

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Food presentation* adalah seni menata warna, tekstur, dan komposisi hidangan untuk menciptakan tampilan estetis yang menggugah selera. Tata letak yang tepat meningkatkan daya tarik makanan dan pengalaman bersantap (Gisslen, 2018). Dengan kombinasi warna yang selaras, tekstur yang bervariasi, serta susunan yang proporsional, sebuah hidangan tidak hanya menggugah selera tetapi juga meninggalkan kesan yang mendalam bagi para penikmatnya.

Kata "cokelat" berasal dari istilah klasik *chocolātl*. Istilah ini berakar dari kata "*cacao*," yang merupakan tanaman kaya akan mineral dan antioksidan. Cokelat diproduksi dari biji kakao (*Theobroma cacao*) yang telah dipanggang dan digiling, kemudian diolah menjadi bentuk cair atau pasta. Biji kakao sendiri memiliki rasa pahit dan sering dimanfaatkan sebagai bahan tambahan dalam berbagai makanan (Munjali dkk, 2019).

Cokelat terdiri dari beberapa jenis yang berbeda berdasarkan kandungan bahan dan rasanya. Cokelat hitam (*dark chocolate*) mengandung massa kakao minimal 50%, lemak kakao, dan hanya sedikit gula. Jenis ini tidak mengandung susu, sehingga memiliki rasa yang lebih pahit, namun kaya akan antioksidan flavonoid yang bermanfaat bagi kesehatan. Sementara itu, cokelat susu (*milk chocolate*) mengandung massa kakao sekitar 20–50%, dicampur dengan lemak kakao, gula, dan susu. Rasanya lebih manis dan bertekstur lembut, sehingga sering digunakan dalam pembuatan permen dan camilan. Berbeda dengan keduanya, cokelat putih (*white chocolate*) tidak mengandung massa kakao, melainkan terbuat

dari lemak kakao (*cocoa butter*), susu, dan gula. Cokelat putih memiliki rasa yang sangat manis dan tekstur yang lembut (Beckett, 2019).

Selain ketiga jenis cokelat tersebut, terdapat pula varian cokelat lainnya yang memiliki karakteristik khusus serta fungsi berbeda dalam pengolahan makanan maupun seni dekoratif. Cokelat *couverture* mengandung kadar lemak kakao yang lebih tinggi, yaitu lebih dari 31%, dan sering digunakan dalam pembuatan *praline* serta produk cokelat berkualitas tinggi. Jenis ini harus melalui proses tempering untuk menghasilkan tekstur yang halus dan tampilan yang mengilap. Sementara itu, cokelat bubuk (*cocoa powder*) merupakan hasil dari pemisahan lemak kakao dari massa kakao, menghasilkan bubuk yang kaya akan antioksidan dan umum digunakan dalam pembuatan kue serta minuman cokelat. Cokelat *compound* dibuat dari campuran bubuk kakao dengan lemak nabati sebagai pengganti lemak kakao, menjadikannya pilihan yang lebih ekonomis dan banyak digunakan dalam industri makanan. Jenis terbaru adalah cokelat ruby, yang diperkenalkan oleh perusahaan Barry Callebaut pada tahun 2017. Cokelat ini berasal dari biji kakao Ruby dan memiliki warna merah muda alami serta rasa buah yang khas tanpa tambahan pewarna atau perisa (Minifie, 2011).

Untuk mendukung berbagai teknik dekorasi seperti *cocoa painting*, *transfer sheets*, maupun *silk screen printing*, industri cokelat memerlukan penggunaan jenis-jenis cokelat dengan sifat fisik dan kimia yang spesifik sesuai kebutuhan aplikasi. Setiap jenis cokelat memiliki karakteristik tersendiri yang menentukan keberhasilannya dalam proses dekoratif maupun produksi massal. Dalam Tugas Akhir ini, penulis menerapkan teknik *cocoa painting* sebagai salah satu metode hias

pada produk cokelat, sehingga pemilihan cokelat yang tepat menjadi hal krusial untuk mencapai hasil visual yang optimal dan stabilitas produk yang baik.

*Cocoa painting* memiliki sejarah panjang dalam dunia konfeksi, dengan catatan penggunaannya yang sudah ada sejak awal abad ke-20. Meskipun popularitasnya meningkat setelah Perang Dunia II, teknik ini membutuhkan waktu yang cukup lama serta tingkat ketelitian dan keterampilan tangan yang tinggi. Di industri cokelat *modern*, metode yang lebih efisien seperti *transfer sheets* dan *silk screen printing* kini lebih banyak digunakan. Meskipun demikian, kemampuan untuk menguasai *cocoa painting* berwarna tetap menjadi keterampilan yang bernilai dan layak dipelajari oleh para *chocolatier* (Notter, 2011).

*Cocoa painting* adalah teknik seni yang menggunakan bubuk kakao sebagai medium utama untuk melukis. Bubuk kakao dicampur dengan sedikit air, susu, atau cairan lainnya untuk menciptakan tekstur yang sesuai dengan kebutuhan melukis. Hasilnya adalah lukisan dengan coklat gelap, tergantung pada kekuatan campuran dan konsentrasi *cocoa paste*. *Cocoa painting* menawarkan cara kreatif untuk menggunakan bubuk kakao di luar fungsi kulinernya. Hasil lukisan ini unik karena warnanya, menjadikannya pilihan menarik untuk karya seni yang memadukan kreativitas dan keunikan medium alami.

**GAMBAR 1 *Cocoa Painting On Tragant***



(Sumber: Sastria, 2022)

Dalam pembuatan *cocoa painting*, media alas yang digunakan sebagai pengganti kanvas adalah *pastillage*. *Pastillage* merupakan adonan yang terbuat dari campuran air, gula halus, maizena, *cream of tartar*, dan gelatin. Media ini dipilih karena sifatnya yang cepat mengering dan menghasilkan permukaan keras yang cocok untuk dijadikan dasar lukisan cokelat. Untuk media pewarna, digunakan kombinasi antara *cocoa paste* dan *simple syrup*.

*Cocoa paste* berperan penting sebagai bahan utama pewarna dalam *cocoa painting*. *Paste* ini dibuat dari campuran bubuk kakao, minyak, dan *simple syrup* hingga membentuk adonan kental dan halus. Kekentalan dapat disesuaikan tergantung efek visual yang diinginkan, penambahan bubuk kakao menghasilkan warna lebih pekat dan gelap, sedangkan lebih banyak sirup gula akan membuat adonan lebih encer dengan warna lebih terang.

Selain menggunakan *cocoa paste*, *cocoa painting* juga memanfaatkan *cocoa butter* berwarna untuk menciptakan tampilan visual yang lebih artistik. Pengaplikasian *cocoa butter* umumnya menggunakan teknik *airbrush* untuk mendapatkan hasil warna yang merata dan halus, sedangkan kuas digunakan untuk menambahkan detail-detail halus. Melalui pengaturan tekanan dan sudut penyemprotan, berbagai efek seperti marbling (pola seperti marmer) dan gradasi warna dapat dihasilkan. Teknik ini tidak hanya memperindah tampilan karya, tetapi juga menampilkan kreativitas dan keterampilan seorang chocolatier dalam mengolah cokelat menjadi karya seni (Tibballs, 2016).

*Cocoa powder* atau bubuk kakao merupakan bahan utama yang memberikan warna alami serta karakteristik khas dalam *cocoa painting*. *Cocoa powder* terdiri dari bahan kering yang berasal dari biji kakao, termasuk bubuk kakao, lemak kakao,

dan massa kakao (Gunstone, 2006). Pembuatan bubuk kakao berkembang seiring kemajuan dalam pengolahan biji kakao. Setelah bangsa Spanyol membawa kakao ke Eropa, mereka mencari cara untuk mengolahnya agar lebih serbaguna. Salah satu inovasi penting adalah memisahkan lemak dari padatan biji kakao, menghasilkan bubuk kakao yang lebih praktis digunakan. Teknik ini mempermudah pengolahan coklat dan membuka peluang bagi berbagai inovasi dalam industri makanan dan minuman. Dengan bubuk kakao, coklat dapat diproduksi dalam berbagai bentuk, mulai dari minuman hingga bahan dasar kue dan permen, yang terus berkembang hingga saat ini (Presilla, 2001).

Bubuk kakao dihasilkan dari partikel biji kakao yang telah dipanggang dan merupakan sisa setelah lemak kakao diekstraksi. Karena proses pengepresan tidak sepenuhnya menghilangkan lemak kakao, partikel-partikel ini masih dilapisi dengan lapisan tipis lemak kakao. Secara keseluruhan, kandungan lemak dalam bubuk kakao berkisar antara 8% hingga 26% (Gibson & Newsham, 2018). *Cocoa powder* memiliki nilai yang sangat penting tidak hanya sebagai bahan dasar dalam industri pangan, tetapi juga dalam dunia kesehatan karena kandungan antioksidannya yang tinggi. Dengan adanya variasi proses pengolahan, seperti alkalinisasi untuk mengurangi rasa pahit, bubuk kakao menjadi lebih fleksibel untuk berbagai kebutuhan.

