

BAB II

PROSES PERENCANAAN KEGIATAN

A. PERENCANAAN LATIHAN PRESENTASI PRODUK

1. *Working Plan*

Salah satu syarat kelulusan mahasiswa Politeknik Pariwisata NHI Bandung adalah presentasi produk, khususnya untuk program studi Seni Pengolahan Patiseri. Perencanaan kerja juga disebut sebagai "perencanaan kerja", adalah sebuah proses untuk melakukan suatu pekerjaan secara sistematis dan teratur. Proses ini mencakup kegiatan apa, siapa yang melakukannya, lokasi pelaksanaan, tanggal pelaksanaan, dan jumlah sumber daya yang akan digunakan dari awal hingga akhir untuk mencapai hasil yang diharapkan (Adisaputro, 2010).

Menurut Wayne Gisslen (2013:677) dalam buku *Professional Baking: Sixth Edition*, untuk memaksimalkan hasil, penulis harus melatih kemampuan mereka sebelum presentasi produk, karena untuk mencapai kesuksesan dalam pembuatan dekorasi kue diperlukan latihan dan pengulangan, bukan hanya instruksi.

Tabel 2. 1 Working Plan

NO	KEGIATAN	DURASI
1.	Mempersiapkan seluruh alat dan bahan (<i>mice en place</i>).	15 menit
2.	Mewarnai <i>rolled fondant</i> sesuai dengan resep yang telah dibuat dan dihitung sebelumnya.	45 menit
3.	Mencover <i>dummy</i> dengan <i>plastic wrap</i> lalu dilanjutkan dengan dilapisi oleh <i>fondant</i> yang telah ditipiskan.	60 menit
4.	Membuat semua komponen dan detailing dari <i>tier 1</i> hingga <i>tier 3</i> dengan menggunakan <i>fondant</i> (bunga, rambut, kadal, siluet, baju, lampion, serta yang lainnya)	130 menit
5.	Proses menyusun seluruh komponen mulai dari <i>tier 1</i> sampai <i>tier 3</i>	110 menit
TOTAL		360 menit
Proses pengeringan memakan waktu kurang lebih sekitar 2 hari.		

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2024.

2. *Time Table*

Dalam pembuatan *time table* penulis akan diberikan waktu 60 menit. Selama waktu yang diberikan tersebut penulis akan melakukan demo dalam dekorasi kue yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Tabel 2. 2 Time Table

NO	KEGIATAN	WAKTU (MENIT)					
		10	20	30	40	50	60
1.	Menyiapkan alat dan bahan						
2.	Membuat bunga, daun-daunan, atap kastil dan lampion pada tier 2.						
3.	Pemasangan seluruh komponen yang telah dibuat.						
4.	Proses pemberian <i>gold dust</i> .						
5.	Sentuhan akhir pada produk.						

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2024.

B. PELAKSANAAN LATIHAN PRESENTASI PRODUK

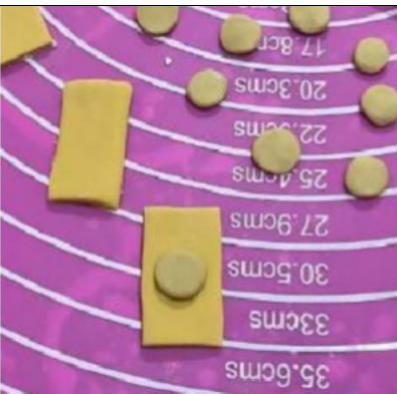
Setelah membuat perencanaan pelatihan presentasi dalma produk, tugas akhir ini melakukan latihan pembuatan produk dengan tujuan meminimalkan kesulitan saat menampilkan produk di depan penguji. Latihan ini dilakukan di rumah.

Tabel 2. 3 Proses Latihan Presentasi Produk

NO	GAMBAR	PENJELASAN
1.		Proses melapisi <i>dummy</i> menggunakan <i>rolled fondant</i> untuk <i>covering dummy</i> .
2.		Membuat adonan <i>rolled fondant</i> untuk bagian dalam baju Rapunzel.
3.		Mencetak dan menempelkan pada <i>dummy</i> untuk pembuatan dalaman baju Rapunzel.

NO	GAMBAR	PENJELASAN
4.		Membuat tali pada baju Rapunzel menggunakan <i>rolled fondant</i> yang diabantu oleh <i>fondant extruder</i> .
5.		Menempelkan kancing baju rapunzel
6.		Membuat <i>sunset</i> untuk covering pada tier 2.
7.		Proses pembuatan covering <i>sunset</i> .

