dekorasi ini sangat terlihat mudah tetapi tetap memberikan daya tarik visual yang menarik dan berbagi suasana keceriaan. Setiap *tier* memiliki dekorasi kartu remi, koin emas, tongkat sulap, topi sulap, kepala kelinci, bintang, dan *confetti*. Dekorasi kue ini ditujukan kepada kalangan rentang usia 15 tahun keatas. Adapun yang akan menjadi perbedaan yaitu dari setiap ukuran atau diameternya dan miniatur disetiap *tiernya*. Dalam mendekorasi kue ini akan dihias dengan warna-warna yang beragam. Pemilihan warna hitam terutama pada topi sulap secara umum digunakan untuk memberikan kontras yang kuat dengan warna-warna cerah atau benda berkilau yang sering digunakan dalam trik sulap, interpretasi dan penggunaannya dapat bervariasi tergantung pada trik tertentu dan gaya pertunjukan dari setiap pesulap. memberikan kesan yang hangat dan lezat. Warna merah dalam sulap sering kali sangat dipertimbangkan, karena penggunaan warna merah dapat membantu memfokuskan perhatian penonton pada objek atau aksi tertentu, membuat trik lebih menonjol dan mengesankan. Pesulap sering menggabungkan elemen visual dan psikologis dari warna merah untuk menciptakan pertunjukan sulap yang mengesankan dan memikat.

GAMBAR 1. 2 *DESIGN* PRODUK TAMPAK DEPAN



Sumber : Olahan Penulis, 2024

GAMBAR 1. 3 *DESIGN* TAMPAK BELAKANG



Sumber : Olahan Penulis, 2024

Keterangan:

- a. Diameter 35 cm, Tinggi 15 cm. Dengan bentuk lingkaran
- b. Setiap sisi 20 cm, Tinggi 20 cm. Dengan bentuk kubus
- c. Diameter 15 cm, Tinggi 25 cm. Dengan bentuk topi sulap
- d. Diameter 10 cm, Tinggi 7 cm. Dengan bentuk kepala kelinci

Total ketinggian dari *cake board* sampai *tier C* yaitu 60 cm. Untuk total seluruh dari lebarnya adalah 40 cm.

Berikut ini adalah uraian dari setiap *tiernya*:

GAMBAR 1. 4 *TIER* PERTAMA



Sumber : Olahan Penulis, 2024

- a. *Tier* pertama memiliki diameter dengan besar 35 cm dan tinggi 15 cm, *tier* ini di dominasi dengan warna merah dan kuning. *Dummy* pada *tier* ini akan di *cover* dengan garis – garis warna kuning dan merah. Terdapat tumpukan kartu remi dan 2 buah kartu yang terbuka, 7 buah koin emas, di sertai dengan *confetti* berwarna pink 2 buah, berwarna hijau 1 buah, berwarna biru 2 buah dan berwarna coklat 1 buah.

GAMBAR 1. 5 *TIER* KEDUA



Sumber : Olahan Penulis, 2024

- b. *Tier* kedua memiliki ukuran dengan lebar 20 cm dan tinggi 20 cm, dengan *dummy* berbentuk kubus *magic box* berwarna ungu dan garis hitam di bagian pinggir dengan ornamen bintang di setiap sisi kotaknya. Pada *tier* ini akan menampilkan miniatur tongkat sulap dan beberapa *confetti* berwarna hijau 1 buah. Ada elemen bintang emas yang di tusukkan pada *tier* ini.

GAMBAR 1. 6 *TIER* KETIGA DAN *TOPPER*



Sumber : Olahan Penulis, 2024

- c. *Tier* ketiga memiliki diameter dengan besar 15 cm dan tinggi 25 cm, dengan *dummy* berbentuk topi sulap dan dilengkapi dengan tulisan “*happy birthday*”.
- d. *Topper* memiliki diameter 10 cm dan tinggi 7 cm. Dengan bentuk kepala kelinci yang diletakkan diatas topi sulap akan dilapisi oleh *rolled fondant* berwarna putih disertai dengan mesin putar, sehingga kepala kelinci akan berputar.