*Simple syrup* merupakan bahan yang sangat penting dalam pembuatan medium pengikat dalam *cocoa painting*. *Simple syrup* adalah larutan yang dibuat dari campuran air dan pemanis, seperti gula, yang digunakan secara tradisional dalam proses pengawetan buah. Sirup ini membantu mempertahankan rasa, tekstur, dan kesegaran buah dengan mencegah oksidasi serta memperpanjang masa

simpannya (Shelle, 2017). *Simple syrup* merupakan larutan pekat yang terdiri dari sukrosa yang dilarutkan dalam air murni (Muhammed, 2023). *Simple syrup*, adalah larutan gula yang dicampur dengan air dan digunakan sebagai pemanis dalam berbagai jenis makanan serta minuman. Biasanya, sirup ini dibuat dengan mencampurkan gula dan air dalam perbandingan 1:1 (jumlah yang sama) atau 2:1 (dengan lebih banyak gula), lalu dipanaskan hingga gula larut sepenuhnya.

*Cocoa butter* berasal dari tumbuhan ini memiliki sifat yang cukup padat pada suhu ruang, namun akan mulai mencair ketika berada pada suhu sedikit di bawah suhu tubuh manusia. Karakteristik inilah yang membuat cokelat memberikan sensasi lembut dan meleleh di dalam mulut, sehingga menciptakan pengalaman menikmati cokelat yang khas dan menyenangkan (Beckett, 2019). Dalam pembuatan *cocoa painting*, dibutuhkan *cocoa butter* sebagai bahan utama untuk mencampurkan pewarna. *Cocoa butter*, yang merupakan lemak nabati dengan tekstur padat pada suhu ruang dan meleleh tepat di bawah suhu tubuh, sangat ideal digunakan sebagai media melukis pada permukaan cokelat. Sifat uniknya yang mudah meleleh namun tetap stabil memungkinkan seniman cokelat untuk menciptakan gradasi warna dan efek bayangan yang halus dan mendetail. Dengan menggunakan *cocoa butter*, pewarna dapat diaplikasikan secara presisi, sehingga menghasilkan lukisan cokelat yang estetik dan hidup.

*Pastillage* didefinisikan sebagai pasta gula yang kaku, cepat mengering, dan digunakan untuk membuat elemen dekoratif yang kokoh, seperti patung, plakat, dan komponen struktural kue (Notter, 2012). *Pastillage* dijelaskan sebagai pasta gula yang mirip dengan *gum paste*, tetapi tanpa tambahan agen pelembut seperti gliserin, sehingga sangat ideal untuk membuat dekorasi tiga dimensi yang tahan lama

(Gisslen, 2016). *Pastillage* adalah media yang fleksibel dalam seni gula, dihargai karena kekuatannya, sifatnya yang cepat mengering, dan kemampuannya dalam mempertahankan bentuk yang rumit.

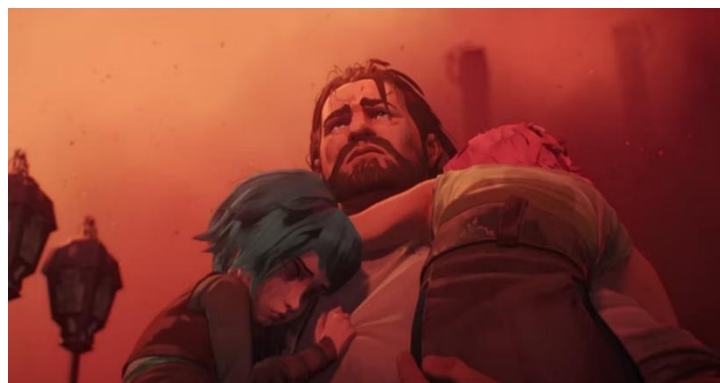
*Royal icing* mengering menjadi lapisan keras yang mengilap, menjadikannya pilihan yang tepat untuk dekorasi yang membutuhkan ketegasan bentuk dan detail yang rumit. Tekstur kokohnya terbentuk karena protein dalam putih telur mengalami proses pengikatan saat icing mengering (Mcgee, 2004). Dalam pembuatan tugas akhir, penulis menggunakan *royal icing* sebagai bingkai pada karya *cocoa painting*. Royal icing dipilih karena mampu menghasilkan bentuk yang kaku dan detail setelah mengering. Teksturnya yang keras dan mengilap menjadikannya cocok untuk menambah elemen dekoratif pada lukisan cokelat, sekaligus mempertegas tampilan visual keseluruhan karya.

Seni lukis merupakan bagian dari seni rupa dua dimensi yang berasal dari aktivitas menggambar dan diaplikasikan pada beragam media. Selain menjadi sarana ekspresi, seni ini juga memiliki fungsi keagamaan, komersial, simbolis, atau sekadar untuk estetika (Zakky, 2019). Konsep "melukis" memiliki kesamaan dengan konsep "ekspresi". Melukis merujuk pada pengungkapan emosi dan gaya, sementara ekspresi berhubungan dengan pengolahan bahasa visual serta nuansa dalam sebuah lukisan. Secara umum, "melukis" tidak hanya menitik beratkan pada bentuk lukisan itu sendiri, tetapi juga dapat dipahami sebagai karakteristik eksternal dari sebuah karya seni (Chen & Tan, 2020). Seni lukis bukan hanya sekadar bentuk ekspresi dalam bentuk visual, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi yang mampu menyampaikan berbagai gagasan, perasaan, serta nilai-nilai tertentu yang ingin diungkapkan oleh seniman.

Dalam penulisan Tugas Akhir, penulis memilih untuk membuat *cocoa painting* dengan tema yang terinspirasi dari serial animasi yang berjudul *Arcane*. Serial animasi ini pertama kali dirilis dalam tiga bagian ("Acts"), masing-masing terdiri dari tiga episode, mulai 6 November 2021, dan mendapatkan banyak pujian dari kritikus serta penonton (Rosario, 2021). Antara 9 hingga 23 November 2024, kesembilan episode musim kedua dirilis dengan format yang sama seperti musim pertama.

Meskipun menerima lebih banyak kritik dibandingkan musim sebelumnya, terutama terkait alurnya yang terasa terburu-buru, musim ini tetap mendapat pujian luas dan dianggap sebagai salah satu serial animasi terbaik dalam sejarah televisi (Tuting, 2024). Serial ini merupakan adaptasi dari dunia *League of Legends*, game populer yang dikembangkan oleh Riot Games. *Arcane* mengambil latar di dua wilayah utama, Piltover, kota yang maju dengan teknologi Hextech, dan Zaun, daerah bawah tanah yang keras dan penuh konflik.

### **GAMBAR 2 Vi, Jinx, dan Vander**



(Sumber: Netflix, 2024)

Pemilihan tema ini didasarkan pada hubungan kompleks antara dua bersaudara, Jinx dan Vi, serta ayah tiri mereka, Vander, yang menjadi inti dari cerita *Arcane*. Konflik emosional di antara mereka mencerminkan berbagai tema



mendalam, seperti keluarga, pengkhianatan, trauma, dan rekonsiliasi. Kedalaman narasi ini menjadikan mereka karakter yang menarik untuk diangkat dalam pembuatan *cocoa painting*, bukan hanya sebagai karya seni visual, tetapi juga sebagai medium yang menyampaikan emosi dan cerita yang menggugah perasaan penikmatnya.

Sebagai salah satu serial animasi tersukses secara global, *Arcane* memperoleh respons luar biasa dari penonton di berbagai negara dan sempat menduduki peringkat teratas di platform Netflix di lebih dari 50 negara pada minggu perilisannya. Karakter ikonik seperti Vi, Jinx, dan Vander telah menarik banyak perhatian, termasuk dalam dunia seni dan koleksi. Kesuksesan *merchandise* bertema *Arcane* membuktikan adanya permintaan tinggi terhadap produk unik yang berkaitan dengan serial ini.

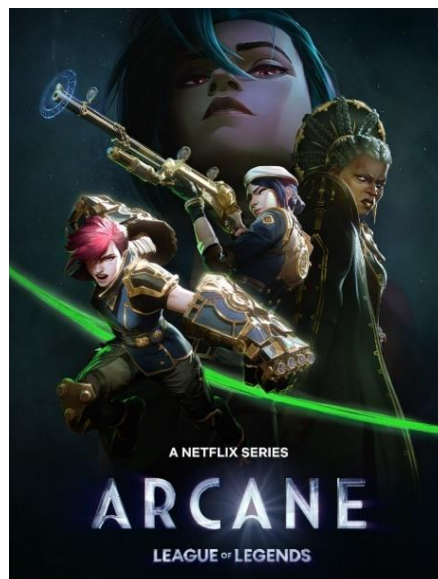
Memilih *cocoa painting* bertema hubungan antara Vi, Jinx, dan Vander sebagai Tugas Akhir tidak hanya didasarkan pada kompleksitas serta kedalaman emosional dari karakter-karakter tersebut, tetapi juga pada tantangan artistik dalam menggambarkan ekspresi, dinamika hubungan, dan ketegangan psikologis yang terjadi di antara mereka. Karya ini tidak hanya menjadi bentuk ekspresi pribadi penulis dalam mengapresiasi narasi dan visual dari serial *Arcane*, tetapi juga memiliki potensi nilai estetika dan komersial sebagai objek koleksi atau dekorasi eksklusif bagi para penggemar. Dengan mempertimbangkan kekuatan tematik, pendekatan visual, dan daya tarik kultural yang dimiliki, maka penulis menetapkan judul **“COCOA PAINTING BERJUDUL BLOODBOND: FROM THE TALES OF ARCANE”** sebagai representasi utama dari Tugas Akhir ini.

