

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kue secara terminologi umum mengacu kepada berbagai macam produk yang dipanggang dengan tekstur yang bervariasi dari yang ringan hingga yang padat dan dalam berbagai ukuran dan bentuk yang secara umum disebut sebagai kue. Ada pilihan rasa yang tak terhitung jumlahnya untuk cake yang dapat disajikan tunggal atau berlapis-lapis (Rinsky & Rinsky, 2009). Cara lain untuk mendefinisikan kue adalah sebagai produk yang dipanggang dengan tekstur lembut, rasa manis, dan terkadang diberi lapisan gula (Rinsky & Rinsky, 2009).

Kilas balik melintasi sejarah, kue sudah ada sejak zaman kuno. Kue pada awalnya sangat berbeda dengan kue *modern* saat ini. Kue-kue tersebut lebih mirip roti dan dimaniskan dengan madu, kacang-kacangan dan buah-buahan kering sebagai bahan tambahan. Menurut sejarawan makanan, bangsa Mesir kuno adalah budaya pertama yang menunjukkan bukti keterampilan membuat kue kontemporer. Kamus Bahasa Inggris *Oxford* melacak kata kue dalam bahasa Inggris kembali ke abad ke-13. Kata ini berasal dari kata 'kaka', sebuah kata dalam bahasa Nordik Kuno. Pembuat roti Eropa abad pertengahan sering membuat kue buah dan roti jahe. Makanan-makanan ini bisa bertahan selama berbulan-bulan. Menurut sejarawan makanan, cikal bakal kue *modern* (kue bundar dengan lapisan gul

pertama kali dipanggang di Eropa sekitar pertengahan abad ke-17. Hal ini terutama disebabkan oleh kemajuan teknologi (*oven* yang lebih memadai, pembuatan/ketersediaan alat pendukung yang digunakan) dan ketersediaan bahan (gula). Pada saat itu, *cake hoops* - cetakan bundar untuk membentuk kue yang diletakkan di atas nampan pemanggang datar - sangat populer. Cetakan ini bisa terbuat dari logam, kayu atau kertas. Beberapa di antaranya dapat disesuaikan. Loyang kue terkadang digunakan. Lapisan gula pertama biasanya merupakan komposisi gula, putih telur, dan perasa terbaik yang tersedia yang direbus. Lapisan gula ini dituangkan di atas kue. Kue kemudian dibakar dalam *oven* untuk sementara waktu. Saat dikeluarkan, lapisan gula akan mendingin dengan cepat untuk membentuk lapisan yang keras dan mengkilap (Olver,2000). Masing-masing tergantung pada periode, budaya dan masakan. Umumnya, kue bundar yang kita kenal sekarang berasal kue kuno dibuat dengan tangan, seperti pembuatan roti. Mereka biasanya dibentuk menjadi bola-bola bundar dan dipanggang di atas batu perapian, kuali, atau di wajan yang rendah dan dangkal. Produk-produk ini secara alami mengendur menjadi bentuk bulat. Pada abad ke-17, lingkaran kue (dibuat dari logam atau kayu) diletakkan di atas loyang datar untuk membentuknya. Seiring berjalannya waktu, loyang kue dalam berbagai bentuk dan ukuran, menjadi tersedia untuk masyarakat umum. Baru pada pertengahan abad ke-19, kue seperti yang kita kenal sekarang (dibuat dengan tambahan tepung putih halus dan *baking powder* sebagai pengganti ragi) mulai populer di kalangan umum (Hess,1990). Menurut (Ayto,2002) terminologi antara kue dan roti pada

awalnya cukup tipis: Pada zaman Romawi, telur dan mentega sering ditambahkan ke dalam adonan roti untuk memberikan konsistensi yang kita kenal sebagai kue, dan sering kali dimaniskan dengan madu. Secara terminologis, kue-kue Inggris yang paling awal sebenarnya adalah roti, ciri-ciri pembeda utamanya adalah bentuknya yang bulat dan pipih, serta fakta bahwa kue-kue tersebut keras di kedua sisinya karena dibalik saat dipanggang. di Inggris, bentuk dan isi kue berangsur-angsur menyatu dengan pemahaman kita tentang istilah ini. Pada abad pertengahan dan *Elizabethan*, kue biasanya berukuran cukup kecil. Kue adalah kontribusi *Viking* untuk bahasa Inggris; kata ini dipinjam dari bahasa Nordik Kuno *kaka*, yang terkait dengan berbagai kata Jermanik, termasuk *cook* dalam bahasa Inggris *modern*."

Peruntukan kue kuno terkadang digunakan dalam upacara keagamaan. Kue ini sengaja dibuat dalam bentuk tertentu, sesuai dengan upacara tersebut. Bentuk bulat & lingkaran umumnya melambangkan sifat siklus kehidupan. Kue disajikan pada acara-acara khusus (ulang tahun, pernikahan, liburan, pemakaman) karena kue mewakili persembahan kuliner terbaik kami untuk menghormati orang-orang yang paling dicintai. "Orang-orang telah mengonsumsi berbagai jenis kue sepanjang sejarah dan di berbagai acara seremonial. Di dunia saat ini, orang-orang secara tradisional menyajikan kue pada hari raya, ulang tahun, pernikahan, pemakaman, dan pembaptisan - singkatnya, pada semua waktu penting dalam siklus kehidupan. Tradisi menyantap kue pada acara-acara seremonial memiliki dasar dalam ritual kuno. Kue, di dunia kuno, memiliki hubungan dengan siklus tahunan, dan

orang-orang menggunakannya sebagai persembahan kepada para dewa dan roh yang menggunakan kekuatan mereka pada waktu-waktu tertentu dalam setahun. Orang Tiongkok membuat kue pada saat panen untuk menghormati dewi bulan mereka, Heng O. Mereka menyadari bahwa bulan memainkan peran penting dalam siklus musiman, jadi mereka membuat kue bundar yang berbentuk seperti bulan untuk memberi penghargaan kepada dewi bulan, dengan gambar Heng O yang termasyhur terukir di atasnya. "Orang Rusia secara tradisional memberi penghormatan pada musim semi kepada dewa bernama Maslenitsa dengan membuat blini, panekuk tipis yang mereka sebut kue matahari. Orang Slavia yang pagan bukanlah satu-satunya orang yang membuat kue bundar untuk merayakan matahari musim semi. Bangsa Celtic kuno, yang merayakan Beltane pada hari pertama musim semi, memanggang dan memakan kue Beltane sebagai bagian penting dari perayaan mereka. Pada *festival* Beltane, bangsa *Celtic* kuno juga menggelindingkan kue-kue tersebut menuruni bukit untuk meniru gerakan matahari. Dengan menggelindingkan kue-kue tersebut, mereka berharap dapat memastikan pergerakan matahari yang berkelanjutan. Kegiatan ini juga berfungsi sebagai bentuk ramalan: Jika kue itu pecah saat mencapai dasar bukit, orang *Celtic* percaya bahwa siapa pun yang menggelindingkannya akan mati dalam waktu satu tahun; tetapi jika kue itu tetap utuh, mereka percaya bahwa orang itu akan menuai keberuntungan selama satu tahun Masyarakat agrikultur di seluruh dunia membuat persembahan kue yang dibuat dari biji-bijian dan buah-buahan yang muncul dari tanah. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat kue-kue ini

berkontribusi pada simbolisme mereka, Ukuran dan bentuk kue sama-sama melambangkan tujuan ritualnya, Kue bundar melambangkan matahari atau bulan. Semua kue ini memiliki kaitan yang jelas dengan mitos-mitos yang dipegang oleh masyarakat." Namun, penggunaan Kue yang paling umum adalah untuk ulang tahun. Pesta ulang tahun adalah suatu tradisi yang sudah ada sejak dahulu kala. Tradisi ini pertama kali dimulai oleh masyarakat Mesir, namun berbeda dengan saat ini, perayaan ulang tahun di Mesir kuno bukan tentang merayakan kelahiran manusia, melainkan kelahiran dewa. Di dunia *modern*, pesta ulang tahun adalah hal yang normal dan siapa pun dapat melakukannya. Pesta ulang tahun biasanya menyertakan beberapa hal yang melambangkan perayaan tersebut, seperti kue dan lilin. Sering sekali kita melihat kue yang ada pada acara-acara seperti ulang tahun memiliki hiasan yang ikut memeriahkan suasana dan biasanya dihias sesuai dengan tema acara. Kue akan lebih indah jika dihias menyesuaikan dengan tema dari tiap-tiap acara (LoCicero, 2007).

