

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan minuman beralkohol di Indonesia maupun diluar negeri semakin berkembang setiap tahunnya. Mengonsumsi minuman beralkohol telah menjadi sesuatu yang lazim di kalangan penduduk Indonesia, baik laki-laki maupun perempuan. Pengonsumsian, penjualan, dan pengembangan minuman beralkohol biasanya disebabkan banyaknya minuman beralkohol yang dikembangkan mulai dari resep yang baru, atau juga rasa baru yang diproduksi dari minuman beralkohol untuk membuat minuman seperti *cocktail*, minuman beralkohol juga memiliki banyak peminat seperti dari kalangan remaja, orang dewasa, dan yang sudah berumur.

Seperti di Pulau Bali mengonsumsi minuman beralkohol sudah umum atau biasa dan kita juga dapat melihat minuman beralkohol tersebut dijual di *minimarket* bahkan warung-warung pinggir jalan. Hal ini disebabkan karena Pulau Bali sebagai tempat destinasi wisata yang banyak dikunjungi wisatawan asing sehingga agar menarik wisatawan berdatangan kita juga harus mengikuti perkembangan wisatawan dari luar negara, karena banyaknya wisatawan asing yang menyukai dan banyak mengonsumsi minuman yang mengandung alkohol.

Minuman beralkohol dapat memabukkan bagi orang yang mengonsumsi minuman tersebut. Minuman yang memiliki kandungan alkohol atau yang biasa disebut dengan minuman *spirit*. *Spirit* adalah minuman yang memiliki kadar alkohol yang didapatkan melalui proses fermentasi dan penyulingan. Secara

umum minuman *spirit* dibagi menjadi dua jenis, diantaranya *dry spirit* dan *sweet spirit*.

1. *Dry spirit*

Dry spirit atau *liquor* merupakan minuman mengandung alkohol yang memiliki kadar alkohol lebih tinggi dari kandungan gulanya. Ada 5 *basic spirit* yang biasa kita temui di minuman beralkohol yaitu: *vodka*, *whiskey*, *tequila*, *gin*, dan *rum*.

2. *Sweet spirits*

Sweet spirit atau *liqueur* merupakan minuman mengandung alkohol yang kandungan gulanya lebih tinggi dari pada kadar alkoholnya, *sweet spirit* sudah ditambah perasa manis dapat berasal dari buah, bunga, dan tumbuhan. *Sweet spirit* sendiri memiliki beberapa karakteristik yaitu minuman beralkohol mempunyai rasa manis dikarenakan perasa tambahan dapat berasal dari rempah-rempah, tumbuhan, buah, dan lain-lainnya. Menurut Darmantokoya (2012) *Liqueur* memiliki bermacam warna, seperti berwarna bening, merah, hijau, ungu, dan lain-lain. Minuman *liqueur* ini banyak diminati oleh wanita, biasanya *liqueur* di konsumsi setelah selesai makan atau sebagai bahan untuk pencampur untuk membuat minuman lainnya. Menurut Pradita Ananda (2023) *liqueur* cenderung memiliki kadar alkohol berkisar 15 sampai 30 persen, rasa yang ditambahkan ke bahan dasar *liqueur* cenderung mengurangi volume persentase alkohol pada *liqueur*.

Menurut permendag RI No 20/M-DAG/PER4/2014 pasal 2, minuman mengandung alkohol dikelompokan sebagai berikut, minuman mengandung alkohol golongan A yaitu minuman yang memiliki kandungan alkohol yang memiliki kadar sampai dengan 5%, minuman alkohol golongan B adalah minuman

yang memiliki kandungan alkohol antara 5% sampai dengan 20%, minuman beralkohol golongan C merupakan minuman yang memiliki kandungan alkohol antara 20% hingga 55%. Menurut (I Gusti Nyoman, 2016:198) terdapat 3 metode yang digunakan sebagai proses pembuatan *liqueur*, seperti: *Destilation* (penyulingan), *Percolation* (perkolasi), *Infusion* (penyerapan), Pada metode infusion ini biasanya bahan baku yang digunakan yaitu buah-buahan yang dicampur dengan *spirit* dalam suatu tempat. Bahan dan *spirit* tersebut dibiarkan tercampur beberapa lama sampai semua aroma, rasa, dan warna teresap. Hasil yang diperoleh kemudian ditambahkan gula sebagai pemanis dan pewarna yang berasal dari buah tersebut sebelum dibotolkan.