Judul *Bloodbound* dipilih karena secara simbolis merepresentasikan inti dari hubungan emosional dan konflik dalam cerita, yakni keterikatan darah antara Vi dan Jinx sebagai saudara kandung, serta hubungan paternal yang kompleks dengan Vander. Istilah *bloodbound* atau "terikat oleh darah" tidak hanya mencerminkan relasi biologis, tetapi juga menggambarkan keterikatan emosional yang kuat meskipun penuh luka, perpecahan, dan tragedi. Melalui judul ini, penulis ingin menekankan bahwa di balik setiap ketegangan yang divisualisasikan dalam *cocoa painting*, terdapat narasi yang dalam tentang kasih sayang, kehilangan, dan trauma yang tak terhindarkan dalam ikatan keluarga.

## 1.2 Usulan Produk

### 1.2.1 Tema

**GAMBAR 3** Poster serial animasi *Arcane*



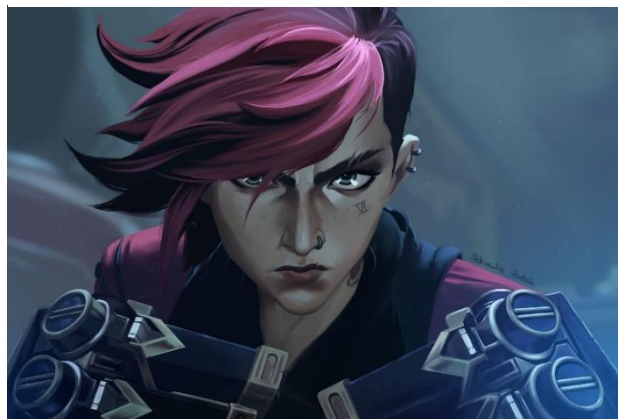
(Sumber: New key visual, 2024)

Dirilis pada tahun 2009, *League of Legends* adalah permainan MOBA (*multiplayer online battle arena*) di mana dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain bertarung untuk menguasai wilayah dan kekuatan menggunakan berbagai karakter yang disebut *Champions*. Sejak peluncurannya, *League of*

*Legends* telah berkembang menjadi salah satu pilar utama dalam dunia *Esports* serta melahirkan berbagai konten seperti video musik, sinematik, komik, dan kisah latar yang mendalam. Untuk debut serial televisinya yaitu *Arcane*, Riot memilih untuk mengangkat kisah asal-usul beberapa *Champions* ikonik dari *League of Legends* (Rosario, 2021). Animasi ini mengisahkan perjalanan dua karakter ikonik yaitu Vi dan Jinx, yang dulunya adalah saudara namun terpisah akibat konflik dan kejadian-kejadian yang akhirnya mengubah jalan hidup mereka. Berlatar belakang di kota fiksi Piltover dan Zaun, serial animasi ini mengeksplorasi perbedaan antara dua dunia: Piltover yang maju, canggih, dan penuh kemewahan, serta Zaun yang terperangkap dalam kemiskinan dan kekacauan.

Cerita dimulai dengan mengangkat masa kecil Vi dan Jinx yang hidup bersama di Zaun setelah kehilangan orang tua mereka. Mereka berusaha bertahan hidup dengan cara mencuri dan berjuang di lingkungan yang penuh dengan rintangan. Namun, tragedi besar terjadi yang menyebabkan keduanya terpisah, dengan Vi yang kemudian terjatuh dalam kekuatan hukum kota Piltover, sementara Jinx menjadi sosok yang lebih liar dan tidak terkendali, dipenuhi oleh kemarahan dan kebencian.

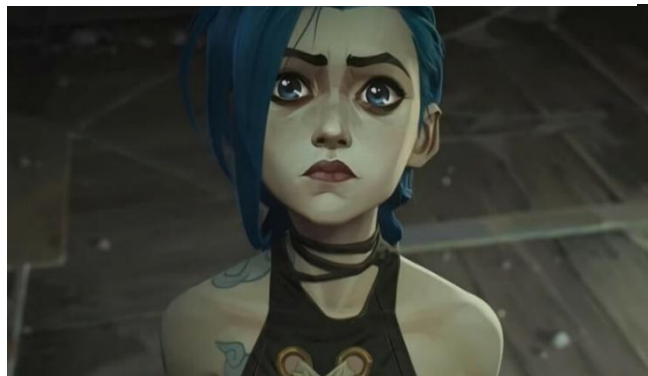
#### GAMBAR 4 Vi



(Sumber: Netflix, 2024)

Vi, atau "Violet," adalah seorang yatim piatu dari Zaun yang diadopsi oleh Vander bersama adiknya, Powder (yang kemudian dikenal sebagai Jinx). Dalam serial *Arcane*, Vi pertama kali diperkenalkan sebagai pemimpin yang pemberani dan berjiwa panas, yang dikagumi oleh Powder serta saudara angkatnya yang lain, Mylo dan Claggor (Reid, 2024). Vi memiliki keterampilan bertarung yang luar biasa, terutama dengan sarung tangan besinya yang meningkatkan kekuatannya. Sepanjang *Arcane*, ia bergulat dengan masa lalunya, hubungannya yang rumit dengan Jinx, serta perjuangannya melawan korupsi di Zaun dan Piltover. Karakternya disuarakan oleh Hailee Steinfeld seorang aktris asal amerika serikat dalam versi bahasa Inggris.

#### GAMBAR 5 Jinx



(Sumber: Netflix, 2024)

Jinx, yang diperankan oleh Ella Purnell aktris asal inggris, adalah salah satu antagonis utama dalam *Arcane* yang memiliki latar belakang tragis. Dulunya dikenal sebagai Powder, ia berubah menjadi Jinx setelah kehilangan keluarganya dan ditinggalkan oleh kakaknya, Vi (Milheim, 2024). Trauma mendalam yang dialaminya sejak masa kecil terutama akibat kehilangan figur-figur yang ia cintai dan merasa dikhianati oleh orang-orang terdekat, melahirkan kepribadian yang

tidak stabil secara emosional dan mental. Jinx dikenal sebagai sosok yang tidak terduga dan penuh kekacauan, sering kali bertindak impulsif tanpa memperhatikan konsekuensinya. Ia memiliki selera dramatis yang mencolok dan cenderung mengekspresikan emosinya melalui tindakan destruktif, serta gemar menciptakan berbagai alat peledak.

#### **GAMBAR 6 Vander dan Warwick**



(Sumber: Riot games, 2024)

Vander adalah salah satu karakter utama dalam *Arcane*, berperan sebagai ayah angkat Jinx dan Vi. Kisah hidupnya, baik di masa lalu, kini, maupun yang akan datang, menjadi bagian penting dalam perkembangan cerita serial ini (Glazerbook, 2024). Dalam *Arcane* Season 2, Vander sepenuhnya berubah menjadi Warwick akibat eksperimen Singed dan pengaruh Shimmer. Sebagai makhluk buas menyerupai serigala, ia masih memiliki sedikit ingatan masa lalunya tetapi dikuasai oleh amarah. Ia menghadapi Vi dan Jinx dalam pertarungan emosional. Musim berakhir dengan nasibnya yang belum pasti, meninggalkan peluang untuk perkembangan cerita selanjutnya.

### GAMBAR 7 Hextech



(Sumber: Riot games, 2024)

Hextech adalah teknologi magitek (gabungan antara sihir dan teknologi) yang dikembangkan di kota fiksi Piltover dalam dunia *League of Legends*, terutama dalam serial *Arcane*. Teknologi ini memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan dan mengendalikan energi magis melalui pendekatan ilmiah, sehingga sihir dapat diakses oleh orang-orang biasa tanpa kemampuan magis bawaan (Bacon, 2024). Menyatukan hextech ke dalam *cocoa painting* sebagai *background* inti gambar antara vi, jinx, dan vander adalah menggambarkan hubungan vi, jinx, dan vander yang retak, mencerminkan konflik yang lebih besar antara Piltover (masyarakat elite yang didorong oleh teknologi) dan Zaun (kelas bawah yang tertindas). Hextech melambangkan kemajuan, tetapi juga kehancuran, sama seperti hubungan Jinx, Vi, dan vander, yang dulunya penuh dengan kehangatan tetapi akhirnya berujung pada kehancuran.

Serial ini menggali tema-tema besar yang sangat *diverse* seperti persaudaraan, pengkhianatan, dan perbedaan kelas sosial, serta dampak teknologi canggih yang dapat membentuk atau menghancurkan dunia. Dengan visual yang memukau dan alur cerita yang penuh emosi, *Arcane* tidak hanya berfokus pada konflik antara persaudaraan, tetapi juga memperkenalkan karakter-karakter

menarik lainnya, seperti Jayce, Caitlyn, dan Vander, yang memiliki peran penting dalam perkembangan dunia Piltover dan Zaun.