Cake decorating sendiri adalah sebuah seni dan tidak dapat dilakukan oleh semua orang. Dekorasi kue adalah seni yang menggabungkan keterampilan kuliner dengan kreativitas, mengubah kue sederhana menjadi mahakarya yang menakjubkan. Dalam menghias kue seorang *baker* dituntut untuk menjadi kreatif dan memiliki sifat *attention to detail*. *Cake decorating* merupakan bagian paling menyenangkan di dalam proses pengolahan kue, karena dalam prosesnya kita dapat menuangkan serta mengekspresikan segala kreativitas dan imajinasi yang kita punya (LoCicero, 2007). *Cake*

decorating dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam bahan seperti *buttercream*, *royal icing*, *rolled fondant*, *gumpaste*, *marzipan (almond paste)*, dan *chocolate* (Garrett, 2007).

butter cake adalah jenis kue yang secara tradisional dibuat di St Louis, Missouri. Kue ini berbentuk pipih dan padat yang terbuat dari tepung terigu, mentega, gula, dan telur, biasanya setinggi hampir satu inci, serta ditaburi gula bubuk. Meskipun manis dan kaya rasa, kue ini agak keras, dan dapat dipotong-potong seperti brownies. *Gooley butter cake* umumnya disajikan sebagai jenis kue kopi dan bukan sebagai kue pencuci mulut formal. Ada dua varian kue yang berbeda: mentega lengket asli *St Louis, MO Bakers* dan varian krim keju dan campuran kue kuning komersial. Mentega lengket asli *St Louis, MO Bakers* diyakini berasal dari tahun 1930-an. Itu dibuat dengan adonan manis yang diberi ragi di bagian bawahnya (Linda, 2015). Komisi Konvensi & Pengunjung St Louis menyertakan resep untuk krim keju dan kue varian campuran kue kuning komersial di situs webnya, menyebutnya sebagai "salah satu makanan populer dan unik di St Louis". Resepnya terdiri dari lapisan bawah mentega dan adonan kue kuning, dan lapisan atas yang terbuat dari telur, krim keju, dan, dalam satu kasus, ekstrak almond. Kue ditaburi gula halus sebelum disajikan. Kue ini paling baik dimakan segera setelah dipanggang. Kue ini sebaiknya disajikan pada suhu ruangan atau hangat (Stadley, 2015).

Varian krim keju dari resep kue mentega lengket (juga dikenal sebagai "*Ooey Gooley butter cake*", kadang-kadang "kue catur"), meskipun cukup mirip

dengan aslinya, merupakan perkiraan yang dirancang untuk persiapan yang lebih mudah di rumah. Toko roti di wilayah St Louis yang tahu cara membuat formula asli *Gooey Butter cake*, termasuk yang ada di toko bahan makanan lokal Schnucks dan Dierbergs, menggunakan resep yang sedikit berbeda berdasarkan sirup jagung, gula, dan telur bubuk; namun, tidak ada campuran kue atau krim keju yang digunakan. Ada beberapa klaim mengenai penciptaan kue ini. Kue ini konon pertama kali dibuat secara tidak sengaja pada tahun 1930-an oleh seorang tukang roti Jerman-Amerika di daerah St Louis yang mencoba membuat adonan kue biasa tetapi membalikkan proporsi mentega dan tepung. (Louis, 2013) John Hoffman adalah pemilik toko roti tempat terjadinya kesalahan tersebut. Salah satu ceritanya adalah bahwa ada dua jenis "olesan" mentega yang digunakan di toko rotinya: mentega yang lengket dan mentega yang dalam. Mentega yang dalam digunakan untuk kue kopi dengan mentega yang dalam. Mentega lengket digunakan sebagai perekat untuk hal-hal seperti roti gulung dan *stollen*. Mentega lengket dioleskan ke seluruh permukaan, lalu benda tersebut dimasukkan ke dalam kelapa, *hazelnut*, kacang tanah, remah-remah atau apa pun yang diinginkan agar dapat menempel pada produk. Hoffman mempekerjakan tukang roti baru yang seharusnya membuat kue mentega yang dalam, tetapi malah mengoleskan mentega yang tercampur. Kesalahan tersebut tidak diketahui sampai kue-kue tersebut keluar dari kotak pembuktian. Daripada membuangnya, Hoffman tetap memanggangnya. Kesalahan pembuatan kue ini terjadi selama masa Depresi Besar, yang berarti persediaan bahan kue menipis (Louis, 2013).

Pembuat roti St Louis lainnya, Fred Heimburger, juga mengingat kue ini muncul pada tahun 1930-an, sebagai kue yang menjadi populer dan disukai masyarakat setempat. Dia sangat menyukainya sehingga Heimburger mencoba mempromosikan kue mentega lengket dengan membawa sampel kue tersebut saat dia bepergian ke luar kota St Louis untuk mengunjungi toko-toko roti lain di toko mereka. Mereka menyukainya, tetapi mereka tidak bisa membuat pelanggan mereka membelinya. Reaksi mereka cenderung menganggapnya sebagai sesuatu yang terlalu mirip dengan kesalahan, dan "kekacauan lengket yang datar."(Barry,1989) Dengan demikian, kue ini tetap menjadi favorit regional selama beberapa dekade. Cerita lain seputar penciptaan kue ini; tidak ada yang telah diverifikasi secara historis.

Ganache adalah salah satu olahan cokelat yang paling umum. *Ganache* ditemukan di Prancis pada tahun 1850-an, dengan cara menuangkan air secara tidak sengaja ke atas cokelat. *Ganache* adalah olahan cokelat yang biasanya dibuat dengan memanaskan krim dan cokelat cincang dengan perbandingan berat yang sama, menghangatkan krim terlebih dahulu, lalu menuangkannya ke atas cokelat. Campuran tersebut kemudian biasanya didiamkan selama beberapa saat (biasanya antara 3 hingga 10 menit, tergantung pada volumenya) sebelum diaduk atau diblender hingga halus, dengan tambahan minuman atau ekstrak jika diinginkan. Periode istirahat memungkinkan krim panas untuk meningkatkan suhu mangkuk dan isinya. Jika langsung diaduk, hal ini akan menyebabkan udara masuk sehingga mengurangi suhu dan mencegah cokelat meleleh secara konsisten. Mentega biasanya ditambahkan

untuk memberikan tampilan yang mengkilap dan tekstur yang halus pada ganache. Konon, *ganache* awalnya ditemukan pada tahun 1850-an di Prancis dalam sebuah kecelakaan di mana air disiramkan ke atas cokelat *ganache* atau *crème ganache* pada awalnya adalah sejenis *truffle* cokelat yang diperkenalkan oleh penulis naskah drama yang berubah menjadi pembuat manisan Paul Siraudin, dan pertama kali didokumentasikan pada tahun 1869 (Jeanne,1970) Siraudin menamai manisan ini dengan nama komedi Vaudeville yang populer pada tahun tersebut, yang diciptakan oleh rekan sezamannya, Victorien Sardou, yang berjudul *Les Ganaches*. Permen yang mirip *ganache* mungkin telah dibuat sebelumnya. Contohnya adalah pembuat manisan Jerman, Jordan & Timaeus, yang menjual cokelat yang menggabungkan pasta kakao, gula, dan susu segar pada tahun 1839 di Dresden (Hamlyn,2009)

Secara tradisional, ganache adalah campuran cokelat dan krim yang meleleh di mulut (Robuchon, 2009). Ganache dapat digunakan sebagai glasir, sebagai isian kue kering atau bonbon cokelat. Tidak ada undang-undang tentang ganache, baik mengenai komposisi maupun proses pembuatannya. Oleh karena itu, ada banyak resep dan proses untuk ganache. Selain cokelat dan krim, resep dapat mencakup bahan tekstur lain seperti gula atau mentega (Herrero dan Etienne, 2009, Richard, 2014). *Covering* kue dengan cokelat ganache memberikan beberapa keunggulan yang dapat meningkatkan rasa, tekstur, kelembaban, Stabilitas, penampilan, serta kemudahan dalam Penggunaan (Beranbaum,2017)

Dalam menghias kue ada banyak sekali metode dan bahan yang dapat digunakan untuk mempercantik kue. Salah satu yang umum kita temukan adalah menghias dengan teknik *covering* yang menggunakan bahan utama *rolled fondant*. *Fondant* sendiri terbuat dari gula pasir, sirup jagung, air, dan gelatin atau gliserin. *Rolled Fondant* memiliki tekstur yang lentur dan lembut sehingga cenderung mudah dibentuk, mirip seperti *clay*, oleh karena itu dalam membentuk *fondant* kita membutuhkan peralatan seperti *rolling pin* dan *modelling tools*. Dalam pengerjaan proyek akhir ini penulis memilih untuk menggunakan *rolled fondant* karena *cake* dengan *rolled fondant* sudah dikenal oleh orang banyak.

Terdapat dua teknik *covering* dengan menggunakan *rolled fondant* ini sendiri, yaitu teknik *overhead* dan teknik *paneling*. Teknik *overhead* dapat dilakukan dengan melapisi *cake* dengan *fondant* kemudian akan dihaluskan dengan bantuan alat yaitu *fondant smoother*, sedangkan teknik *paneling* dapat kita lakukan dengan cara menutupi bagian atas kue dengan *fondant* lalu melapisi bagian sisi kue setelah diukur diameternya untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Untuk pengerjaan Tugas Akhir ini penulis akan menggunakan teknik kedua yaitu *paneling* dikarenakan hasil dari teknik tersebut lebih rapi dan lebih mudah untuk diaplikasikan. Selain menggunakan teknik *paneling*, penulis juga akan menggunakan teknik *figurin* dan *lukis* untuk menambahkan beberapa hiasan dan ornamen agar *cake* terlihat lebih menarik dan cantik.