Dari ketiga metode pembuatan *liqueur* diatas, salah satu metode sederhana yang dapat dilakukan oleh siapapun untuk melakukan percobaan *liqueur* yaitu dengan metode infusi. Infusi adalah salah satu pembuatan *liqueur* dengan cara mencampur minuman *spirit* dengan bahan makanan seperti buah-buahan, tumbuh-tumbuhan, dan bunga ke dalam suatu tempat seperti botol lalu didiamkan selama beberapa jam, minggu, bahkan bisa beberapa bulan, lalu cairan yang telah dicampurkan dengan bahan-bahan untuk menambah rasa dan aroma *liqueur* tersebut disaring dan diambil airnya.

Dalam pembuatan minuman banyak bahan baku makanan yang dapat dijadikan tambahan perasa dan aroma alami untuk makanan dan minuman, contohnya seperti kunyit, bunga telang, daun suji, kubis merah, wortel, kakao, daun pandan dan masih banyak lagi. Daun pandan termasuk dari tumbuhan monokotil yang memiliki daun yang beraroma khas. Daun pandan juga memiliki karakteristik, menurut (Nurul 2021:2) daun pandan memiliki ciri batang bercabang, akar serabut

dan daun yang memanjang dengan tepinya yang bergerigi. Selain itu, tanaman ini memiliki ukuran yang beragam, mulai berukuran dari 50 cm hingga lima meter. Daun pandan dapat ditemukan diwilayah dengan iklim tropis, biasanya dapat ditemui di perkebunan dan pekarangan rumah. Pandan wangi telah menjadi bahan yang biasa digunakan sebagai pewarna dan pengharum makanan dan minuman, daun pandan dapat digunakan untuk membuat minuman, contohnya seperti sirup dan dapat juga digunakan perasa dan aroma untuk teh.

Bahan baku minuman *sweet spirit* atau *liqueur* yang sudah beredar dan diperjualkan memiliki rasa berbeda-beda contohnya ada yang menggunakan rasa kopi, rum, leci, mangga, jeruk, melon, coklat, dan masih banyak lagi. Pada eksperimen kali ini penulis membuat eksperimen pandan *liqueur* menggunakan daun pandan sebagai *flavouring agent* dikarenakan sudah banyak *liqueur* yang biasa dibuat menggunakan perisa dari buah-buahan sehingga penulis ingin menggunakan tumbuh-tumbuhan seperti daun pandan untuk dijadikan penambah rasa maupun aroma dan menggunakan *vodka* sebagai *spirit*. Pada pembuatan *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan pandan, penulis menggunakan metode infusi. Metode infusi dipilih karena efisien dan cocok untuk pembuatan *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan pandan. Penulis berencana untuk membuat eksperimen dengan judul *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan pandan dengan metode infusi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana produk minuman *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan pandan dengan metode infusi?
2. Bagaimana penyajian/kemasan minuman *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan pandan dengan metode infusi?