Dalam pembuatan *cocoa painting* untuk Tugas Akhir ini, penulis mengangkat tema dari serial animasi *Arcane*, dengan fokus pada narasi emosional dan perkembangan karakter sepanjang dua musim (season) yang telah dirilis. Lukisan ini secara visual merepresentasikan perjalanan hubungan antara tokoh utama Vi dan Jinx, yang mengalami konflik batin serta perpecahan sejak awal cerita, hingga akhirnya dipertemukan kembali bersama tokoh Vander di musim terakhir. Elemen Hextech juga turut dihadirkan sebagai simbol pemicu konflik yang menjadi akar perpecahan di antara kedua saudari tersebut.

Selain itu, *Arcane* merupakan salah satu serial animasi paling populer di dunia. *Arcane* dikembangkan oleh studio asal Prancis, Fortiche, yang menggabungkan teknik animasi 2D dan 3D secara unik. Karakter dibangun menggunakan model dan rig 3D, sementara elemen seperti asap, air, dan api dianimasikan secara 2D. Latar belakangnya dilukis secara digital tangan, menciptakan pengalaman visual yang menakjubkan seperti melihat lukisan bergerak.

Serial animasi ini telah mendapatkan banyak pujian dari kritikus dan menjadi sukses besar. Keberhasilannya menjadikannya sebagai sumber inspirasi bagi studio lain yang ingin mengembangkan proyek serupa (Ahmad, 2024). Sehingga serial ini bisa meraih penghargaan *Outstanding Animated Program* di *Primetime Emmy Awards 2022*, sebuah prestasi besar dalam industri animasi televisi. *Arcane* juga diakui dalam *Webby Awards 2022* sebagai *Best Animated Series* dan mendukung citra positif *League of Legends* dengan meraih penghargaan

*Best Evolving Game* di *Bafta Games Awards 2022*. Keberhasilan ini menyoroti kualitas cerita mendalam, animasi yang unik, dan karakter-karakter yang menarik, menjadikan *Arcane* salah satu adaptasi video game paling sukses di layar kaca.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat *cocoa painting* berjudul *Bloodbound* sebagai pajangan artistik dalam pameran seni fantasi, guna menghadirkan visual yang unik dan memikat bagi para pengunjung ataupun penggemar serial animasi *Arcane*.

### 1.2.2 Konsep Produk

Dalam proses perancangan karya Tugas Akhir ini, penulis memilih pendekatan visual dengan menggabungkan elemen gambar tiga dimensi (3D) dan dua dimensi (2D). Representasi karakter utama divisualisasikan dalam bentuk 3D untuk memberikan kedalaman, volume, dan kesan realisme, sementara latar belakang (background) dirancang dalam gaya 2D guna mempertahankan nuansa ilustratif dan atmosfer artistik yang khas. Pendekatan visual ini terinspirasi dari gaya artistik yang digunakan dalam serial *Arcane*, di mana perpaduan teknik 2D dan 3D menghasilkan komposisi visual yang dinamis, ekspresif, dan estetis.

*Cocoa painting* yang menampilkan Jinx, Vi, dan Vander bisa menjadi karya seni unik dan bernilai tinggi untuk berbagai kesempatan, baik sebagai barang koleksi maupun hadiah spesial bagi penggemar *Arcane* dan *League of Legends*. Salah satu waktu terbaik untuk menjual atau memamerkan karya seni ini adalah selama acara *game* besar, seperti pemutaran perdana *Arcane Season 2* atau turnamen *esports League of Legends* seperti *Worlds* atau *MSI*. Acara-acara ini menarik banyak penggemar setia yang mencari barang koleksi eksklusif. Selain itu,

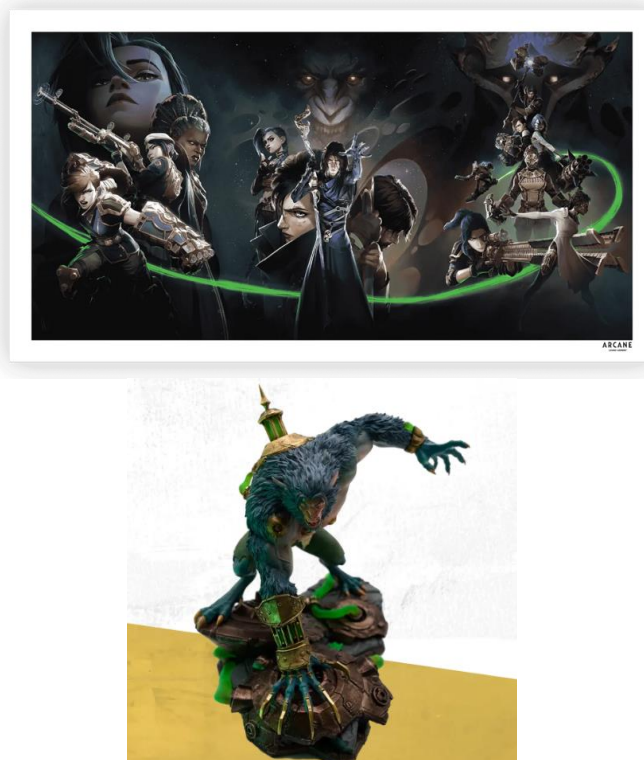


kompetisi seni dan acara komunitas *Riot Games* juga memberikan peluang untuk memamerkan atau melelang karya seni ini kepada audiens yang antusias.

Bagi mereka yang tertarik dengan pameran dan lelang, ada beberapa peluang yang bisa dimanfaatkan. Galeri seni bertema *game* dan fantasi, acara *Comic-Con*, dan *expo* anime sering kali menampilkan karya seni yang terinspirasi dari penggemar, sehingga *cocoa painting* berkualitas tinggi dapat menjadi daya tarik utama.

Seiring dengan meningkatnya popularitas serial animasi *arcane*, permintaan terhadap *merchandise* pun semakin tinggi. Hal ini terbukti dari banyaknya keluhan penggemar di forum daring seperti *Reddit*, yang menyayangkan keterbatasan stok serta kurangnya ketersediaan produk seperti *figurine*, dan *art print*.

**GAMBAR 8 Merchandise Arcane**



(Sumber: Riot Game, 2025)

*Cocoa painting* berjudul *Bloodbound* dilukis diatas *pastillage* yang tujuannya sebagai media alas melukis dan *cocoa powder* dengan campuran *simple syrup* sebagai bahan warna lukisan. Dengan ukuran *pastillage* yaitu 60x40 berbentuk lempengan dengan ketebalan 5 mm, dengan alat bantu yaitu teak block sebagai alas *pastillage*, penulis membuat latar belakang lukisan yang terdiri atas dua gambar pokok yang saling melengkapi untuk tema dari *cocoa painting* ini. Yang pertama di tengah terdapat gambar tokoh dalam series Arcane yaitu Jinx, Vi, dan Vander yang memiliki peran orangtua.

Untuk pinggir *pastillage* bagian sisi kiri terdapat gambar tokoh Jinx dengan pengambilan dari jarak dekat sehingga hanya bagian kepala yang terlihat, dan pinggir sisi kanan yaitu Vi dengan konsep gambar yang sama. Agar lukisan terlihat lebih nyata dan penuh makna, penulis juga memberi ekspresi wajah bagi setiap karakternya.

Selain itu, penulis merancang latar belakang lukisan dengan visual yang menggambarkan teknologi Hextech yang hancur, yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika tetapi juga memiliki makna simbolis yang mendalam. Kehancuran teknologi tersebut melambangkan hubungan yang rapuh dan konflik yang terjadi antara Vi, Jinx, dan Vander, mencerminkan pertentangan emosi serta perbedaan jalan hidup yang mereka tempuh. Di bagian tengah lukisan, terdapat Hexcore, sebuah elemen kunci yang menjadi simbol awal dari perpecahan hubungan mereka. Kehadiran Hexcore di antara Vi dan Jinx menggambarkan titik balik dalam kisah mereka, di mana kehancuran dan ambisi mulai memisahkan keduanya, menciptakan jurang emosional yang semakin dalam.

Penulis juga menerapkan teknik lukis *chiaroscuro*, yang memanfaatkan kontras tajam antara cahaya dan bayangan untuk menghadirkan kesan kedalaman serta realisme dalam karya seni (Meyer, 2023). Dengan menekankan sumber cahaya dan efeknya pada bentuk, *chiaroscuro* tidak hanya meningkatkan volume dan struktur subjek, tetapi juga membangkitkan emosi serta memperdalam narasi dalam karya seni. Kontras yang tajam dapat mengarahkan pandangan penonton ke titik fokus, menyoroti ekspresi, serta memperkuat suasana, baik itu dramatis, misterius, atau intim. Teknik ini tetap menjadi prinsip mendasar dalam seni visual, menunjukkan bagaimana manipulasi cahaya dan bayangan dapat secara mendalam memengaruhi persepsi ruang, bentuk, dan emosi dalam karya seni.