Dalam tugas akhir ini penulis akan mengangkat tema “*Ponyo*”. Karakter *Ponyo* sendiri didapatkan dari film animasi (*Anime*) yang memiliki judul “*Ponyo on The Cliff*” yang di *release* pada tahun 2008.

Anime telah berada di puncak dunia animasi kurang lebih selama tiga dekade terakhir, salah satunya di Indonesia. Lebih dari 60% animasi yang ditayangkan di seluruh dunia adalah produksi Jepang. Hal tersebut tidak lepas dari kualitas yang ditawarkan oleh anime itu sendiri. Adapun era modern saat ini, anime Jepang sudah mendapatkan respon positif dari warga negara Indonesia, hingga penggemar anime Jepang di Indonesia semakin meningkat. Salah satu studio yang cukup populer dalam membuat projek anime adalah Studio Ghibli. Studio ini didirikan pada tanggal 15 Juni 1985, berlokasi di Koganei, Tokyo Jepang. Studio Ghibli merancang pembuatan produksi video anime dan animasi setiap harinya. Studio Ghibli semakin terkenal setelah produksi anime *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no Haka*) ditahun 1988. Pada musim hujan, tanggal 19 Juli 2008, Studio Ghibli membuat dan menayangkan *anime movie* baru yang berjudul “*Ponyo on The Cliff*” karya Hayao Miyazaki, yang mempunyai durasi 1 jam 41 menit. Animasi ini mengadaptasi dongeng karya Hans Christian Andersen yaitu *Little Mermaid* yang menceritakan tentang kisah seorang putri duyung bernama Ariel yang bermimpi memiliki kaki manusia. “*Ponyo on The Cliff*” banyak digemari oleh banyak orang, terbukti memperoleh beberapa penghargaan salah satunya *Japan Academy Priza for Animation of the year*. Menurut *Japan News Review* pencapaian film *Ponyo* tayang di bioskop seluruh Jepang pada 481 layar—sebuah rekor untuk

film domestik. Seperti yang telah dikalahkan *Pokémon: Giratina & the Sky Warrior* (yang mempunyai pembukaan di hari yang sama). Film ini mendapatkan ¥10 miliar (\$91 juta) pada bulan pertama peluncurannya, dan total ¥15,0 miliar (\$153,1 juta) per 9 November 2008. Film ini merupakan salah satu karya animasi dari Studio Ghibli, ditulis dan disutradarai oleh Hayao Miyazaki. Menceritakan tentang petualangan Ponyo yang merupakan anak seorang penyihir laut bernama Fujimoto dan dewi laut yang bernama Granmamare. Ponyo merupakan seekor ikan mas yang kemudian berubah menjadi manusia setelah ia menjilat darah seorang anak laki-laki yang bernama Sosuke. Petualangan Ponyo untuk berubah menjadi manusia ini ditentang oleh Fujimoto, namun Ponyo yang sudah merasa kagum dengan dunia manusia tidak ingin kembali menjadi ikan dan ingin menjalani hidupnya menjadi manusia bersama Sosuke dan ibunya yang bernama Lisa. Ponyo akhirnya bisa hidup di dunia manusia setelah ayah dan ibunya sepakat untuk mengizinkan putrinya berbahagia sebagai manusia biasa. Namun, Ponyo harus merelakan kemampuan sihirnya hilang dan Sosuke pun harus mau menyayangi dan menerima Ponyo tanpa syarat. Setelah Sosuke menyatakan bersedia menyayangi Ponyo, akhirnya Ponyo bisa hidup sebagai manusia biasa bersama Sosuke dan seluruh warga desa setempat.

Jalan cerita yang ditampilkan dalam animasi Ponyo sangat memanjakan mata penontonnya. Pemandangan laut yang biru, langit yang cerah, bukit yang hijau, dan beberapa hal unik seperti kesukaan Ponyo pada ramen dan daging ham. Animasi ini menunjukkan bahwa persahabatan antara

manusia dan alam adalah hal yang sangat menyentuh. Ponyo yang awalnya adalah ikan mas dengan kekuatan sihir ingin berubah menjadi manusia biasa untuk bertemu lagi dengan Sosuke. Animasi ini mengajarkan pelajaran berharga tentang menerima dan menyayangi sesama makhluk ciptaan Tuhan. Selain itu, kita juga diajak untuk menyadari bahwa menjaga keberlangsungan lingkungan alam yang kita tinggali adalah tanggung jawab kita sebagai manusia.

Penulis tertarik untuk mengangkat tema Ponyo karena kisah petualangan dan dengan menjadikannya sebagai tema dekorasi kue ulang tahun dengan latar belakang dan filosofis yang menarik dan menginspirasi, berharap anak yang sedang merayakan ulang tahunnya dapat menemukan jati dirinya dan mengadaptasi nilai positif karakter Ponyo yang ambisius dan berani dengan menentukan pilihan hidupnya seperti Ponyo yang terus berusaha untuk menjadi manusia walaupun hal tersebut ditentang oleh orang tua nya.

GAMBAR 1
POSTER *PONYO* DAN *SOSUKE*



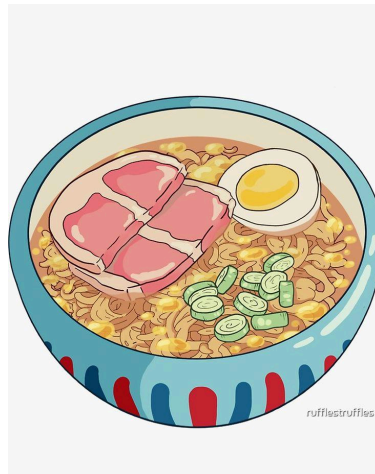
Sumber : Studio Ghibli, 2008

Film animasi "Ponyo" produksi Studio Ghibli ini menceritakan kisah yang sederhana namun punya makna yang dalam. Ponyo merupakan seekor ikan emas anak dari Fujimoto sang penyihir laut dan Granmamare sang dewi laut. Berusaha untuk pindah ke daratan untuk tinggal bersama seorang anak laki-laki yang ia temui yang bernama Sosuke. Sosuke adalah seorang anak dari Lisa yang bekerja sebagai pengasuh di panti jompo dan seorang nelayan. Karakter ponyo memiliki Penggambaran menarik, Sosok Ponyo yang tertarik dengan dunia luar, lalu keinginannya semakin bertambah saat bertemu dengan manusia bernama Sousuke. Ponyo ingin memiliki kaki dan tangan layaknya manusia agar bisa hidup dengan Sousuke. Akhirnya keinginannya Ponyo menjadi manusia terwujud. Dia datang menemui Sousuke dengan wujud seorang anak gadis yang Imut. Selanjutnya mengenai Karakter Sousuke, Sousuke adalah anak laki-laki yang ceria dan baik hati. Ia senang berteman dan ramah dengan jiwa sosial yang tinggi, Ia bertemu dengan Ponyo

pertama kali di pinggir laut, Sousuke sudah merasa dia memiliki teman yang tepat. Kedua sosok yang saling melengkapi ini menjalin persahabatan.

GAMBAR 2

MANGKUK RAMEN



Sumber : Studio Ghibli, 2008

Semangkuk ramen instan yang disajikan oleh Lisa kepada Ponyo dan Sosuke setelah mereka sampai di rumah mereka. Elemen warna yang ditunjukkan dalam Objek ini diantara lain: Merah, Kuning, Hijau, Biru. Semangkuk ramen yang hangat untuk menghangatkan tubuh mereka setelah melewati badai yang terjadi di dekat rumah Sosuke. Terdapat beberapa kondimen seperti daging ham, telur rebus, dan daun bawang. Semangkuk ramen ini dapat kita lihat juga pada *film* Ponyo pada *scene* ketika mereka sampai di rumah setelah melewati badai dan merupakan salah satu *scene* ikonik dari *film* tersebut.

GAMBAR 3

MOBIL KELUARGA *SOSUKE*



Sumber : Studio Ghibli, 2008

Karena rumah Sosuke dan Lisa berada di puncak suatu bukit mereka pun membutuhkan mobil untuk bepergian keluar rumah seperti saat mengantar Sosuke ke sekolah. Mobil ini juga kita lihat di salah satu *scene* ikonik yaitu saat Lisa dan Sosuke berusaha melarikan diri dari tsunami yang terjadi.

B. Desain Produk

Di bawah ini merupakan rancangan desain produk yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu tema produk, konsep, dan sketsa produk.