3. Bagaimana perhitungan biaya dan penentuan harga jual minuman *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan pandan dengan metode infusi?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Formal

Pembuatan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk memperoleh kelulusan dalam program Diploma III jurusan Tata Hidang di Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

2. Tujuan Operasional

- a. Memahami cara membuat *liqueur* dengan menggunakan *vodka* dan pandan sebagai bahan dasar menggunakan metode infusi.
- b. Memahami evaluasi yang dilakukan oleh panelis perseorangan dan konsumen terhadap *liqueur* yang menggunakan *vodka* dan pandan sebagai bahan dasar dengan metode infusi.
- c. Memahami proses penghitungan biaya dan penentuan harga jual untuk *liqueur* yang menggunakan *vodka* dan pandan sebagai bahan dasar dengan metode infusi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Mengetahui hasil dari pembuatan *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan menggunakan pandan sebagai *flavouring agent*.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi bahwa pandan dapat menghasilkan rasa dan aroma bagi minuman.

3. Bagi Institusi

Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam proses pembuatan *liqueur* berbahan dasar *vodka* dan pandan dengan metode infusi, terutama dalam konteks program studi Tata Hidang.

E. Metode Penelitian

1. Pengertian Eksperimen

Menurut definisi dalam kamus besar Bahasa Indonesia, eksperimen merupakan percobaan yang terorganisir dan terencana, untuk memberikan bukti kebenaran suatu teori. Berdasarkan dalam pengertian tersebut menurut metode penelitian eksperimen merupakan pendekatan pada penelitian yang melibatkan percobaan bertujuan menguji pengaruh variabel independen atau perlakuan terhadap variabel dependen atau hasil dalam situasi yang dikendalikan (2019: 111).

2. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data adalah metode mendapatkan hasil ataupun pendapat dari orang lain contohnya seperti dapat dilakukan dengan observasi, wawancara dan melakukan kuisioner. Menurut Sugiyono (2020:105) menyatakan bahwa terdapat 4 teknik yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data, yakni dapat melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan pendekatan gabungan atau triangulasi. Setiap metode ini memiliki aplikasi yang berbeda-beda dalam konteks penelitian atau pengumpulan informasi.

3. Populasi dan Teknik Penarikan Sampel

Untuk mendapatkan data sampel, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode kuisioner yang akan diberikan kepada panelis. Menurut peneltian oleh Betty dan Tjutju (2008), Panelis adalah individu yang mempunyai kelebihan dalam indra pengecap dan penciuman yang dapat mereka gunakan untuk mengevaluasi serta menganalisis karakteristik bahan pangan yang sedang diselidiki oleh peneliti..

4. Tahapan dan Jadwal Eksperimen

Tabel 1. 1

Tahapan dan Jadwal Eksperimen

no	Uraian Kegiatan	Februari	Mei	Juni		
1	Memilih ide dan topik penelitian					
2	Persiapan data penelitian					
3	Persiapan alat, bahan, dan tempat					
4	Tahap uji coba eksperimen					
5	Pengumpulan data hasil kuesioner					
6	Pengolahan data hasil kuesioner					
7	Membuat kesimpulan dan saran					

F. Penegasan Istilah

1. *Liqueur*

Menurut Darmantokoya (2012) *Liqueur* memiliki bermacam warna, termasuk dari yang berwarna transparan, merah, hijau, ungu, dan lain-lain. Minuman *liqueur* ini banyak disukai oleh wanita, biasanya *liqueur* di konsumsi setelah selesai makan atau sebagai bahan untuk pencampur untuk membuat minuman lainnya. Menurut Pradita Ananda (2023) *liqueur* cenderung memiliki kadar alkohol berkisar 15 sampai 30 persen, rasa yang ditambahkan ke bahan dasar liqueur cenderung mengurangi volume persentase alkohol pada *liqueur*.

2. *Infusi*

Menurut (I Gusti Nyoman, 2016:198) *Infusion* (penyerapan) Pada metode ini biasanya bahan baku yang digunakan yaitu buah-buahan yang dicampur dengan *spirit* dalam suatu tempat. Bahan dan *spirit* tersebut dibiarkan tercampur beberapa lama sampai semua aroma, rasa, dan warna teresap. Hasil yang diperoleh kemudian ditambahkan gula sebagai pemanis dan pewarna yang berasal dari buah tersebut sebelum dibotolkan.