Dalam penelitian ini *rolled fondant* adalah bahan utama yang akan digunakan untuk mendekorasi kue, sedangkan bahan pengganti pada kue yaitu akan menggunakan media *styrofoam/dummy*. *Teakbloc* adalah salah satu media yang digunakan dalam dekorasi kue ini, terutama untuk membuat dekorasi tiga dimensi atau struktur yang berdiri pada kue. *Teakbloc* yang terbuat dari papan kayu atau balok padat berbentuk lingkaran dengan diameter 50 cm dan dilengkapi dengan 4

kaki dibawahnya. Serta untuk media penunjang lainnya sebagai penyangga yaitu dowel, dowel adalah batang kecil yang terbuat dari kayu atau plastik *food grade*. Dowel sering digunakan sebagai penyangga internal untuk memperkuat dan menopang dekorasi kue yang tinggi atau berat. Dowel dimasukkan ke dalam kue dan berfungsi sebagai tiang penyangga agar dekorasi tidak roboh atau ambruk. Pemilihan media penunjang pada dekorasi kue ini, *teakbloc* dan dowel digunakan secara bersamaan untuk menciptakan dekorasi kue yang kokoh, stabil, dan menawan. *Teakbloc* membentuk struktur luar yang indah, sedangkan dowel memberikan penyangga internal yang kuat. Kombinasi kedua media ini memungkinkan dekorator kue untuk membuat dekorasi yang lebih kompleks, menantang dan mengagumkan.

C. Tinjauan Produk

1. *Standard Recipe*

Standard recipe adalah salah satu cara untuk membakukan resep sedemikian rupa sehingga terdapat pengendalian yang ketat terhadap biaya dan kuantitas. Dapat memudahkan mengontrol kuantitas, kualitas dan biaya. *Standard recipe* berisi mengenai bahan, metode produksi, kuantitas dan kualitas bahan yang digunakan. Hal ini akan menentukan besar kecilnya porsi pengendalian produksi. Adapun manfaat dalam menggunakan *standard recipe* yakni :

1. Dapat mengurangi kemungkinan terjadi kesalahan
2. Memudahkan dalam menentukan biaya makanan
3. Memudahkan dalam menghitung jumlah bahan yang di butuhkan untuk produksi
4. Menyajikan makanan berkualitas tinggi secara konsisten yang telah di uji dan dievaluasi secara menyeluruh (Sona, 2023).

Kue yang akan penulis gunakan pada dekorasi kue ini adalah *Butter Cake*. Alasan memilih *cake* tersebut karena *Butter Cake* memiliki tekstur yang padat dan kokoh. Maka akan lebih mudah jika melapisi *cake* dengan *fondant* tanpa adanya resiko hancur atau roboh karena *butter cake* cenderung akan tahan jika dilapisi *fondant*. *Butter cake* juga memiliki rasa yang gurih sehingga dapat menyeimbangkan rasa manisnya *cake decoration* ini. Kemudian akan di padukan dengan *chocolate ganache* yang manis dan memiliki tekstur yang kental sehingga dapat mengunci permukaan *cake* dan *crumble* dari *cake* ini. *Butter cake* juga memiliki sedikit rasa gurih yang

berasal dari *butter* dan telur, sehingga dapat menyeimbangkan rasa manis dari *chocolate ganache*.

TABEL 1. 1 STANDARD RECIPE BUTTER CAKE TIER 1

<i>BUTTER CAKE</i>			Kategori : Kue	
			Hasil : 1 loyang bulat ø 35 cm, tinggi 15 cm	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Bahan dan alat yang akan digunakan.
2.	Oles			<i>Cake tin</i> dengan <i>greasing oil</i> .
3.	Masukkan	2051 gr 1641 gr	<i>Soft butter</i> Gula	Ke dalam <i>mixing bowl</i> , kocok dengan menggunakan <i>paddle</i> .
4.	Aduk			Hingga <i>butter</i> dan gula larut dan adonan mengembang.
5.	Saring	1846 gr 6 gr	Tepung terigu Garam	Jika menggunakan <i>unsalted butter</i> .
6.	Fold			1/3 dari campuran garam dan tepung ke campuran <i>butter</i> dan gula.
7.	Pecahkan Lanjutkan Tambahkan	30 pc	Telur	Ke dalam <i>bowl</i> Mengocok Tepung yang tersisa.
8.	Tambahkan	6 gr 16 gr	<i>Vanilla essence</i> <i>Lemon zest</i>	Ke dalam adonan.
9.	Kocok			Dengan kecepatan sedang sampai semua bahan tercampur merata.
10.	Tuang			Adonan ke dalam cetakan.
11.	Panggang			Dengan suhu rendah 175° C.