1. Tema Produk

Studio Ghibli didirikan pada tahun 1985, Ghibli dipimpin oleh sutradara ternama yaitu Hayao Miyazaki bersama rekannya yang juga pembimbingnya, Takahata Isao. Hayao Miyazaki lahir pada masa perang dunia kedua yaitu pada tanggal 5 dibulan Januari 1941. Lewat beberapa filmnya beliau menceritakan *Anime* karyanya Hayao

Miyazaki selalu mencampurkan fantasi dan dunia nyata. Anime garapan Miyazaki dinilai sarat akan makna sehingga menarik untuk diteliti lebih dalam terkait dengan kepercayaan atau mite seperti apa yang menjadi dasar fantasi dalam cerita-ceritanya. Karakter utama pada animasi karyanya kebanyakan adalah seorang gadis yang mempunyai watak teguh, mandiri dan pemberani. Tokoh antagonis yang sering dimunculkan seringkali sebenarnya memiliki hati yang baik. Konflik yang ditimbulkan selalu mengajarkan tokoh utama tentang suatu nilai kehidupan. Selain pesan moral, dalam karya-karyanya Miyazaki juga sangat konsisten memberikan suatu sentuhan spiritual. Unsur magis misterius menjadi hal yang menarik dalam setiap anime garapan Miyazaki. Unsur magis berkenaan dengan hal-hal mistik, ajaib, aneh dan cenderung berhubungan dengan hal gaib yang tidak lumrah. Magis mempunyai pengertian sebagai hal-hal yang berhubungan dengan magi. *“Ponyo on the Cliff”* merupakan salah satu kartun animasi garapan dari sebuah studio animasi ternama di Jepang yaitu Studio Ghibli. Bercerita tentang Fujimoto, seorang ahli sihir yang dahulunya adalah seorang manusia, hidup di bawah laut bersama putrinya Brunhilde dan banyak adik perempuannya, yang merupakan makhluk mirip ikan mas dengan wajah manusia. Saat dia dan saudara-saudaranya sedang jalan-jalan bersama ayah mereka dengan kapal selam bersirip empat, Brunhilde menyelip pergi dan mengapung di punggung ubur-ubur. Setelah bertemu dengan kapal

pukat ikan, dia terjebak dalam toples kaca dan hanyut ke pantai kota nelayan kecil di mana dia diselamatkan oleh seorang anak laki-laki berusia lima tahun bernama Sōsuke. Saat memecahkan toples dengan batu, Sōsuke melukai jarinya. Brunhilde menjilat darahnya, menyembuhkan lukanya hampir seketika. Sōsuke menamainya Ponyo dan berjanji untuk melindunginya. Sementara itu, Fujimoto yang putus asa mencari putrinya yang hilang dengan panik, yang dia yakini telah diculik. Dia memanggil roh gelombang untuk menyelamatkannya, membuat Sōsuke patah hati dan bingung dengan apa yang terjadi. Ponyo menolak membiarkan ayahnya memanggilnya dengan nama lahirnya, menyatakan keinginannya untuk menjadi manusia bernama Ponyo. Dia secara ajaib mulai berubah menjadi manusia, kekuatan yang diberikan kepadanya oleh darah manusia Sōsuke yang dia jilat. Fujimoto memaksanya kembali ke bentuk aslinya dan pergi memanggil ibu Ponyo, Gran Mamare. Sementara itu, Ponyo, dengan bantuan dari saudari-saudarinya, melepaskan diri dari ayahnya dan secara tidak sengaja menggunakan sihirnya untuk menjadikan dirinya manusia. Banyaknya sihir yang dilepaskannya ke laut menyebabkan ketidakseimbangan di alam, menyebabkan sebuah tsunami. Ponyo kembali ke Sōsuke, yang kagum dan gembira melihatnya. Ibunya, Lisa, mengizinkannya tinggal di rumah mereka. Lisa pergi setelah tsunami mereda untuk memeriksa penghuni panti jompo tempat dia bekerja, berjanji pada Sōsuke bahwa dia akan kembali ke rumah

sesegera mungkin. Gran Mamare tiba di kapal selam Fujimoto. Ayah Sōsuke, Kōichi, melihatnya bepergian dan mengenalinya sebagai Dewi Pengasih. Fujimoto memperhatikan bulan tampak keluar dari orbitnya dan satelit-satelit berjatuhan seperti bintang jatuh, gejala ketidakseimbangan berbahaya alam yang ada saat ini. Gran Mamare meyakinkannya, dan menyatakan jika Sōsuke bisa lulus ujian, Ponyo bisa hidup sebagai manusia dan keseimbangan alam akan pulih. Fujimoto, masih khawatir, mengingatkannya bahwa jika Sōsuke gagal dalam ujian, Ponyo akan berubah menjadi buih laut.

Hari selanjutnya, Sōsuke dan Ponyo menemukan bahwa hampir seluruh daratan di sekitar rumahnya telah dikelilingi oleh lautan. Karena Lisa tidak mungkin pulang, keduanya memutuskan untuk menemukannya. Dengan sihir Ponyo, mereka membuat perahu pop pop Sōsuke lebih besar untuk melintasi perairan, melihat kehidupan laut dari periode Devonian Akhir dan lebih banyak orang di atas kapal. Saat mereka mencapai hutan, namun, Ponyo lelah dan tertidur, dan perahu perlahan kembali ke ukuran aslinya. Sōsuke menyeret Ponyo ke pantai, di mana dia menemukan mobil Lisa yang ditinggalkan. Saat mereka terus berjalan, Ponyo secara misterius kembali ke bentuk ikannya. Sementara itu, Lisa dan penghuni panti jompo untuk sementara bisa menghirup dalam air karena Gran Mamare. Ponyo dan Sōsuke bertemu Fujimoto, yang memperingatkan bocah itu tentang ketidakseimbangan alam, memintanya untuk

mengembalikan Ponyo padanya. Meskipun mereka berusaha melarikan diri, mereka ditangkap, dan Fujimoto membawa mereka ke panti jompo yang dilindungi. Sōsuke bertemu kembali dengan Lisa dan bertemu Gran Mamare, dengan siapa Lisa baru saja melakukan percakapan pribadi yang panjang. Gran Mamare bertanya padanya apakah dia bisa mencintai Ponyo apakah dia ikan atau manusia; Sōsuke menegaskan bahwa dia melakukannya. Dia kemudian memberi tahu putrinya bahwa jika dia memilih untuk menjadi manusia untuk selamanya, dia harus melepaskan kekuatan sihirnya. Ponyo setuju, dan dia terselimuti dalam gelembung yang diberikan kepada Sōsuke, yang diperintahkan untuk menciumnya untuk menyelesaikan transformasi Ponyo, saat keseimbangan alam dipulihkan. Kapal-kapal yang sebelumnya terdampar kembali ke pelabuhan. Fujimoto menghormati pilihan putrinya, setelah memutuskan dia bisa mempercayai Sōsuke. Ponyo kemudian dengan gembira melompat tinggi ke udara dan mencium Sōsuke, menyelesaikan transformasinya sebagai manusia.

Kisah petualangan Ponyo cukup inspiratif dalam mencari jati diri nya sebagai seorang anak manusia. Cerita yang penuh akan imajinasi dan makna mendalam ini merupakan hal yang disorot oleh penonton yang menikmati *film* ini.

Oleh karena itu penulis mengangkat anime “*Ponyo on the Cliff*” ini untuk menjadi tema dari project tugas akhir dikarenakan ada

banyak orang penyuka seni dari kalangan anak-anak maupun remaja yang menyukai karya dari Studio Ghibli dan salah satunya adalah *Ponyo*, namun walaupun memiliki penggemar dari berbagai kalangan penulis memutuskan untuk kue ulang tahun bertemakan *Ponyo* ini akan ditujukan kepada anak-anak berusia 5-12 tahun dikarenakan banyak hal-hal imajinatif yang kemungkinan besar lebih disukai oleh anak-anak. Untuk menunjukkan bahwa kue yang akan dibuat adalah kue ulang tahun anak, penulis memutuskan untuk menambahkan beberapa karakter dan *scene* ikonik dari film “*Ponyo on the Cliff*” seperti ombak berbentuk ikan, mobil keluarga Sosuke, karakter Ponyo, dan semangkuk ramen.

2. Konsep Produk

Jenis kue yang akan penulis gunakan dalam pembuatan kue ulang tahun bertemakan Ponyo adalah *butter cake*, alasan penulis memilih kue tersebut adalah karena karakteristik yang dimiliki kue ini yang bertekstur yang padat namun cenderung tetap lembut karena menggunakan proses *creaming*. Oleh karena itu penulis memilih untuk menggunakan *butter cake* sebagai *base* karena dengan teksturnya yang tergolong kokoh sehingga dapat menahan berat dari dekorasi-dekorasi yang dibuat menggunakan *fondant*, sedangkan untuk bagian terakhir atau *tier 3* merupakan food replica yang *base* nya akan dibuat menggunakan *crispy treats*, namun dalam pengerjaan proyek Tugas Akhir, penulis akan menggunakan *cake dummy* yang terbuat dari