#### **GAMBAR 9 *Chiaroscuro Drawing***



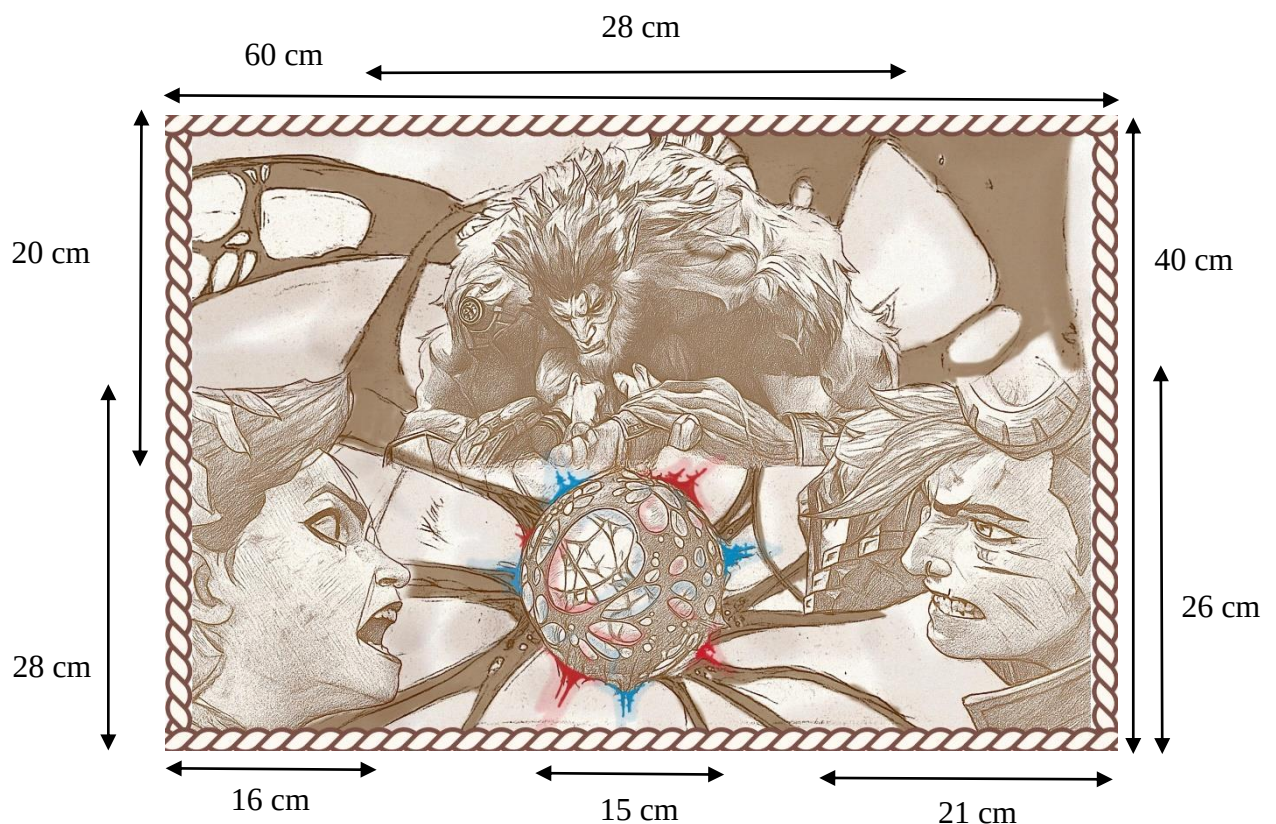
(Sumber: Mazone, 2012)

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *cocoa painting* adalah tempat penyimpanannya, karena media yang digunakan, yaitu campuran *cocoa paste* dan *simple syrup*, rentan terhadap lingkungan. Lukisan ini harus disimpan di tempat

yang tidak mudah dijangkau oleh serangga, terutama semut, serta di ruangan dengan kelembapan rendah di suhu 18–22°C untuk mencegah perubahan tekstur, kelengketan, atau pertumbuhan jamur. sehingga harus disimpan di tempat yang tidak mudah terjangkau oleh semut dan ruangan yang tidak lembab.

### 1.2.3 Desain Produk

**GAMBAR 10 Sketsa *Bloodbound***



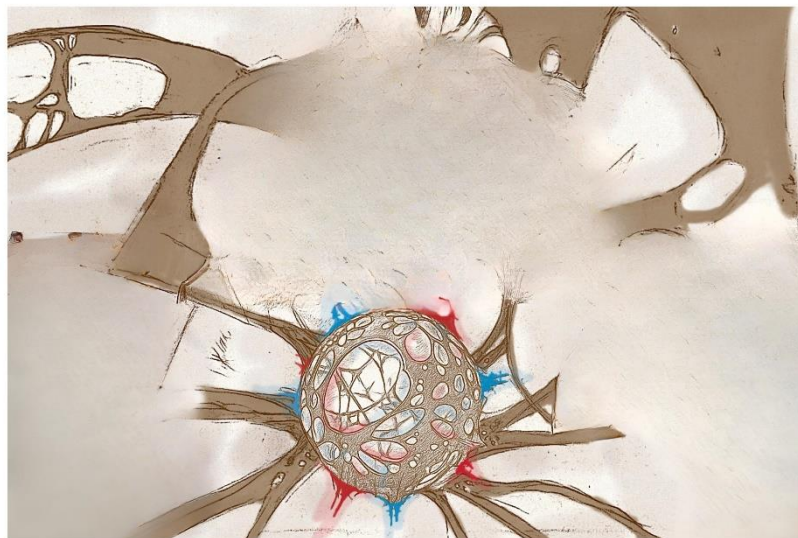
(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025)

Gambar di atas merupakan sketsa ilustrasi Jinx, Vi, dan Vander, berukuran 60 cm x 40 cm, menampilkan dua wajah di sisi kiri yaitu Jinx dan kanan yaitu Vi serta sosok Vander yang sedang memeluk Jinx dan Vi di tengah dengan elemen berbentuk lingkaran di bagian bawah yang menggambarkan hexcore. Garis-garis

dinamis memberi kesan gerakan dan emosi yang kuat. Ukuran bagian-bagian tertentu juga ditunjukkan, seperti 16 cm, 15 cm, 21 cm, 28 cm, 20 cm, dan 26 cm,. Dan diberi royal icing yang menyerupai tali di tepi lukisan.

a. *Base Cocoa Painting*

**GAMBAR 11** Sketsa latar belakang *Bloodbound*



(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025)

*Base cocoa painting* menggunakan *pastillage*, yang merupakan bahan padat berbasis gula yang terbuat dari campuran air, *icing sugar*, maizena, *cream of tartar*, dan *gelatine*. *Pastillage* ini dipilih sebagai dasar lukisan karena sifatnya yang kokoh, lukisan dibuat dalam ukuran 60x40 cm dengan orientasi horizontal, berbentuk seperti lempengan datar, dan dicetak di atas *teak block* untuk memberikan stabilitas.

Pada bagian latar belakang, lukisan ini menampilkan elemen abstrak yang terdiri dari garis-garis melingkar dan bentuk menyerupai jaringan atau akar, yang seolah-olah menghubungkan semua elemen dalam gambar. Pola ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga memiliki makna simbolis,



merepresentasikan keterkaitan dan hubungan antara berbagai aspek dalam *cocoa painting*. Kombinasi elemen ini memberikan kesan dinamis dan mendalam, menciptakan harmoni antara bentuk organik dan struktur dasar dari *cocoa painting* itu sendiri.

Dan juga gambar Hextech di bagian tengah bawah yang akan diwarnai dengan *colored cocoa butter* berwarna merah, biru, dan ungu untuk menonjolkan inti awal permulaan cerita dari lukisan ini.

#### b. *The Family*

**GAMBAR 12 Sketsa Vander, Jinx, dan Vi**



(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025)

Meskipun terdapat banyak karakter menarik dalam serial *Arcane*, Jinx dan Vi memiliki dinamika hubungan yang paling kompleks di antara karakter lainnya. Tema-tema yang dibawa oleh Jinx dan Vi, seperti keluarga, trauma, konflik internal, adalah isu yang universal dan relevan dengan kehidupan banyak orang. Menjadikan mereka fokus karya seni berarti menggambarkan inti emosional dari cerita *Arcane*. Oleh karena itu penulis menggambarkan ketiga karakter utama dalam animasi serial ini di tengah gambar.

Terdapat sosok yang lebih besar, yaitu Vander seorang figur yang memiliki peran penting dalam cerita. Sosok ini terlihat lebih tua dan memiliki tampilan yang berbeda dari sebelum berevolusi menjadi lebih garang dengan rambut liar di seluruh tubuhnya yang kokoh. Ia tampak memegang kedua anak nya yaitu Vi dan Jinx yang berpelukan erat, seolah-olah menggambarkan rekonsiliasi dan kasih sayang.

Dilukis menggunakan campuran *cocoa powder* dan *simple syrup*, serta diwarnai mengikuti arah cahaya dari tengah atas. Teknik ini memberikan pencahayaan yang seimbang, menciptakan fokus utama di bagian tengah lukisan dengan gradasi bayangan yang menyebar secara natural ke sekelilingnya. Pendekatan ini membantu menonjolkan volume, tekstur, dan kedalaman, sekaligus memperkuat efek dramatis serta realisme dalam karya seni.

c. Jinx

**GAMBAR 13 Sketsa Jinx**



(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025)

Jinx adalah salah satu karakter paling kompleks dalam serial *Arcane*, dengan latar belakang penuh trauma, konflik batin, dan pergulatan emosional. Perjalanannya dari Powder, seorang anak polos yang mengidolakan Vi, hingga

menjadi Jinx, sosok yang liar dan dipenuhi amarah, mencerminkan transformasi yang tragis akibat kehilangan dan rasa sakit yang mendalam.