Sumber : *Recipe of PPNHIB*, 2024

TABEL 1. 2 STANDARD RECIPE BUTTER CAKE TIER 2

<i>BUTTER CAKE</i>			Kategori : Kue	
			Hasil : 1 loyang kotak lebar 20 cm, Panjang 20 cm, tinggi 20 cm	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Bahan dan alat yang akan digunakan.
2.	Oles			<i>Cake tin</i> dengan <i>greasing oil</i> .
3.	Masukkan	1137 gr 910 gr	<i>Soft butter</i> Gula	Ke dalam <i>mixing bowl</i> , kocok dengan menggunakan <i>paddle</i> .
4.	Aduk			Hingga <i>butter</i> dan gula larut dan adonan mengembang.
5.	Saring	1024 gr 4 gr	Tepung terigu Garam	Jika menggunakan <i>unsalted butter</i> .
6.	Fold			1/3 dari campuran garam dan tepung ke campuran <i>butter</i> dan gula.
7.	Pecahkan Lanjutkan Tambahkan	16 pc	Telur	Ke dalam <i>bowl</i> Mengocok Tepung yang tersisa.
8.	Tambahkan	4 gr 9 gr	<i>Vanilla essence</i> <i>Lemon zest</i>	Ke dalam adonan.
9.	Kocok			Dengan kecepatan sedang sampai semua bahan tercampur merata.
10.	Tuang			Adonan ke dalam cetakan.
11.	Panggang			Dengan suhu rendah 175° C.

Sumber : *Recipe of* PPNHIB, 2024

TABEL 1. 3 STANDARD RECIPE BUTTER CAKE TIER 3

<i>BUTTER CAKE</i>			Kategori :Kue	
			Hasil : 1 loyang bulat ø 15 cm, tinggi 15 cm	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Bahan dan alat yang akan digunakan.
2.	Masukkan	377 gr 301 gr	<i>Soft butter</i> Gula	Ke dalam <i>mixing bowl</i> , kocok dengan menggunakan <i>paddle</i> .
3.	Oles			<i>Cake tin</i> dengan <i>greasing oil</i> .
4.	Aduk			Hingga <i>butter</i> dan gula larut dan adonan mengembang.
5.	Saring	339 gr 1 gr	Tepung terigu Garam	Jika menggunakan <i>unsalted butter</i> .
6.	Fold			1/3 dari campuran garam dan tepung ke campuran <i>butter</i> dan gula.
7.	Pecahkan Lanjutkan Tambahkan	6 pc	Telur	Ke dalam <i>bowl</i> Mengocok Tepung yang tersisa.
8.	Tambahkan	1 gr 3 gr	<i>Vanilla essence</i> <i>Lemon zest</i>	Ke dalam adonan.
9.	Kocok			Dengan kecepatan sedang sampai semua bahan tercampur merata.
10.	Tuang			Adonan ke dalam cetakan.
11.	Panggang			Dengan suhu rendah 175° C.

Sumber : *Recipe of PPNHIB*, 2024

TABEL 1. 4 STANDARD RECIPE CHOCOLATE GANACHE

<i>CHOCOLATE GANACHE</i>			Kategori : <i>Cream</i>	
			Hasil : 2250 gr	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Bahan dan alat yang akan digunakan.

Tabel 1. 4 STANDARD RECIPE CHOCOLATE GANACHE
(LANJUTAN)

NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Potong	1500 gr	<i>Dark Chocolate</i>	Dalam bentuk kecil
	Panaskan	750 gr	<i>Fresh Dairy Cream</i>	Di dalam panci.
2.	Campur	45 gr	<i>Cocoa Powder</i>	(saring) didalam wadah atau di atas kertas.
		30 gr	Gula	
3.	Tambahkan			Campuran <i>cocoa</i> dan gula ke dalam <i>cream</i> yang mendidih.
	Tambahkan			Potongan <i>chocolate</i> .
4.	Aduk			Hingga konsistensi sampai semua potongan coklat benar-benar larut
	Tuang			<i>Ganache</i> ke dalam wadah
	Simpan			Di tempat yang sejuk di dalam kulkas
5.	Hangatkan			Sebelum di gunakan

Sumber : *Recipe of PPNHIB*, 2024

TABEL 1. 5 STANDARD RECIPE RICE CRISPY

<i>RICE CRISPY</i>			Kategori :	
			Hasil : 425 gr	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Bahan dan alat yang akan digunakan.
2.	Lelehkan	150 gr	<i>Marshmallow</i>	Diatas <i>sauce pan</i> sampai lembut dan meleleh sempurna.
3.	Campur	275 gr	<i>Rice crispy</i>	Hingga tercampur merata dan melekat.
4.	Bentuk			Sesuai dengan yang dibutuhkan. Oles tangan menggunakan <i>butter</i> agar tidak lengket.