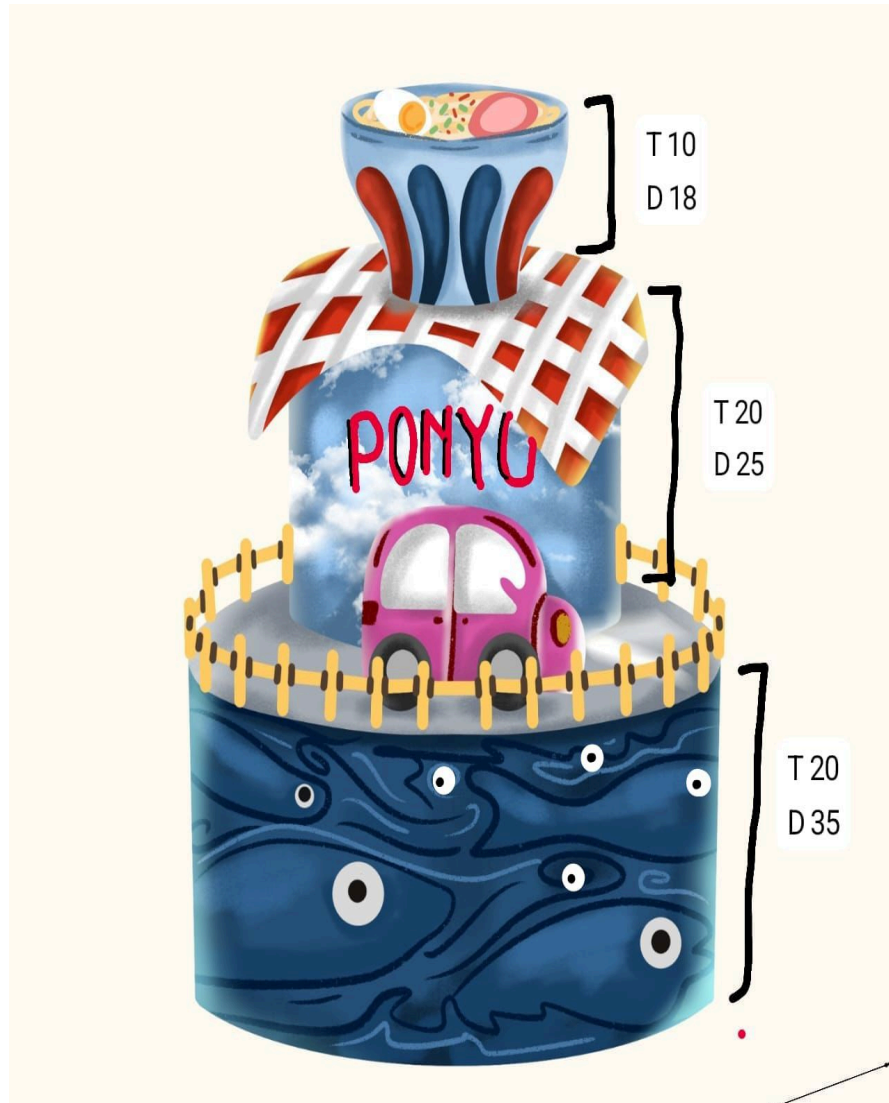
styrofoam sebagai pengganti kue yang asli dan *crispy treats* untuk memudahkan dalam pelaksanaan Ujian Sidang Tugas Akhir.

Untuk konsep dari kue ulang tahun ini sendiri menggambarkan scene yang berbeda di setiap *tier* kue, untuk di *tier* 1 tema yang akan diangkat adalah *scene* dimana Lisa dan Sosuke berusaha menyelamatkan diri dari tsunami. *Tier* 2 akan menggambarkan *scene* yang menunjukkan sekumpulan ubur-ubur di bawah laut, dan di *tier* terakhir akan terdapat sebuah *food replica* dari *scene* ramen yang dimakan oleh Ponyo dan Sosuke. Untuk *tier* pertama kue yang digunakan penulis adalah kue yang memiliki diameter 35 cm dan tinggi 20 cm, untuk di *tier* 2 cake akan memiliki diameter 25 cm dan tinggi 20 cm, dan untuk di *tier* terakhir yaitu bagian *food replica* akan memiliki diameter 13 cm dan tinggi 10 cm. Untuk warna yang mendominasi seluruh bagian *cake* akan berwarna biru karena tema laut yang lekat dengan daerah tempat tinggal Ponyo dan Sosuke.

3. Sketsa Produk

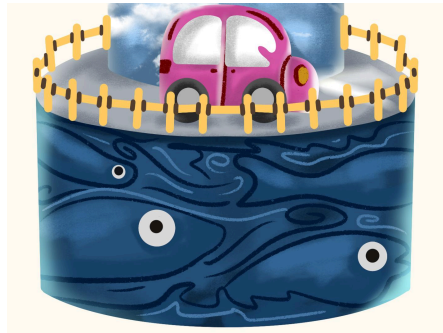
Berikut merupakan hasil dari sketsa produk yang telah digambar sedemikian rupa dan akan direalisasikan nantinya menggunakan *cake dummy* yang akan di *cover* menggunakan *rolled fondant*.

GAMBAR 4
SKETSA PRODUK



Sumber : Olahan Penulis, 2024

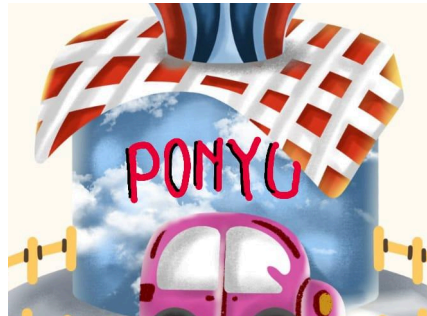
GAMBAR 5
DETAIL TIER 1



Sumber : Olahan Penulis, 2024

Pada tier pertama penulis akan melapisi *dummy* menggunakan *fondant* yang sudah diberikan warna biru pada bagian sisi dan abu-abu pada bagian atas. Kemudian pada bagian sisi *dummy* penulis akan menambahkan gambar ombak ikan menggunakan *edible marker* dan juga beberapa ombak ikan yang terbuat dari fondant sehingga akan memberikan kesan ombak yang berada di bagian belakang dan depan. Kemudian penulis akan menambahkan sisi jalan yang terbuat dari biskuit dan akan direkatkan menggunakan bantuan glucose dan fondant di sisi-sisi bagian atas *tier 1*. Pada bagian atas *tier 1* juga terdapat sebuah mobil yang akan dibuat menggunakan *dummy* yang akan dilapis menggunakan *fondant*.

GAMBAR 6
DETAIL TIER 2



Sumber : Olahan Penulis, 2024

Tier kedua pada kue ini akan memiliki ukuran diameter 25 cm dengan tinggi 20 cm. Pada *tier* kedua penulis akan melapisi *dummy* dengan *fondant* berwarna biru muda dan penulis juga akan Menambahkan *fondant* berwarna putih untuk menggambarkan seolah-olah awan yang ada pada langit. Pada bagian sisi nya juga penulis akan menambahkan huruf-huruf berwarna merah yang terbuat dari *fondant* dan akan bertuliskan Ponyo sehingga para *audience* mengetahui bahwa *cake* tersebut terinspirasi dari *film* Ponyo. Pada bagian atas juga penulis akan menambahkan aksesoris pola kotak-kotak yang seolah menggambarkan sebuah taplak meja.

GAMBAR 7
DETAIL TIER 3



Sumber : Olahan Penulis, 2024

Tier ketiga ini akan memiliki ukuran diameter 18 cm dan tinggi 10 cm. Pada *tier* terakhir, penulis akan melapis *styrofoam dummy* dengan *fondant* berwarna biru pastel pada bagian sisi luarnya dan putih pada sisi bagian dalamnya. Pada bagian cekungan penulis akan menambahkan *fondant* yang telah dibentuk sehingga menyerupai mie ramen, telur rebus, daging ham, dan daun bawang. Kemudian pada bagian dalam akan dituangkan *corn syrup* yang akan dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama akan memiliki warna kuning yang lebih terang dibandingkan warna kuning dibagian kedua untuk menggambarkan kuah dan minyak yang ada pada ramen. Pada bagian sisi luar dari mangkoknya juga penulis akan melakukan teknik *painting* menggunakan *edible marker* sehingga akan memberikan corak garis garis.

C. Tinjauan Produk

Berikut ini merupakan rangkuman dari tinjauan produk yang telah disiapkan untuk Tugas Akhir ini yang terdiri dari, *standard recipe*, *equipment* yang dibutuhkan, *purchase order*, *recipe costing*, dan *selling price* yang akan dijelaskan secara lebih mendetail di bawah ini:

1. Standard Recipe

Resep standar adalah acuan yang digunakan untuk membuat menu khusus yang mencakup nama, jumlah item, dan metode persiapan yang digunakan (Davis, 2008). Resep adalah seperangkat

instruksi yang menjelaskan cara menyiapkan atau membuat sesuatu, terutama hidangan makanan siap saji. Sub-resep atau sub-resep adalah resep untuk bahan yang akan disebut dalam petunjuk resep utama. Isi dari standard recipe sendiri mencakup dari beberapa poin, seperti nama dari produk, kategori produk, *yield* atau jumlah hasil akhir, metode pembuatan, kuantitas bahan, nama bahan, dan keterangan. Selain memberitahukan hal-hal seputar produk yang akan dibuat, *standard recipe* juga membantu memudahkan kita untuk menentukan *selling price* atau harga jual dari produk tersebut. Resep tertulis paling awal yang diketahui berasal dari tahun 1730 SM dan dicatat pada tablet paku yang ditemukan di Mesopotamia (Ashley,2020). Resep tertulis awal lainnya berasal dari sekitar tahun 1600 SM dan berasal dari tablet Akkadia dari Babylonia selatan (Jean,2021) Ada juga karya-karya dalam hieroglif Mesir kuno yang menggambarkan persiapan makanan. Banyak resep Yunani kuno yang diketahui. Buku masak Mithaecus merupakan salah satu yang paling awal, namun sebagian besar telah hilang; Athenaeus mengutip satu resep pendek dalam *Deipnosophistae*. Athenaeus menyebutkan banyak buku resep lainnya, semuanya telah hilang. Resep-resep Romawi dikenal mulai dari abad ke-2 SM dengan *De Agri Cultura* karya Cato the Elder. Banyak penulis pada periode ini menggambarkan masakan Mediterania timur dalam bahasa Yunani dan Latin.(Andrew,2023) Beberapa resep Punisia dikenal dalam terjemahan bahasa Yunani dan Latin.