Pendekatan visual dengan perspektif dekat memungkinkan penggambaran emosi kompleks yang lebih jelas, seperti tatapan penuh amarah, kesedihan tersembunyi, dan ekspresi frustrasi yang membara. Teknik ini juga efektif dalam menampilkan intensitas emosional, terutama dalam pertarungannya dengan Vi, di mana kemarahan dan keputusasaan berpadu dalam konflik yang dramatis. Dengan cara ini, hubungan antara Jinx dan Vi dapat digambarkan lebih mendalam, menyoroti benturan antara cinta, kebencian, dan luka batin yang belum pulih.

Dilukis menggunakan campuran *cocoa powder* dan *simple syrup*, serta diwarnai mengikuti arah cahaya dari kanan atas. Teknik ini menciptakan kontras yang kuat antara area terang dan bayangan, memberikan kedalaman serta kesan tiga dimensi pada lukisan. Dengan mengikuti arah cahaya tersebut, setiap detail dan tekstur dapat lebih menonjol, memperkuat atmosfer dan ekspresi dalam karya seni.

d. Vi

**GAMBAR 14 Sketsa Vi**



(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025)



Vi adalah simbol kekuatan, ketangguhan, dan keberanian dalam serial *Arcane*. Tumbuh di lingkungan keras Zaun, ia berkembang menjadi sosok yang pantang menyerah dan selalu berusaha melindungi adiknya, Jinx (Powder), meskipun harus menghadapi berbagai tantangan berat. Perjuangannya mencerminkan pengorbanan dan kasih sayang yang mendalam, menjadikannya karakter yang kompleks dan inspiratif.

Meskipun dikenal sebagai petarung yang tangguh, Vi juga memiliki sisi empati dan emosional. Penggambaran melalui perspektif dekat memungkinkan penekanan pada emosi yang lebih jelas, seperti keteguhan, kemarahan, dan kekecewaan, terutama saat bertarung dengan Jinx. Dalam konfrontasi mereka, terlihat bagaimana Vi berjuang antara keinginan untuk menyelamatkan adiknya dan kenyataan bahwa Jinx telah berubah. Pendekatan ini membantu menggambarkan konflik batin Vi secara mendalam, menyoroti perjuangannya antara cinta, kehilangan, dan harapan.

Dilukis menggunakan campuran *cocoa powder* dan *simple syrup*, serta diwarnai mengikuti arah cahaya dari kiri atas. Teknik pewarnaan ini menciptakan efek pencahayaan yang lebih dramatis, menambah kedalaman serta realisme pada lukisan. Dengan memanfaatkan kontras antara *highlight* dan bayangan, karya ini mampu menonjolkan detail serta bentuk dengan lebih jelas, memperkuat kesan tiga dimensi dalam komposisi.

b. *The ropes*

**GAMBAR 15 Sketsa tali**



(Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025)

Dalam pembuatan cocoa painting yang mengangkat tema dari serial animasi Arcane, elemen visual tidak hanya difokuskan pada lukisan utama, tetapi juga pada aspek pendukung yang memperkuat nilai estetika karya secara keseluruhan. Salah satu elemen tersebut adalah bingkai yang saya rancang menggunakan *royal icing*, yaitu campuran gula halus dan putih telur yang mengeras setelah diaplikasikan.

Bingkai ini dibentuk menyerupai rantai yang melingkari sisi luar lukisan, merujuk pada simbol keterikatan, konflik, dan hubungan antar karakter dalam cerita Arcane, khususnya antara Vi dan Jinx. Desain berbentuk rantai dipilih untuk menghadirkan kesan dramatis sekaligus memberikan tekstur visual yang kontras dengan permukaan lukisan. Penggunaan *royal icing* juga mempertahankan tema edible art, di mana seluruh elemen karya dapat dikonsumsi, sehingga mencerminkan integrasi antara seni rupa dan kuliner. Dengan tambahan frame

berbentuk rantai ini, *cocoa painting* tidak hanya menjadi media ekspresi visual, tetapi juga memperkuat narasi emosional yang diangkat dari serial tersebut.

### 1.3 Tinjauan Produk

Dalam proses pembuatan *cocoa painting*, langkah awal yang perlu disiapkan secara sistematis adalah penyusunan *standard recipe*. *Standard recipe* merupakan dokumen penting yang memuat informasi rinci mengenai takaran bahan, teknik pencampuran, urutan proses kerja, hingga estimasi waktu pengerjaan. Dokumen ini berfungsi sebagai pedoman utama dalam menjaga konsistensi mutu dan hasil akhir produk, terutama ketika proses produksi dilakukan berulang atau oleh tim yang berbeda. Dengan adanya *standard recipe*, kemungkinan terjadinya kesalahan takaran bahan atau langkah kerja dapat diminimalisir, serta mendukung efisiensi waktu dan penggunaan sumber daya.

Setelah *standard recipe* ditentukan, tahapan berikutnya adalah menyusun daftar alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses produksi. Daftar ini mencakup seluruh peralatan penunjang seperti *stainless bowl*, sendok, kuas, *piping bag*, palet lukis makanan, dan pensil, serta bahan-bahan seperti *cocoa powder*, *simple syrup*, minyak sayur, gula halus, putih telur, dan bahan pendukung lainnya. Ketersediaan alat dan bahan yang lengkap dan sesuai standar akan sangat menentukan kelancaran proses kerja dan kualitas hasil akhir.

Aspek lainnya yang juga perlu diperhatikan adalah perhitungan *recipe costing*, yaitu proses analisis biaya yang mencakup harga satuan bahan baku, jumlah takaran, serta total biaya per unit produk. *Recipe costing* berperan sebagai dasar dalam menentukan efisiensi produksi dan sebagai acuan dalam menyusun

*selling price* atau harga jual yang kompetitif, dengan mempertimbangkan margin keuntungan. Selain itu, dokumen purchase order juga perlu disusun secara tertib sebagai bukti tertulis pemesanan bahan baku kepada pemasok, yang mendukung kelancaran logistik dan manajemen persediaan.

### **1.3.1 *Standard Recipe***

*Standard recipe* merupakan panduan yang digunakan untuk menyiapkan makanan atau minuman secara konsisten dengan kualitas yang sesuai harapan. Dalam praktiknya, *standard recipe* harus memuat unsur-unsur penting yang tidak dapat dihilangkan, seperti nama resep, jumlah hasil saji, ukuran porsi, berat atau takaran bahan, satuan ukuran, daftar bahan yang digunakan, langkah-langkah pembuatan, serta catatan tambahan jika diperlukan (Naumov, 2024). Tujuan utama dari standar resep adalah untuk menjamin bahwa setiap kali makanan diproduksi, hasilnya akan memiliki rasa, tekstur, dan penampilan yang sama, terlepas dari siapa yang memasaknya. Selain itu, standar resep juga mempermudah perencanaan anggaran bahan baku, pengendalian porsi, dan efisiensi waktu kerja di dapur. Dengan adanya standar resep, kesalahan dalam proses memasak dapat diminimalkan, serta mempermudah pelatihan bagi tenaga kerja baru di bidang kuliner.

TABEL 1 PASTILLAGE

| <b>PASTILLAGE</b>      |                |                                  |                                                         | Hasil: 1 buah <i>pastillage</i><br>Ukuran: 60x40 cm<br>Ketebalan: 5 mm                                                                                                    |
|------------------------|----------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>STANDARD RECIPE</b> |                |                                  |                                                         | Halaman : 1 dari 2                                                                                                                                                        |
| No                     | Metode         | Kuantitas                        | Bahan                                                   | Keterangan                                                                                                                                                                |
| 1.                     | Siapkan        |                                  |                                                         | Bahan dan peralatan                                                                                                                                                       |
| 2.                     | <i>Dusting</i> |                                  | Maizena                                                 | Diatas seluruh permukaan <i>teak block</i>                                                                                                                                |
| 3.                     | Larutkan       | 400 gr<br><br>40 gr              | Air<br><br><i>Gelatine powder</i>                       | Dengan menggunakan teknik <i>bain marie</i> hingga larut dan tidak ada gumpalan                                                                                           |
| 4.                     | Siapkan        | 2500gr<br><br>250 gr<br><br>2 gr | Gula halus<br><br>Maizena<br><br><i>Cream of tartar</i> | Campurkan ke dalam <i>bowl</i> , lalu saring secara bersamaan.                                                                                                            |
| 5.                     | Masukan        |                                  |                                                         | Gelatine dan campuran <i>icing sugar</i> , maizena, dan <i>cream of tartar</i> ke dalam mixer dengan menggunakan <i>attachment hook</i> lalu diaduk hingga tercampur rata |

**TABEL 1 PASTILLAGE****(Lanjutan)**

|    |                |  |  |                                                                                                                                                                                             |
|----|----------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. | <i>Dusting</i> |  |  | Meja kerja menggunakan maizena, lalu letakan <i>pastillage</i> di atasnya, lalu uleni menggunakan tangan hingga <i>pastillage</i> halus dan lembut                                          |
| 7. | Simpan         |  |  | <i>Pastillage</i> di atas <i>teak block</i> yang sudah <i>di dusting</i> oleh maizena, lalu pipihkan menggunakan <i>rolling pin</i> , sampai ketebalannya mencapai standar yang diinginkan. |
| 8. | Potong         |  |  | <i>Pastillage</i> dengan ukuran 60x40 sehingga pinggiran menjadi lebih rapih. Lalu letakkan <i>pastillage</i> di tempat yang tidak lembab seperti ruangan ber AC sampai menjadi keras.      |