Sumber : *Cakeflix.com*, 2024

TABEL 1. 6 STANDARD RECIPE DUMMY TIER 1

KUE DEKORASI BERTEMA <i>MAGIC SHOW</i> (TIER PERTAMA)			Kategori : <i>Dummy</i>	
			Hasil : 1 <i>tier</i> ø 35 cm T : 15 cm (garis kuning 24 pcs)	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Bahan dan alat yang dibutuhkan.
2.	Siapkan	1 pcs	<i>Dummy Cake</i>	Berukuran Ø 35 cm.
3.	Campurkan	700 gr 8 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan merah	Uleni hingga elastis dan warnanya merata. Pipihkan dengan menggunakan <i>rolling pin</i> di atas <i>silicone mat</i> .
4.	Oleskan		<i>Dummy</i>	Dengan <i>edible glue</i> hingga rata.
5.	<i>Cover</i>		Dummy	Dengan <i>rolled fondant</i> menggunakan teknik <i>panelling</i> .
6.	Campurkan	300 gr 8 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan kuning	Uleni hingga elastis dan warnanya merata.
7.	Bentuk			Garis memanjang menggunakan <i>cutter</i> , dengan berukuran lebar 1 cm dan tinggi 15 cm.
8.	Tempelkan			Masing-masing elemen garis pada seluruh sisi <i>tier</i> 1 dengan jarak 3 cm setiap elemen.

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 7 STANDARD RECIPE DUMMY TIER 2

KUE DEKORASI BERTEMA <i>MAGIC SHOW</i> (TIER KEDUA)			Kategori : <i>Dummy</i>	
			Hasil : 1 <i>tier</i> L : 20 cm, P: 20 cm, T : 20 cm (garis box 20 pcs, bintang 40 pcs)	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Campurkan	1000 gr 10 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan ungu	Dan uleni hingga tercampur rata.

TABEL 1. 7 STANDARD RECIPE DUMMY TIER 2
(LANJUTAN)

NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Oleskan		<i>Dummy</i>	Dengan <i>edible glue</i> pada seluruh sisi.
2.	Pipihkan		<i>Rolled fondant</i>	Di atas <i>silicone mat</i> .
3.	<i>Cover</i>		<i>Dummy</i>	Dengan <i>rolled fondant</i> dengan <i>teknik panelling</i> .
4.	Uleni	250 gr 10 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan hitam	Hingga lunak, dan pipihkan dengan menggunakan <i>rolling pin</i> di atas <i>silicone mat</i> .
5.	Potong			Menggunakan penggaris, panjang 20 cm dan lebar 2 cm.
6.	Tempelkan			Ke setiap sisi pinggir dari <i>tier 2</i>
7.	Campurkan	200 gr 5 ml 2 gr	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan kuning CMC	Dan uleni hingga tercampur merata.
8.	Bentuk			Menggunakan cetakan bintang
9.	Campurkan	5 gr 10 ml	<i>Gold dust</i> <i>Alcohol</i>	Aduk hingga merata
10.	Oleskan			Campuran <i>gold dust</i> dan <i>alcohol</i> pada semua permukaan bintang.
11.	Tempelkan			Elemen bintang pada masing-masing sisi <i>tier 2</i> (sebanyak 9 bintang di setiap sisinya, kecuali sisi atas hanya 4 bintang saja).

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 8 STANDARD RECIPE DUMMY TIER 3

KUE DEKORASI BERTEMA <i>MAGIC SHOW</i> (TIER KETIGA)			Kategori : <i>Dummy</i>	
			Hasil : 1 <i>tier</i> L : 20 cm, P: 20 cm, T : 20 cm	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Campurkan	425 gr 10 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan hitam	Dan uleni hingga tercampur rata.
2.	Oleskan		<i>Dummy</i>	Dengan <i>edible glue</i> hingga seluruh permukaan rata.
3.	<i>Cover</i>		<i>Dummy</i>	Dengan <i>rolled fondant</i> dengan menggunakan teknik <i>panelling</i> .
4.	Campurkan	35gr 3 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan merah	Dan uleni hingga tercampur rata.
5.	Potong			Memanjang menggunakan cutter dan penggaris, dengan panjang 38 cm dan lebar 3 cm.
6.	Tempelkan			Pada bagian garis tengah topi.
7.	Campurkan	70 gr 5 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan kuning	Dan uleni hingga tercampur rata.
8.	Tipiskan			<i>Fondant</i> hingga mencapai ketebalan 0,5 cm.
9.	Cetak			<i>Fondant</i> dengan cetakan huruf membentuk kalimat " <i>happy birthday</i> ".
10.	Tempelkan			Huruf yang sudah di cetakan ke permukaan <i>tier</i> ke 3 pada bagian bawah lingkaran merah topi.