Koleksi besar resep *De re coquinaria*, yang secara konvensional berjudul Apicius, muncul pada abad ke-4 atau ke-5 dan merupakan satu-satunya buku resep lengkap yang masih ada dari dunia klasik.[4] Buku ini berisi daftar hidangan yang disajikan dalam sebuah hidangan seperti *Gustatio* (hidangan pembuka), *Primae Mensae* (hidangan utama), dan *Secundae Mensae* (hidangan penutup). Setiap resep diawali dengan perintah bahasa Latin "Ambil ...", "Resep...."(Kate,2008) Resep-resep Arab didokumentasikan mulai abad ke-10; lihat al-Warraq dan al-Baghdadi. Resep paling awal dalam bahasa Persia berasal dari abad ke-14. Beberapa resep telah bertahan dari zaman Safawi, termasuk *Karnameh* (1521) oleh Mohammad Ali Bavarchi, yang mencakup instruksi memasak lebih dari 130 hidangan dan kue-kue yang berbeda, dan *Madat-ol-Hayat* (1597) oleh Nurollah Ashpaz. Buku-buku resep dari era Qajar sangat banyak, yang paling terkenal adalah *Khorak-ha-ye Irani* oleh pangeran Nader Mirza.[8] Raja Richard II dari Inggris menugaskan sebuah buku resep berjudul *Forme of Cury* pada tahun 1390, dan sekitar waktu yang sama, sebuah buku lain diterbitkan berjudul *Curye on Inglis*, "cury" yang berarti memasak. Kedua buku tersebut memberikan kesan bagaimana makanan untuk kelas bangsawan disiapkan dan disajikan di Inggris pada waktu itu. Cita rasa mewah kaum bangsawan pada Periode Modern Awal membawa serta awal dari apa yang dapat disebut sebagai buku resep modern. Pada abad ke-15, banyak manuskrip yang

muncul merinci resep-resep pada masa itu (Austin,1988) Dengan munculnya mesin cetak pada abad ke-16 dan ke-17, banyak buku yang ditulis tentang cara mengelola rumah tangga dan menyiapkan makanan. Di Belanda[12] dan Inggris[13], persaingan tumbuh di antara keluarga bangsawan mengenai siapa yang dapat menyiapkan perjamuan paling mewah. Pada tahun 1660-an, memasak telah berkembang menjadi sebuah bentuk seni, dan juru masak yang baik sangat dibutuhkan. Banyak dari mereka yang menerbitkan buku mereka sendiri, yang merinci resep mereka untuk bersaing dengan para pesaing mereka.[14] Banyak dari buku-buku ini telah diterjemahkan dan tersedia secara online.[15]

Pada abad ke-19, keasyikan era Victoria untuk kehormatan rumah tangga membawa kemunculan penulisan masakan dalam bentuknya yang modern. Meskipun ketenaran dan penghargaannya dikalahkan oleh Isabella Beeton, penulis masakan modern pertama dan penyusun resep untuk rumah adalah Eliza Acton. Buku masak perintisnya, *Modern Cookery for Private Families* yang diterbitkan pada tahun 1845, ditujukan untuk pembaca rumah tangga dan bukan untuk juru masak atau koki profesional. Buku ini sangat berpengaruh, membentuk format penulisan modern tentang masakan. Buku ini memperkenalkan praktik yang sekarang menjadi universal, yaitu mencantumkan bahan-bahan dan waktu memasak yang disarankan untuk setiap resep. Ini termasuk resep pertama untuk kubis

Brussel.[16] Koki kontemporer Delia Smith menyebut Acton sebagai "penulis resep terbaik dalam bahasa Inggris."[17] Masakan Modern bertahan lama setelah Acton, tetap dicetak hingga 1914 dan baru-baru ini tersedia dalam bentuk faksimili.

Dibawah ini terdapat 2 resep standar, yaitu yang menggunakan kue *butter cake* dan *crispy treats* asli dan menggunakan *cake dummy*. Untuk resep *butter cake* sendiri penulis memutuskan untuk menggunakan *standard recipe* Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

TABEL 1

RESEP STANDAR *BUTTER CAKE TIER 1*

<i>BUTTER CAKE</i>			Kategori : <i>cake</i>	
			Yield : 1 <i>whole</i> (35 x 20)	
No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Peralatan dan bahan yang dibutuhkan
2.	Aduk	5.487 gr 4390 gr	<i>Soft Butter</i> Gula Pasir	Menggunakan <i>mixer</i> menggunakan <i>paddle</i> hingga mengembang dan menjadi pucat.

STANDARD RECIPE BUTTER CAKE TIER 1 (LANJUTAN)

3.	Saring	4938 gr 9 gr	<i>Flour</i> Garam	Saring hingga tidak ada gumpalan pada tepung.
4.	<i>Fold in</i>			$\frac{1}{3}$ bahan kering ke dalam adonan <i>butter</i> .
5.	Campur	4.344 gr	Telur	Ke dalam adonan secara bertahap
6.	Masukkan			Sisa bahan kering ke dalam adonan.
7.	Tambahkan	23 ml	Vanilla Extract	Ke dalam adonan
8.	Parut	3 pcs	Lemon	Dan masukkan ke dalam adonan, lalu aduk hingga rata.
9.	Tuang dan ratakan			Adonan ke dalam <i>cake tin</i>
10.	Panggang			Pada suhu 175°C selama 40 menit.

TABEL 2
STANDARD RECIPE BUTTER CAKE TIER 2

<i>BUTTER CAKE</i>			Kategori : <i>cake</i>	
			Yield : 1 <i>whole</i> (25 x 20)	
No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Alat dan bahan yang dibutuhkan
2.	Aduk	2800 gr 2240 gr	<i>Soft Butter</i> Gula Pasir	Menggunakan <i>mixer</i> menggunakan <i>paddle</i> hingga mengembang dan menjadi pucat.
3.	Saring	2.519 gr 4	<i>Flour</i> Garam	Saring hingga tidak ada gumpalan pada tepung.
4.	<i>Fold in</i>			$\frac{1}{3}$ bahan kering ke dalam adonan <i>butter</i> .
5.	Campur	2.216 gr	Telur	Ke dalam adonan secara bertahap
6.	Masukkan			Sisa bahan kering ke dalam adonan.
7.	Tambahkan	12	Vanilla Extract	Ke dalam adonan

STANDARD RECIPE BUTTER CAKE TIER 2 (LANJUTAN)

No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
8.	Parut	1 ½	Lemon	Dan masukkan ke dalam adonan, lalu aduk hingga rata.
9.	Tuang dan ratakan			Adonan ke dalam <i>cake tin</i>
10.	Panggang			Pada suhu 175°C selama 40 menit.

TABEL 3***STANDARD RECIPE CHOCOLATE GANACHE***

<i>CHOCOLATE GANACHE</i>			Kategori : <i>frosting</i>	
			Yield : 3000 gr	
No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Alat dan bahan yang dibutuhkan
2.	Panaskan	1000 ml	<i>Dairy cream</i>	Menggunakan sebuah panci dengan suhu rendah.

TABEL 4
STANDARD RECIPE CRISPY TREATS

<i>CRISPY TREATS</i>			Kategori : <i>snack/condiment</i>	
			Yield : 600 gr	
No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Alat dan bahan yang dibutuhkan
2.	Masukkan	53 gr	Mentega	Ke dalam panci dan panaskan hingga meleleh
3.	Tambah	388 gr	<i>Marshmallow</i>	Ke dalam panci dan panaskan bersama butter. Aduk hingga meleleh.
4.	Masukkan	159 gr	<i>Rice crispy</i>	Ke dalam panci dan aduk bersama <i>marshmallow</i> hingga teraduk rata.
5.	Tekan dan padatkan	450 gr	<i>Crispy treats</i>	Membentuk sebuah mangkuk lalu diamkan hingga mengeras.
6.	Tekan dan padatkan	150 gr	<i>Crispy treats</i>	Membentuk sebuah tutup mangkuk.