Sumber: Poltekpar dan penulis, 2025

**TABEL 2 SIMPLE SYRUP**

| <b><i>SIMPLE SYRUP</i></b>    |               |                  |              | Hasil: 200 gr <i>simple syrup</i>                 |
|-------------------------------|---------------|------------------|--------------|---------------------------------------------------|
| <b><i>STANDARD RECIPE</i></b> |               |                  |              | Halaman: 1 dari 1                                 |
| <b>No.</b>                    | <b>Metode</b> | <b>Kuantitas</b> | <b>Bahan</b> | <b>Keterangan</b>                                 |
| 1.                            | Siapkan       |                  |              | Bahan dan peralatan                               |
| 2.                            | Masukan       | 100gr<br>100gr   | Gula<br>Air  | Kedalam <i>sauce pan</i> , dan masak hingga larut |

Sumber: Poltekpar dan penulis, 2025

**TABEL 3 COCOA PASTE**

| <b><i>COCOA PASTE</i></b>     |               |                      |                                                    | Hasil: 120gr <i>cocoa paste</i>                                                   |
|-------------------------------|---------------|----------------------|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b><i>STANDARD RECIPE</i></b> |               |                      |                                                    | Halaman: 1 dari 1                                                                 |
| <b>No.</b>                    | <b>Metode</b> | <b>Kuantitas</b>     | <b>Bahan</b>                                       | <b>Keterangan</b>                                                                 |
| 1.                            | Siapkan       |                      |                                                    | Bahan dan peralatan                                                               |
| 2.                            | Campurkan     | 40gr<br>20gr<br>60gr | Bubuk kakao<br>Minyak sayur<br><i>Simple syrup</i> | Kedalam mangkuk, lalu aduk hingga tercampur rata menggunakan <i>balloon whisk</i> |

Sumber: Poltekpar dan penulis, 2025

**TABEL 4 ROYAL ICING**

| <b>ROYAL ICING</b>     |           |                          |                                   | Hasil: 225gr <i>royal icing</i>                                                   |
|------------------------|-----------|--------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>STANDARD RECIPE</b> |           |                          |                                   | Halaman: 1 dari 1                                                                 |
| No.                    | Metode    | Kuantitas                | Bahan                             | Keterangan                                                                        |
| 1.                     | Siapkan   |                          |                                   | Bahan dan peralatan                                                               |
| 2.                     | Campurkan | 200gr<br>25gr<br>8 tetes | Gula halus<br>Putih telur<br>Cuka | Kedalam mangkuk, lalu aduk hingga tercampur rata menggunakan <i>balloon whisk</i> |
| 3.                     | Masukan   |                          | Gula halus                        | Kedalam <i>piping bag</i> , lalu <i>royal icing</i> siap digunakan                |

Sumber: Poltekpar dan penulis, 2025

**TABEL 5 COLORED COCOA BUTTER**

| <b>COLORED COCOA BUTTER</b> |         |           |       | Hasil: 1 <i>paste colored cocoa butter</i> |
|-----------------------------|---------|-----------|-------|--------------------------------------------|
| <b>STANDARD RECIPE</b>      |         |           |       | Halaman: 1 dari 1                          |
| No.                         | Metode  | Kuantitas | Bahan | Keterangan                                 |
| 1.                          | Siapkan |           |       | Bahan dan peralatan                        |



**TABEL 5 COLORED COCOA BUTTER**  
**(Lanjutan)**

|    |           |         |                                  |                                       |
|----|-----------|---------|----------------------------------|---------------------------------------|
| 2. | Lelehkan  | 100gr   | <i>Cocoa butter</i>              | Dengan cara <i>bain marie</i>         |
| 3. | Campurkan | Tetesan | Pewarna makanan <i>oil based</i> | Sesuai ketebalan yang ingin digunakan |

Sumber: Poltekpar dan penulis, 2025

### 1.3.2 Peralatan Yang Digunakan

**TABEL 6 ALAT TANG DIGUNAKAN**

| No. | Peralatan                                                                                        | Penjelasan                                       |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1.  | Timbangan<br> | Digunakan untuk menimbang bahan yang dibutuhkan. |

TABEL 6 ALAT YANG DIGUNAKAN

(Lanjutan)

|    |                                                                                                                   |                                                                                                                                                |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | <i>Stainless bowl</i><br>        | Sebagai tempat menyimpan bahan - bahan yang digunakan.                                                                                         |
| 3. | <i>Small stainless bowl</i><br> | Sebagai tempat mencampurkan air dan <i>gelatine powder</i> dengan sistem <i>bainmarie.</i> , Dan juga sebagai pencetak untuk membuat lingkaran |
| 4. | <i>sendok</i><br>              | Sabagai alat untuk mengaduk air dan <i>gelatine powder.</i>                                                                                    |

TABEL 6 ALAT YANG DIGUNAKAN

(Lanjutan)

|    |                                                                                                       |                                                                                                                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5. | <i>Sauce pan</i><br> | Digunakan sebagai wadah merebus air dalam mencampurkan air dan <i>gelatine powder</i> dengan sistem <i>bainmarie</i> . |
| 6. | <i>Kompur</i><br>   | Digunakan sebagai wadah merebus air dalam mencampurkan air dan <i>gelatine powder</i> dengan sistem <i>bainmarie</i> . |
| 7. | <i>Kuas</i><br>    | Sebagai alat melukis <i>cocoa painting</i> .                                                                           |

TABEL 6 ALAT YANG DIGUNAKAN

(Lanjutan)

|     |                                                                                                          |                                                                          |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 8.  | <i>Rolling pin</i><br>  | Untuk menggiling atau meratakan <i>pastillage</i> ke <i>teak block</i> . |
| 9.  | <i>Pisau kecil</i><br> | Untuk memotong bagian sisi <i>pastillage</i> yang kurang rata.           |
| 10. | <i>Penggaris</i><br>  | Untuk mengukur ukuran <i>pastillage</i> .                                |

TABEL 6 ALAT YANG DIGUNAKAN

(Lanjutan)

|     |                                                                                                          |                                                       |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 11. | <i>Easel</i><br>        | Sebagai alat pembantu melukis <i>cocoa painting</i> . |
| 12. | <i>Pensil</i><br>      | Untuk membuat sketsa <i>cocoa painting</i> .          |
| 13. | <i>Teak block</i><br> | Sebagai alas <i>Pastillage</i> .                      |

**TABEL 6 ALAT YANG DIGUNAKAN****(Lanjutan)**

|     |                                                                                                            |                                                                                  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 13. | <i>Ballon whisk</i><br>   | Sebagai alat untuk mencampurkan atau mengaduk bahan - bahan yang digunakan.      |
| 14. | <i>Standing mixer</i><br> | Sebagai alat untuk mencampur adonan <i>pastillage</i> .                          |
| 15. | <i>Piping bag</i><br>   | Digunakan untuk menyimpan <i>royal icing</i> saat pembuatan <i>frame</i> lukisan |

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025

**1.3.3 Purchase Order**

*Purchase order* merupakan dokumen transaksi resmi yang dibuat oleh pihak pembeli dan ditujukan kepada penjual, yang memuat rincian mengenai jenis, kuantitas, serta harga produk atau jasa yang telah disetujui untuk dibeli (Burt dkk, 2009). Merupakan komponen krusial dalam aktivitas pembelian karena menjadi landasan komunikasi formal antara pihak pembeli dan penjual. Selain mencatat kesepakatan terkait harga dan kuantitas, dokumen ini juga berperan sebagai bukti tertulis yang valid untuk mencegah terjadinya konflik atau kesalahpahaman di masa mendatang.

**TABEL 7 PURCHASE ORDER**

| No.          | Nama bahan                             | Qty     | Unit | Price            | Harga total (Rp) |
|--------------|----------------------------------------|---------|------|------------------|------------------|
| 1.           | Maizena                                | 500     | gr   | 10.000/500gr     | 10.000           |
| 2.           | <i>Gelatine powder</i>                 | 50      | gr   | 19.900/50gr      | 19.000           |
| 3.           | Gula halus                             | 3.000   | gr   | 11.000/500gr     | 66.000           |
| 4.           | <i>Cream of tartar</i>                 | 43      | gr   | 7.000/43gr       | 7.000            |
| 5.           | Gula                                   | 1       | kg   | 17.500/1kg       | 17.500           |
| 6.           | Bubuk kakao                            | 40      | gr   | 20.000/40gr      | 20.000           |
| 7.           | Minyak sayur                           | 200     | ml   | 5.500/200ml      | 5.500            |
| 8.           | <i>Cocoa butter</i>                    | 100     | gr   | 42.000/100gr     | 42.000           |
| 9.           | Telur                                  | 55      | gr   | 3.000/55gr       | 3.000            |
| 10.          | Cuka                                   | 150     | ml   | 6.000/150ml      | 6.000            |
| 11.          | Pewarna merah makanan <i>oil based</i> | 30      | ml   | 6.000/30ml       | 6.000            |
| 12.          | Pewarna biru makanan <i>oil based</i>  | 30      | ml   | 6.000/30ml       | 6.000            |
| 13.          | <i>Teak block</i>                      | 60 x 40 | cm   | 30.000/60 x 40cm | 30.000           |
| 14.          | <i>Easel</i>                           | 150     | cm   | 70.000/1 pcs     | 70.000           |
| <b>Total</b> |                                        |         |      |                  | 308.000          |