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 9 STANDARD RECIPE DUMMY TOPPER

TOPPER KEPALA KELINCI			Kategori : <i>figurine</i>	
			Hasil : 1 buah kepala kelinci D : 10 cm, T : 7 cm	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Uleni	200 gr	<i>Rolled fondant</i>	Hingga lunak, dan pipihkan dengan menggunakan <i>rolling pin</i> di atas <i>silicone mat</i> .
2.	Oleskan		<i>Dummy</i>	Dengan <i>edible glue</i> hingga rata.
3.	<i>Cover</i>		Dummy	Dengan <i>rolled fondant</i> menggunakan teknik <i>blanket</i> .
4.	Bentuk			Menggunakan cetakan yang sudah di buat untuk elemen telinga kelinci.
5.	Campurkan	50 gr 3 gr	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan merah.	Dan uleni hingga warnanya merata dan bentuk menggunakan cetakan bagian dalam telinga kelinci.
6.	Tempelkan			Elemen bagian luar telinga kelinci dengan bagian dalam telinga kelinci.
7.	Tusuk			Elemen telinga kelinci yang sudah di gabungkan dengan tusuk sate.
8.	Tusuk			Elemen telinga kelinci ke bagian kepala kelinci di sisi kanan dan kiri.
9.	Campurkan	20 gr 2 gr	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan hitam, merah	Dan uleni hingga warnanya tercampur rata.

TABEL 1. 9 STANDARD RECIPE DUMMY TOPPER
(LANJUTAN)

NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
10.	Bentuk		<i>Rolled fondant</i>	Berwarna hitam untuk mata dan hidung kelinci dan berwarna pink untuk pipi.
11.	Tempelkan			Elemen mata, hidung dan pipi pada bagian kepala kelinci.

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 10 STANDARD RECIPE DUMMY ORNAMEN

ORNAMEN BINTANG EMAS			Kategori : Ornamen	
			Hasil : 6 buah bintang emas	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Campurkan	100 gr 10 gr	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan kuning	Dan uleni hingga tercampur rata.
2.	Bentuk			Menggunakan cetakan bintang.
3.	Oleskan			Campuran <i>gold dust</i> dan <i>alcohol</i> pada seluruh permukaan elemen bintang.
4.	Tusuk			Elemen bintang yang sudah di buat dengan <i>stick lollipop</i> .
ORNAMEN KOIN EMAS			Kategori : Ornamen	
			Hasil : 7 buah koin emas	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Campurkan	20 gr 3 gr	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan kuning	Dan uleni hingga warnanya merata dan
2.	Bentuk			Bulat menggunakan <i>ring cutter</i>

TABEL 1. 10 STANDARD RECIPE DUMMY ORNAMEN
(LANJUTAN)

NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
3.	Bentuk			Huruf S menggunakan cetakan <i>fondant</i> huruf dan tempelkan pada bagian tengah bulat koin.
4.	Campurkan	5 gr 10 ml	<i>Gold dust</i> <i>Alcohol</i>	Aduk hingga tercampur merata.
5.	Oleskan			Campuran <i>gold dust</i> dan <i>alcohol</i> pada seluruh permukaan koin.

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 11 STANDARD RECIPE DUMMY ORNAMEN

ORNAMEN KARTU REMI			Kategori : Ornamen	
			Hasil : 2 buah kartu remi dan 1 tumpukan kartu remi	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Cover		Dummy	Berbentuk kartu remi hingga menutup semua permukaan.
2.	Bentuk	15 gr	<i>Rolled fondant</i>	Menyerupai bentuk kartu remi sebanyak 2 buah.
3.	Cover		Karton	Berbentuk kartu remi hingga menutup semua permukaan.
4.	Bentuk	5 gr	<i>Rolled fondant</i> berwarna merah	Menggunakan cetakan bentuk <i>wajik</i> .
5.	Bentuk	5 gr	<i>Rolled fondant</i> berwarna hitam	Menggunakan cetakan bentuk <i>sekop</i> .