NO	GAMBAR	PENJELASAN
8.		Membuat adonan berwarna hitam untuk pembuatan siluet.
9.		Proses pembuatan siluet menggunakan kertas yang telah dicetak menyesuaikan gambar pada siluet.
10.		Mencetak siluet menggunakan <i>pen cutter</i> .
11.		Proses penempelan siluet.

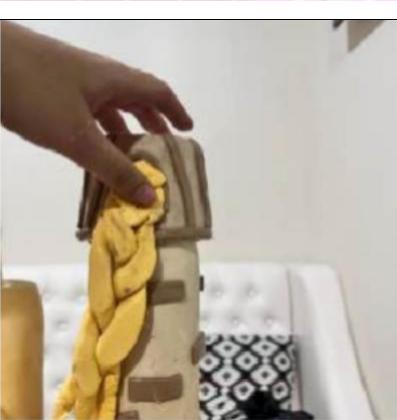
NO	GAMBAR	PENJELASAN
12.		Membuat adonan untuk pembuatan lampion pada <i>tier 2</i> .
13.		Proses pencetakan pembuatan lampion.
14.		Menempelkan lampion di atas siluet dan menambahkannya dengan <i>gold dust</i> .
15.		Pembuatan adonan untuk lampion pada <i>tier 3</i> .

NO	GAMBAR	PENJELASAN
16.		Proses pembuatan lampion.
17.		Adonan rolled fondant untuk pembuatan corakan bulat untuk lampion.
18.		Membuat cetakan bulat untuk lampion.
19.		Menempelkan cetakan bulat tersebut sebagai simbol pada lampion.

NO	GAMBAR	PENJELASAN
20.		Menempelkan lampion sebagai <i>tier 3</i> .
21.		Proses pembuatan kastil untuk <i>tier 3</i> .
22.		Hasil pembuatan kastil untuk <i>tier 3</i> .
23.		Proses pembuatan balkon untuk diatas kastil.

NO	GAMBAR	PENJELASAN
24.		Proses pembuatan atap pada kastil.
25.		Proses pembuatan adonan untuk membuat <i>covering</i> pada bunglon dan dedaunan.
26.		Proses <i>covering</i> dan pembuatan <i>detailing</i> pada bunglon.
27.		Hasil pembuatan bunglon.

NO	GAMBAR	PENJELASAN
28.		Menempelkan bunglon pada <i>tier 1</i> .
29.		Proses pembuatan dedaunan menggunakan cetaka daun.
30.		Hasil pembuatan cetaka daun.
31.		Membuat adonan <i>rolled fondant</i> untuk membuat rambut pada Rapunzel.

NO	GAMBAR	PENJELASAN
32.		Hasil pembuatan rambut pada Rapunzel.
33.		Membuat adonan menggunakan cetakan bunga.
34.		Hasil pembuatan bunga.
35.		Menempelkan rambut pada balkon.

NO	GAMBAR	PENJELASAN
36.		Proses penempelan dedaunan dan bunga pada rambut Rapunzel.
37.		Membuat corakan pada baju Rapunzel menggunakan <i>royal icing</i> .
38.		Hasil akhir pembuatan dekorasi kue.

C. KENDALA KEGIATAN LATIHAN PRESENTASI PRODUK

Ada beberapa kendala saat proses kegiatan pelaksanaan presentasi produk dekorasi kue bertemakan The Enchanting of Rapunzel yaitu:

1. Penulis agak kesulitan saat membuat corak pada Tier 1 yang menggunakan royal icing karena menggunakan royal icing dan harus benar benar tekun pada tekstur terhadap royal icing agar tidak terlalu cair.
2. Penulis kesulitan saat pembuatan corak pada siluet mengikuti gambaran yang telah di print menggunakan pen cutter dan sulit dijangkau. Lalu kendala berikutnya, penulis kesulitan saat mencover dummy pada bunglon dengan rolled fondant, tetapi penulis akhirnya menemukan solusi dengan bantuan fondant tools
3. Penulis kesulitan membuat sunset pada tier 2 yang menggunakan pewarna bubuk pada akhirnya penulis menggunakan rolled fondant agar lebih mudah namun akan lebih rapi lagi.
4. Penulis kesusahan saat pembuatan rambut Rapunzel dengan menggunakan teknik kepang dan harus panjang dan diusahakan tidak patah, namun penulis dapat solusinya untuk membuat 3 rangka rambut kepang lalu disambungkan dengan teknik menempelkannya satu sama lain menggunakan *corn syrup*