TABEL 5
STANDARD RECIPE FONDANT DECORATION

DEKORASI KUE BERTEMAKAN PONYO			Kategori : <i>cake decoration</i>	
No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
1.	Siapkan			Alat dan bahan yang dibutuhkan
2.	Campur	20 gr 1500 gr 2 pcs 10 gr 1000 gr	Pewarna biru Fondant <i>Cake dummy</i> Pewarna biru Fondant	Ulen hingga warna tercampur rata. Lalu gunakan untuk <i>covering</i> bagian sisi dari dan membuat beberapa <i>figurine</i> berbentuk ombak yang menyerupai ikan.
3.	Campur	5 gr 200 gr	Pewarna hitam Fondant	Ulen hingga warna tercampur rata. Lalu gunakan untuk <i>covering</i> bagian atas dari <i>tier 1</i> .
4.	Campur	5 gr 200 gr	Pewarna merah Fondant	Uleni hingga tercampur rata dan gunakan untuk membuat <i>figurine</i> berbentuk mobil.

STANDARD RECIPE FONDANT DECORATION (LANJUTAN)

No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
		7 gr	Pewarna hitam	
		100 gr	Fondant	
		4 gr	Pewarna orange	
		30 gr	Fondant	
5.	Campur	5 gr	Pewarna orange	Ulen hingga tercampur rata dan gunakan untuk <i>covering</i> bagian atas dari <i>tier</i> 2. Dan berikan pola menggunakan <i>edible marker</i> .
		350 gr	Fondant	
		1 pcs	<i>Red edible marker</i>	
		1 pcs	<i>Dummy</i>	
6.	Campur	4 gr	Pewarna biru	Ulen hingga tercampur rata dan gunakan untuk <i>covering</i> mangkuk yang terbuat dari <i>crispy treats</i> , lalu berikan corak menggunakan <i>edible marker</i> .
		250 gr	Fondant	
		1 pcs	<i>Blue edible marker</i>	
		1 pcs	<i>Red edible marker</i>	

STANDARD RECIPE FONDANT DECORATION (LANJUTAN)

No.	METODE	KUANTITAS	BAHAN	KETERANGAN
7.	Campur	6 gr	Pewarna orange	Ulen hingga warna tercampur rata dan bentuk sehingga menyerupai mie.
		80 gr	Fondant	
	Campur	3 gr	Pewarna hijau	Ulen hingga tercampur rata dan bentuk menyerupai daun bawang.
		30 gr	Fondant	
	Campur	5 gr	Pewarna merah	Ulen hingga tercampur rata dan bentuk menyerupai daging ham.
		80 gr	Fondant	
	Campur	5 gr	Pewarna orange	Ulen hingga tercampur rata lalu bentuk hingga menjadi bentuk setengah bola. Lalu letakkan pada bagian tengah fondant putih yang sudah dibentuk menyerupai telur rebus.
		20 gr	Fondant	
		40 gr	Fondant	

Sumber : Olahan Penulis, 2024

2. Purchase Order

Purchase order adalah sebuah dokumen yang dapat kita gunakan sebagai seorang pembeli untuk memesan barang yang kita butuhkan kepada penjual atau biasanya kita sebut *supplier*. PO (*Purchase Order*) adalah metode cepat untuk memesan barang yang akan dikirimkan pemasok kepada pembeli selama periode waktu tertentu (Beitler, 2007). Pesanan pembelian, sering disingkat PO, adalah dokumen komersial yang dikeluarkan oleh pembeli kepada penjual, yang menunjukkan jenis, jumlah, dan harga yang disepakati untuk produk atau layanan yang dibutuhkan. (Jansen, 2010) Dokumen ini digunakan untuk mengontrol pembelian produk dan layanan dari pemasok eksternal. (James, 2002) Pesanan pembelian dapat menjadi bagian penting dari pesanan sistem perencanaan sumber daya perusahaan. Inden adalah pesanan pembelian yang sering dilakukan melalui agen (agen inden) dalam kondisi penjualan yang ditentukan. Pesanan pembelian memungkinkan pembeli untuk berkomunikasi secara jelas dan terbuka dengan penjual untuk menjaga transparansi. Pesanan pembelian juga dapat membantu agen pembelian untuk mengelola pesanan yang masuk dan pesanan yang tertunda. Penjual juga terlindungi dengan penggunaan pesanan pembelian, jika terjadi penolakan pembeli untuk membayar barang atau jasa. Penerbitan pesanan pembelian tidak dengan sendirinya membentuk sebuah kontrak. Jika tidak ada kontrak sebelumnya, maka penerimaan

pesanan oleh penjuallah yang membentuk kontrak antara pembeli dan penjual. Berikut ini adalah *purchase order* dari bahan-bahan yang dibutuhkan oleh penulis untuk menyelesaikan proyek tugas akhir ini.

TABEL 6

PURCHASE ORDER BERBAHAN DASAR BUTTER CAKE

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
1.	Mentega	9	kg	136.000	1 kg	1.224.000
2.	Gula pasir	7	kg	18.000	1 kg	126.000
3.	<i>Flour</i>	8	kg	12.500	1 kg	100.000
4.	Garam	1	pack	5.000	pack	5.000
5.	Telur	7	kg	25.500	1 kg	178.500
6.	<i>Vanilla extract</i>	1	btl	48.000	btl	48.000

PURCHASE ORDER BERBAHAN DASAR BUTTER CAKE (LANJUTAN)

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
8.	<i>Dairy cream</i>	1	lt	140.000	lt	140.000
9.	<i>Dark chocolate</i>	1	kg	285.000	kg	285.000
10.	<i>Milk chocolate</i>	1	kg	225.000	kg	225.000
11.	<i>Marshmallow</i>	2	pack	22.000	pack	44.000
12.	<i>Rice crispy</i>	2	pack	22.000	pack	44.000
13.	Fondant	1	pile	515.000	pile	515.000
14.	<i>Red food coloring</i>	1	btl	24.000	btl	24.000
15.	<i>Green food coloring</i>	1	btl	24.000	btl	24.000
16.	<i>Blue food coloring</i>	2	btl	24.000	btl	48.000
17.	<i>Orange food coloring</i>	1	btl	24.000	btl	24.000

PURCHASE ORDER BERBAHAN DASAR BUTTER CAKE (LANJUTAN)

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
18.	CMC	1	btl	12.500	btl	12.500
19.	Maizena	1	pack	22.000	pack	22.000
20.	Lemon	5	pcs	5.000	pcs	25.000
21.	<i>Edible Marker</i>	1	pack	188.000	pack	188.000
22.	<i>Teablock</i> ø 40 cm	1	pc	300.000	pc	300.000
TOTAL					3.705.000	

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 7

PURCHASE ORDER BERBAHAN DASAR CAKE DUMMY

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
1.	<i>Dummy</i> ø 35 cm T 20 cm	1	pcs	50.000	pcs	50.000
2.	<i>Dummy</i> ø 25 cm T 20 cm	1	pcs	40.000	pcs	40.000
3.	<i>Dummy</i> bentuk mangkuk	1	pcs	100.000	pcs	100.000
4.	<i>Dummy</i> bentuk mobil	1	pcs	15.000	pcs	15.000
5.	Fondant	1	pile	515.000	pile	515.000
6.	<i>Red food coloring</i>	1	btl	24.000	btl	24.000
7.	<i>Green food coloring</i>	1	btl	24.000	btl	24.000

PURCHASE ORDER BERBAHAN DASAR CAKE DUMMY (LANJUTAN)

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
7.	<i>Green food coloring</i>	1	btl	24.000	btl	24.000
8.	<i>Blue food coloring</i>	2	btl	24.000	btl	48.000
9.	<i>Orange food coloring</i>	1	btl	24.000	btl	24.000
11.	CMC	1	btl	12.500	btl	12.500
12.	Maizena	1	pack	22.000	pack	22.000
13.	<i>Teablock</i> ø 40cm	1	pcs	300.000	pcs	300.000
14.	<i>Glucose</i>	500	gr	22.000	500 gr	22.000
15.	<i>Edible marker</i>	1	pack	188.000	pack	188.000
TOTAL					1.408.500	




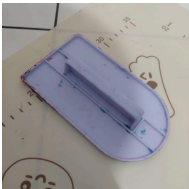
Sumber : Olahan Penulis, 2024

3. Alat penunjang kegiatan





Untuk menyelesaikan proyek Tugas Akhir ini dibutuhkan beberapa peralatan sebagai alat penunjang. Berikut adalah beberapa alat yang digunakan penulis untuk menyelesaikan proyek Tugas Akhir.

TABEL 8

DAFTAR ALAT PENUNJANG KEGIATAN

NO.	NAMA ALAT	GAMBAR	KETERANGAN
1.	<i>Digital scale</i>		Untuk menimbang berat bahan.
2.	<i>Silicone Mat</i>		Sebagai alas saat memipihkan fondant.
3.	<i>Rolling pin</i>		Untuk memipihkan fondant.
4.	<i>Fondant smooother</i>		Untuk menghaluskan fondant.

DAFTAR ALAT PENUNJANG KEGIATAN (LANJUTAN)

NO.	NAMA ALAT	GAMBAR	KETERANGAN
5.	<i>Pen cutter</i>		Untuk memotong <i>fondant</i> dengan lebih detail.
6.	Kuas		Untuk melukis pada <i>fondant</i> .
7.	<i>Fondant modeling tools</i>		Untuk mempermudah saat proses pembentukan <i>fondant</i> .
8.	<i>Scraper</i>		Mempermudah penulis saat mengangkat <i>fondant</i> setelah dipipihkan.