TABEL 1. 11 STANDARD RECIPE DUMMY ORNAMEN
(LANJUTAN)

NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
6.	Tempelkan			Masing-masing elemen dari setiap kartu.
7.	Gambar		<i>Edible Pen</i>	Membentuk angka 3 dan gambar wajah. Juga angka 5 dan gambar sekop pada masing-masing kartu.
ORNAMEN <i>CONFETTI</i>			Kategori : Ornamen	
			Hasil : 7 buah <i>confetti</i> (2 warna hijau, 2 warna pink, 2 warna biru, 1 warna coklat)	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Campurkan	140 gr 8 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan hijau, biru, pink, coklat muda	Uleni masing – masing warna hingga elastis dan warnanya merata.
2.	Bentuk			Garis memanjang dengan menggunakan penggaris dengan berukuran lebar 1 cm, panjang 28 cm.
3.	Gulung			Elemen garis pada pipa secara melingkar untuk elemen <i>confetti</i> .

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 12 STANDARD RECIPE DUMMY ORNAMEN

ORNAMEN TONGKAT SULAP			Kategori : Ornamen	
			Hasil : Tongkat sulap P : 30 cm	
NO	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Campurkan	85 gr 5 ml 2 gr	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan hitam CMC	Dan uleni hingga tercampur merata.
2.	Bentuk			Memanjang dengan berukuran 24 cm.
3.	Campurkan	60 gr 3 ml	<i>Rolled fondant</i> Pewarna makanan abu-abu	Dan uleni hingga tercampur rata.
4.	Bentuk			Memanjang dengan berukuran 6 cm sebanyak 2 buah.
5.	Gabungkan			Bagian <i>fondant</i> berwarna hitam dan <i>fondant</i> berwarna abu-abu dengan menggunakan dowel (<i>fondant</i> berwarna hitam di bagian Tengah dan <i>fondant</i> berwarna abu-abu di bagian setiap ujung dowel).

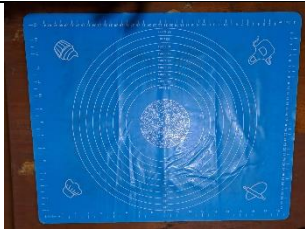






Sumber : Olahan Penulis, 2024

2. Kebutuhan Alat

Sebagai pelengkap dalam proses pembuatan kue tersebut, penulis membutuhkan alat – alat yang digunakan untuk mendukung proses pembuatan kue. Berikut daftar peralatan yang digunakan beserta kegunaannya :




TABEL 1. 13 DAFTAR PERALATAN PENUNJANG

No	Nama Alat	Gambar	Fungsi
----	-----------	--------	--------

1.	<i>Silicon Matt</i>		Sebagai alas untuk menipiskan <i>fondant</i>
2.	<i>Rolling Pin</i>		Untuk menipiskan <i>fondant</i>
3.	<i>Modelling Tools</i>		Sebagai alat pembantu membentuk dan membuat detail pada <i>fondant</i>
4.	Alat Putar		Untuk membantu bagian <i>topper</i> berputar
5.	<i>Brush</i>		Untuk mengoles <i>gold dust</i> dan <i>corn syrup</i> pada <i>fondant</i>
6.	Penggaris		Untuk membantu mengukur dan memotong <i>fondant</i> agar tetap lurus
7.	<i>Ring Cutter</i>		Untuk mencetak <i>fondant</i> bentuk bulat pada koin

TABEL 1. 13 DAFTAR PERALATAN PENUNJANG

(LANJUTAN)

No	Nama Alat	Gambar	Fungsi
8.	<i>Fondant Smoother</i>		Untuk membantu meratakan dan menempelkan permukaan <i>fondant</i>
9.	Cetakan <i>Fondant</i> Bintang		Untuk mencetak <i>fondant</i> bentuk Bintang
10.	Cetakan <i>Fondant</i> Huruf		Untuk mencetak <i>fondant</i> huruf tulisan <i>happy birthday</i>

Sumber : Olahan Penulis, 2024

3. *Purchase Order*

Purchase Order adalah proses yang dilakukan untuk mendapatkan barang yang diperlukan dengan membelinya dari pemasok (Hidayat, 2019). Tabel di bawah ini merupakan daftar bahan yang dibutuhkan penulis dalam pembuatan kue.