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025

#### **1.3.4 Recipe Costing**

*Recipe costing* merupakan suatu proses penting dalam operasional dapur profesional yang bertujuan untuk mengetahui secara tepat total biaya produksi

dari suatu menu makanan atau minuman. Proses ini dilakukan dengan menghitung biaya dari setiap bahan baku yang digunakan, berdasarkan takaran atau jumlah yang tercantum dalam resep standar. Tidak hanya bahan utama, perhitungan ini juga mencakup elemen-elemen pendukung seperti bumbu, hiasan, dan pelengkap sajian. Dengan melakukan perhitungan biaya resep secara akurat, pihak manajemen dapat menentukan harga jual yang sesuai, menjaga konsistensi keuntungan, serta mengendalikan pengeluaran agar tidak melebihi anggaran yang telah ditetapkan (McVety, 2009). Perhitungan resep (*recipe costing*) bukan sekadar metode untuk menghitung biaya bahan dalam suatu hidangan, melainkan merupakan alat strategis yang penting dalam manajemen layanan makanan yang efektif.

Perhitungan ini memungkinkan para profesional kuliner dan pelaku usaha untuk mengambil keputusan yang tepat terkait penetapan harga menu, pengendalian porsi, dan efisiensi biaya. Dengan menyediakan data akurat mengenai biaya produksi, *recipe costing* membantu menjaga profitabilitas sambil memastikan kualitas dan nilai yang konsisten bagi pelanggan.

**TABEL 8 RECIPE COSTING**

| No. | Nama bahan             | Qty   | Unit | Price        | Harga total (Rp) |
|-----|------------------------|-------|------|--------------|------------------|
| 1.  | Maizena                | 250   | gr   | 10.000/500gr | 5.000            |
| 2.  | <i>Gelatine powder</i> | 24    | gr   | 19.900/50gr  | 9.552            |
| 3.  | Gula halus             | 2.700 | gr   | 11.000/500gr | 59.400           |
| 4.  | <i>Cream of tartar</i> | 2     | gr   | 7.000/43gr   | 7.000            |
| 5.  | Gula                   | 100   | gr   | 5.300/200gr  | 2.650            |



**TABEL 8 RECIPE COSTING****(Lanjutan)**

|              |                                        |            |    |              |         |
|--------------|----------------------------------------|------------|----|--------------|---------|
| 6.           | Bubuk kakao                            | 40         | gr | 20.000/40gr  | 20.000  |
| 7.           | Minyak sayur                           | 20         | gr | 2.000/50gr   | 800     |
| 8.           | <i>Cocoa butter</i>                    | 100        | gr | 42.000/100gr | 42.000  |
| 9.           | Telur                                  | 25         | gr | 3.000/55gr   | 1.364   |
| 10.          | Cuka                                   | 1          | ml | 6.000/150ml  | 40      |
| 11.          | Pewarna merah makanan <i>oil based</i> | 30         | ml | 6.000/30ml   | 6.000   |
| 12.          | Pewarna biru makanan <i>oil based</i>  | 30         | ml | 6.000/30ml   | 6.000   |
| 13.          | <i>Teak block</i>                      | 60 x<br>40 | cm | 30.000/1 pcs | 30.000  |
| 14.          | <i>Easel</i>                           | 150        | cm | 70.000/1 pcs | 70.000  |
| <b>Total</b> |                                        |            |    |              | 259.806 |

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025

**1.3.5 Selling Price**

*Selling price* adalah jumlah uang yang dikenakan untuk suatu produk atau jasa, atau sejumlah nilai yang ditukar oleh konsumen atas manfaat dari memiliki atau menggunakan produk tersebut (Kotler, 2012). *Selling price* atau harga jual adalah sejumlah uang yang ditetapkan sebagai imbalan atas suatu produk atau layanan, yang menjadi nilai nominal yang harus dibayarkan oleh konsumen untuk dapat memiliki, menggunakan, atau memperoleh manfaat dari produk atau layanan tersebut.

Harga jual ini tidak hanya mencerminkan biaya produksi, distribusi, dan operasional, tetapi juga mencakup margin keuntungan yang diinginkan oleh penjual. Dalam praktiknya, penentuan harga jual dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti permintaan pasar, harga pesaing, nilai tambah produk, segmentasi pelanggan, serta strategi pemasaran yang digunakan oleh perusahaan.

Oleh karena itu, harga jual berperan penting dalam menciptakan keseimbangan antara nilai yang dirasakan oleh konsumen dan keuntungan yang diharapkan oleh pihak penjual.

Harga jual ditentukan dengan menjumlahkan total biaya resep dan komponen kreatif serta artistik, kemudian membaginya dengan persentase biaya yang diinginkan. Metode ini memastikan bahwa kontribusi material maupun estetika diperhitungkan dalam penetapan harga akhir, sejalan dengan praktik industri dalam penetapan harga berbasis nilai pada seni kuliner (Jones, 2004).

### ***Selling Price :***

***(Total recipe cost + Creative and art) / Desired cost percent.***

*Total recipe cost* adalah penjumlahan dari semua bahan yang digunakan dalam suatu resep, dihitung berdasarkan per porsi atau per batch, dan berfungsi sebagai dasar dalam pengambilan keputusan harga (Gisslen, 2013).

*Creativity and art* merupakan elemen yang bersifat subjektif dan tidak berwujud (intangible). tidak mungkin menentukan harga secara pasti atas sebuah desain atau karya kreatif semata-mata berdasarkan waktu pengerjaan atau biaya

material (Taylor, 2021). proses kreatif merupakan hasil pemikiran dan intuisi personal, yang sulit untuk diukur secara kuantitatif.

*Desired cost percent* merupakan metode penetapan biaya suatu produk atau jasa yang didasarkan pada harga pasar yang kompetitif serta margin keuntungan yang diinginkan, yang dinyatakan sebagai persentase maksimum dari total biaya (meliputi bahan baku, tenaga kerja langsung, dan *overhead*) terhadap harga jual, agar margin keuntungan tersebut tetap dapat dicapai secara optimal (Blocher, 2008). Hal ini dikarenakan cocoa painting tidak hanya membutuhkan keterampilan artistik yang tinggi, tetapi juga melibatkan penggunaan bahan berkualitas dan waktu pengerjaan yang lebih lama. Oleh karena itu, perencanaan biaya yang tepat diperlukan agar hasil akhir tetap menarik secara visual tanpa mengorbankan efisiensi dan margin keuntungan.

Berbagai industri menerapkan standar *desired cost percent* yang berbeda-beda, tergantung pada tingkat margin keuntungan yang umum di masing-masing sektor. Sebagai contoh, sektor ritel dan barang konsumen biasanya menargetkan margin keuntungan sebesar 30–60%, sehingga menetapkan *desired cost percent* di kisaran 40–70% (Nagle, 2018). Secara umum, kisaran margin keuntungan yang diterapkan oleh pelaku usaha berada dalam rentang 30% hingga 40%, yang dianggap ideal untuk menjaga keseimbangan antara daya saing produk dan keuntungan yang diharapkan. Rentang ini tidak ditentukan secara sembarangan, melainkan berdasarkan analisis terhadap beberapa faktor penting seperti kemampuan daya beli konsumen, besarnya biaya produksi, serta harga yang ditawarkan oleh kompetitor dalam kategori produk serupa di pasar.

Dalam konteks perhitungan ini, penulis memilih untuk menetapkan margin keuntungan sebesar 35%, yang dipandang sebagai angka paling rasional dan kompetitif. Angka ini mencerminkan upaya untuk tetap relevan dalam persaingan pasar, namun juga mempertahankan nilai karakteristik unik dari produk yang dihasilkan.

**TABEL 9 SELLING PRICE**

| <b>No.</b> | <b>Item</b>                          | <b>Harga</b>     |
|------------|--------------------------------------|------------------|
| 1.         | <b><i>TOTAL RECIPE COST</i></b>      | <b>259.806</b>   |
| 2.         | <b><i>CREATIVE AND ART (40%)</i></b> | <b>103.923</b>   |
| 3.         | <b><i>TOTAL COST</i></b>             | <b>363.729</b>   |
| 4.         | <b><i>DESIRED COST PERCENT</i></b>   | <b>35%</b>       |
| 5.         | <b><i>SELLING PRICE</i></b>          | <b>1.039.225</b> |
| 6.         | <b><i>ACTUAL SELLING PRICE</i></b>   | <b>1.040.000</b> |

Sumber: Hasil Olahan Penulis, 2025

#### **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan**

##### **a. Lokasi**

- Jl. Dr. Setiabudi no. 1/174b, rt.2/rw.4, gegerkalong, sukasari
- Pastry Kitchen Politeknik Pariwisata Bandung Jalan Setia budi no.186

##### **b. Waktu**

- Waktu pelaksanaan latihan: Maret - April 2025
- Waktu pelaksanaan kegiatan presentasi produk: Juli 2025