DAFTAR ALAT PENUNJANG KEGIATAN (LANJUTAN)

NO.	NAMA ALAT	GAMBAR	KETERANGAN
9.	Penggaris		Untuk mengukur panjang dan lebar <i>fondant</i> .
10.	<i>Small knife</i>		Untuk memotong dan merapihkan <i>fondant</i> .
11.	Mangkuk		Untuk meletakkan CMC dan maizena.

Sumber : Olahan Penulis, 2024

4. Recipe costing

Cost adalah sebuah pengorbanan yang dibuat, biasanya dihitung dari jumlah sumber daya yang dikeluarkan, untuk mencapai tujuan tertentu (Hilton). *Recipe costing* sendiri merupakan perhitungan biaya pengeluaran yang dapat digunakan oleh pengusaha-pengusaha untuk menentukan harga jual yang tepat dan menghitung keuntungan

atau laba. Berikut adalah *recipe costing* yang telah disusun oleh penulis untuk menyelesaikan proyek Tugas Akhir.

TABEL 9

BUTTER CAKE RECIPE COSTING

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
1.	Butter	8,3	kg	136.000	1 kg	1.128.800
2.	Gula pasir	6.7	kg	18.000	1 kg	120.600
3.	Tepung	7,5	kg	12.500	1 kg	93.750
4.	Garam	15	gr	5.000	250 gr	300
5.	Telur	6,6	kg	25.500	1 kg	186.300
6.	Vanilla extract	35	ml	48.000	100 ml	16.800
8.	<i>Dairy cream</i>	1	lt	140.000	lt	140.000
9.	<i>Dark chocolate</i>	1	kg	285.000	kg	285.000
10.	<i>Milk chocolate</i>	1	kg	225.000	kg	225.000
11.	<i>Marshmallow</i>	388	gr	22.000	200 gr	42.680
12.	<i>Rice crispy</i>	159	gr	22.000	130 gr	26.900

13.	Fondant	3,9	kg	515.000	7 kg	264.900
-----	---------	-----	----	---------	------	---------

BUTTER CAKE RECIPE COSTING (LANJUTAN)

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
14.	<i>Red food coloring</i>	10	ml	24.000	20 ml	12.000
15.	<i>Green food coloring</i>	3	ml	24.000	20 ml	3.600
16.	<i>Blue food coloring</i>	34	gr	24.000	20 ml	40.800
17.	<i>Orange food coloring</i>	20	ml	24.000	20 ml	24.000
18.	CMC	43	gr	12.500	43 gr	12.500
19	Maizena	350	pack	22.000	kg	7.700
20.	Lemon	5	pcs	5.000	pcs	25.000
21.	<i>Edible marker</i>	1	pack	188.000	pack	188.000

22.	<i>Teablock</i> ø 40 cm	1	pc	300.000	pc	300.000
TOTAL					3.144.630	

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 10

CAKE DUMMY RECIPE COSTING

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
1.	<i>Dummy</i> ø 35 cm T 20 cm	1	pcs	50.000	pcs	50.000
2.	<i>Dummy</i> ø 25 cm T 20 cm	1	pcs	40.000	pcs	40.000
3.	<i>Dummy</i> bentuk mangkuk	1	pcs	100.000	pcs	100.000
4.	<i>Dummy</i> bentuk mobil	1	pcs	15.000	pcs	15.000
5.	Fondant	3,9	kg	515.000	7 kg	264.900
6.	<i>Red food</i>	10	ml	24.000	20 ml	12.000

	<i>coloring</i>					
7.	<i>Green food coloring</i>	3	ml	24.000	20 ml	3.600

CAKE DUMMY RECIPE COSTING (LANJUTAN)

No.	BAHAN	JUMLAH	UNIT	HARGA SATUAN		JUMLAH
				HARGA	UNIT	
8.	<i>Blue food coloring</i>	34	gr	24.000	20 ml	40.800
9.	<i>Orange food coloring</i>	20	ml	24.000	20 ml	24.000
11.	CMC	43	gr	12.500	43 gr	12.500
12.	Maizena	350	pack	22.000	kg	7.700
13.	<i>Edible marker</i>	1	pack	188.000	pack	188.000
14.	<i>Teablock</i> ø 40 cm	1	pc	300.000	pc	300.000
15.	<i>Glucose</i>	250	gr	22.000	500 gr	11.000

16.	<i>Plain Biscuit</i>	1	pack	5.500	pack	5.500
TOTAL					1.075.000	

Sumber : Olahan Penulis, 2024

5. Selling price

$$\begin{aligned}
 &\textbf{Selling Price} \\
 &= \left(\textbf{Total recipe cost} + \textbf{Labour cost (hourly rate} \times \textbf{estimated time)} \right) \\
 &\quad + \textbf{overhead cost} \\
 &\quad + \textbf{desired profit percentage}
 \end{aligned}$$

Harga Jual adalah besarnya harga yang akan dibebankan kepada konsumen yang diperoleh atau dihitung dari biaya produksi ditambah biaya non produksi dan laba yang diharapkan (Mulyadi, 2018). harga jual dapat dibilang sebagai harga pasaran yang telah disetujui atau nilai harga suatu barang. Selling price suatu produk dapat dirancang sesuai dengan kebijakan pihak hotel ataupun restoran (Onyeocha, 2015).

Total recipe cost adalah jumlah harga keseluruhan bahan yang digunakan dalam pembuatan suatu produk pada recipe costing. Recipe costing merupakan tahapan merekap semua bahan yang digunakan serta biaya bahan tersebut pada suatu resep (Day, 2022).

Terdapat berbagai metode menentukan *selling price*, salah satunya adalah dengan cara menambahkan *total recipe cost*, *labour*

cost (hourly rate x estimated time), overhead cost dan desired profit percentage (White, 2019). *Food Cost* mengacu pada tingkat harga rata-rata makanan di berbagai negara, wilayah, dan dalam skala global. Harga pangan memengaruhi produsen dan konsumen makanan. Tingkat harga bergantung pada proses produksi pangan, termasuk pemasaran pangan dan distribusi pangan. Fluktuasi harga pangan ditentukan oleh sejumlah faktor yang saling berkaitan. Peristiwa geopolitik, permintaan global, nilai tukar, kebijakan pemerintah, penyakit dan hasil panen, biaya energi, ketersediaan sumber daya alam untuk pertanian, spekulasi pangan, perubahan penggunaan tanah dan peristiwa cuaca secara langsung memengaruhi harga pangan. Pada tingkat tertentu, tren harga yang merugikan dapat diatasi dengan politik pangan. *Selling price* dari produk yang merupakan proyek Tugas Akhir ini merupakan perhitungan dari hasil produksi yang ditetapkan berdasarkan biaya produksi, biaya tenaga kerja, dan tingkat kreativitasnya. Berikut adalah tabel perhitungan *selling price* yang merupakan hasil perhitungan dengan *butter cake* dan *cake dummy*.

TABEL 11
SELLING PRICE BUTTER CAKE

KETERANGAN	HARGA
<i>Total Recipe Costing</i>	3.144.630
<i>Desired Cost Percent</i>	40%
<i>Preliminary Selling Price</i>	7.786.575
<i>Actual Selling Price</i>	7.800.000

Sumber : Olahan Penulis, 2024

TABEL 12
SELLING PRICE CAKE DUMMY

KETERANGAN	HARGA
-------------------	--------------

<i>Total Recipe Costing</i>	1.075.000
<i>Desired Cost Percent</i>	40%
<i>Preliminary Selling Price</i>	2.687.500
<i>Actual Selling Price</i>	2.700.000

Sumber : Olahan Penulis, 2024

6. Pelaksanaan kegiatan

1. Lokasi

Pada saat pelaksanaan Tugas Akhir penulis akan menggunakan dua lokasi untuk melakukan kegiatan latihan dan saat pelaksanaan presentasi. Kedua tempat akan berlokasi di tempat berikut :

1. Lokasi kegiatan latihan Tugas Akhir presentasi produk akan dilakukan di rumah penulis : Taman Kopo Indah II Blok. 4C No.35, Margaasih, Mekar Rahayu, Kabupaten Bandung
2. Lokasi kegiatan latihan Tugas Akhir presentasi produk akan dilaksanakan di *Kitchen Pastry* Politeknik Pariwisata NHI Bandung : Jl. DR. Setiabudhi No.186, Hegarmanah, Cidadap, Bandung. Jawa Barat.

2. Waktu

Pada proses pelaksanaan pembuatan Tugas Akhir akan dilakukan pada dua waktu pelaksanaan, yaitu kegiatan latihan dan kegiatan pelaksanaan presentasi Tugas Akhir sebagai berikut:

- 1) Pelaksanan latihan Tugas Akhir Presentasi Produk : April – Juli 2024.
- 2) Pelaksanaan Tugas Akhir Presentasi Produk : Agustus 2024