TABEL 1. 14 PURCHASE ORDER BUTTER CAKE

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
1.	<i>Fondant</i>	1	<i>pail</i>	320.000	<i>pail @5 kg</i>	320.000
2.	Pewarna makanan merah	1	botol	12.000	botol@20 ml	12.000
3.	Pewarna makanan hitam	1	botol	12.000	botol@20 ml	12.000
4.	Pewarna makanan hijau	1	botol	12.000	botol@20 ml	12.000
5.	Pewarna makanan biru	1	botol	12.000	botol@20 ml	12.000

TABEL 1. 14 PURCHASE ORDER BUTTER CAKE

(LANJUTAN)

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
6.	Pewarna makanan kuning	1	botol	12.000	botol@20 ml	12.000
7.	<i>Gold Dust</i>	1	botol	20.000	botol@5 gr	20.000
8.	<i>Alcohol</i>	1	botol	11.000	botol@250 ml	11.000
9.	<i>Butter</i>	16	pack	42.000	pack @227 gr	672.000
10.	Gula Pasir	3	kg	15.000	kg	45.000
11.	Tepung Terigu	4	kg	14.000	kg	56.000
12.	Garam	1	pack	9.000	pack @500 gr	9.000
13.	<i>Vanilla Essence</i>	1	botol	11.000	botol	11.000
14.	Lemon	1	kg	25.000	kg @6pcs	25.000
15.	Telur	100	pcs	30.000	kg@16 pcs	187.500
16.	CMC	1	botol	12.000	botol	12.000
17.	Maizena	2	pack	5.000	pack @100 gr	10.000
18.	<i>Dark chocolate compound</i>	2	kg	57.000	kg	114.000
19.	<i>Dairy cream</i>	1	liter	90.000	liter	90.000
20.	<i>Marshmallow</i>	1	pack	30.000	pack @ 150 gr	25.000
21.	<i>Rice crispy</i>	1	pack	18.000	pack @ 300 gr	20.000
Jumlah						1.687.500

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 15 PURCHASE ORDER DUMMY

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
1.	<i>Rolled Fondant</i>	1	<i>pail</i>	320.000	<i>pail @5kg</i>	320.000
2.	<i>Dummy</i> (d: 35 cm, 20 cm, 15 cm, 10 cm)	4	pcs	50.000	pcs	200.000
3.	<i>Teakbloc</i>	1	pcs	50.000	pcs	50.000
4.	Pewarna Makanan	5	botol	12.000	botol@20 ml	60.000

TABEL 1. 15 PURCHASE ORDER DUMMY

(LANJUTAN)

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
5.	Maizena	2	<i>pack</i>	5.000	<i>pack @100 gr</i>	10.000
6.	CMC	1	botol	13.000	botol	13.000
7.	Dowel	1	<i>pack</i>	10.000	<i>pack @ 50 pcs</i>	10.000
8.	<i>Corn Syrup</i>	1	botol	15.000	botol@ 50 ml	15.000
9.	<i>Edible pen (merah dan hitam)</i>	2	pcs	15.000	pcs	30.000
Jumlah						708.000

Sumber : Olahan Penulis, 2024

4. *Recipe Costing*

Proses menghitung biaya total untuk membuat suatu resep, yang bertujuan untuk menentukan harga jual yang tepat, serta mengelola keuntungan dan biaya operasional dengan memiliki perhitungan biaya yang akurat (Slat, 2013).

TABEL 1. 16 RECIPE COSTING BUTTER CAKE

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
1.	<i>Fondant</i>	1	<i>pail</i>	320.000	<i>pail @5 kg</i>	320.000
2.	Pewarna makanan merah	1	botol	12.000	botol @20 ml	12.000
3.	Pewarna makanan hitam	1	botol	12.000	botol @20 ml	12.000
4.	Pewarna makanan hijau	1	botol	12.000	botol @20 ml	12.000
5.	Pewarna makanan biru	1	botol	12.000	botol @20 ml	12.000
6.	Pewarna makanan kuning	1	botol	12.000	botol @20 ml	12.000

TABEL 1. 16 RECIPE COSTING BUTTER CAKE

(LANJUTAN)

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
7.	<i>Gold Dust</i>	1	botol	20.000	botol @5 gr	20.000
8.	<i>Alcohol</i>	1	botol	11.000	botol @250 ml	11.000
9.	<i>Butter</i>	16	<i>pack</i>	42.000	<i>pack @227 gr</i>	672.000
10.	Gula Pasir	2852	gr	15.000	Kg	42.780
11.	Tepung Terigu	3208	gr	14.000	Kg	44.912
12.	Garam	15	gr	9.000	<i>pack @500 gr</i>	270
13.	<i>Vanilla Essence</i>	1	botol	11.000	Botol	11.000
14.	Lemon	2	Pcs	25.000	kg @6pcs	8.300
15.	Telur	52	Pcs	30.000	kg@16 pcs	97.500
16.	CMC	1	botol	12.000	Botol	12.000
17.	Maizena	200	gr	5.000	<i>pack @100 gr</i>	10.000
18.	<i>Dark chocolate compound</i>	1,5	kg	57.000	Kg	85.500
19.	<i>Dairy cream</i>	750	gr	90.000	Liter	67.500
20.	<i>Marshmallow</i>	150	gr	30.000	<i>pack @150 gr</i>	25.000
21.	<i>Rice crispy</i>	275	gr	18.000	<i>pack @300 gr</i>	16.500
Jumlah						1.504.262

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 1. 17 RECIPE COSTING DUMMY

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
1.	<i>Rolled Fondant</i>	1	<i>pail</i>	320.000	<i>pail @5 kg</i>	320.000
2.	<i>Dummy</i> (d: : 35 cm, 20 cm, 15 cm, 10 cm)	4	pcs	50.000	Pcs	200.000
3.	<i>Teakbloc</i>	1	pcs	50.000	Pcs	50.000
4.	Pewarna Makanan	5	botol	12.000	botol@20 ml	60.000
5.	Maizena	200	<i>pack</i>	5.000	<i>pack @100 gr</i>	10.000
6.	CMC	1	Botol	12.000	Botol	12.000

TABEL 1. 17 RECIPE COSTING DUMMY

(LANJUTAN)

No	Nama Bahan	Jumlah	Unit	Harga Satuan		Total Harga
				Harga	Unit	
7.	Dowel	20	<i>pack</i>	10.000	<i>Pack @ 50 pcs</i>	4.000
8.	<i>Corn Syrup</i>	30	<i>ml</i>	15.000	<i>Btl @ 50 ml</i>	9.000
9.	<i>Edible pen (merah dan hitam)</i>	2	pcs	15.000	Pcs	30.000
Jumlah						695.000

Sumber : Olahan Penulis, 2024

5. *Selling Price*

Selling price adalah upaya untuk menyeimbangkan antara keinginan untuk mendapatkan keuntungan yang besar dan keinginan untuk menjaga volume penjualan. (Krismiaji & Anni, 2011). Dalam tugas akhir food presentation ini, penulis akan melakukan perhitungan untuk menetapkan harga jual menggunakan rumus yang ditulis oleh Alex Onyeocha (2015), yaitu:

$$\text{Selling Price} = \text{Food Cost} / \text{Desired Food Cost} \times 100\%$$

Jenis *selling price* yang akan di buat ada 2 yaitu dengan menggunakan harga jual *butter cake* dan harga jual *dummy*.

1. *Butter Cake*

TABEL 1. 18 SELLING PRICE BUTTER CAKE

<i>Total Recipe Cost</i>	Rp 1.504.262
<i>Desired Cost Percentage</i>	40%
<i>Preliminary Selling Price</i>	Rp 3.768.155
<i>Actual Selling Price</i>	Rp 3.800.000

Sumber : Olahan Penulis, 2024

2. *Dummy*

TABEL 1. 19 SELLING PRICE DUMMY

<i>Total Recipe Cost</i>	Rp 695.000
<i>Desired Cost Percentage</i>	40%
<i>Preliminary Selling Price</i>	Rp 1.737.500
<i>Actual Selling Price</i>	Rp 1.750.000

Sumber : Olahan Penulis, 2024

D. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan

1. Lokasi dan waktu pelaksanaan latihan

a. Lokasi Latihan Pembuatan

Jl. Gegerkalong Tengah Gg. H. Ridho II No. 24 B, Kecamatan
Cidadap, Kota Bandung, Jawa Barat

b. Lokasi Pelaksanaan Ujian

Jl. Dr. Setiabudi no. 186, Kecamatan, Cidadap Kota Bandung,
Jawa Barat.

2. Waktu

a. Pengerjaan Aktivitas Latihan

- April 2024

b. Pengerjaan Aktivitas Tugas Akhir

- Juli 2024