

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cokelat merupakan hasil pengolahan biji tanaman kakao yang memiliki nama ilmiah *Theobroma Cacao* (Farhanand & Indah, 2022). Pendapat lainnya mengatakan bahwa *cacao* merupakan sebuah istilah yang digunakan oleh industri cokelat untuk produk yang berasal dari pohon *Theobroma cacao*, proses pertaniannya, serta produk mentahan buah kakao (Greweling, 2007). *Theobroma cacao* merupakan nama ilmiah dari pohon kakao yang memiliki arti “makanan para dewa” dalam kepercayaan Yunani. Bagi bangsa Maya dan Aztec, *cacao* adalah buah keramat. Bahkan sejak 3000 tahun yang lalu, pohon *cacao* dihargai sangat mahal dan buahnya berperan penting dalam segi ekonomi dan religius (Ferrandi, 2019).

Suku Maya adalah peradaban pertama di Amerika Selatan yang memperkenalkan minuman pahit bernama *Cacahuatl*. Minuman ini dibuat dengan mencampurkan biji kakao yang telah dihaluskan dengan air (Notter, 2011). Satu abad kemudian, suku Maya yang menetap di belah selatan bumi (saat ini disebut Meksiko), yang mana memiliki suhu ideal dalam pertanian buah *cacao*, menganggap bahwa pohon *cacao* adalah berkah dari Tuhan dan menyebutnya “*cacahuaquchtl*”. Baik peradaban Olmec maupun Maya menganggap bahwa buah kakao merupakan benda sakral dan menggunakannya dalam ritual, bahkan menjadikannya sebagai mata uang (Carson, 2024).

Cokelat pertama kali tiba di Amerika, tepatnya di Florida pada 1641. Toko cokelat pertama yang dibuka di Amerika terletak di Boston pada 1682. Pada akhir 1770-an, biji *cacao* menjadi salah satu benda yang sering diimpor kepada negara-negara tetangga (McFadden, 1997). Pada masa ini, cokelat tidak hanya dijadikan sebagai makanan dan minuman, melainkan juga menjadi media untuk membuat seni, misalnya seperti *chocolate decoration* yang biasa dijadikan sebagai pajangan, ataupun *cocoa painting*, seni melukis menggunakan cokelat dengan media *tragant* atau *pastillage* sebagai alasnya. Biasanya hasil karya dengan menggunakan cokelat ini banyak ditampilkan di *event-event pastry* atau perlombaan kesenian dengan media makanan. Cokelat sendiri dapat digunakan dengan sekreatif mungkin apabila sang pembuat mengetahui dan menguasai tentang bagaimana cara pengolahan yang tepat.

Proses pengolahan buah kakao hingga menjadi cokelat batangan cukup kompleks dan rumit. Untuk pertama kalinya, komposisi kimia dari cacao telah ditelusuri mulai dari biji segar yang kemudian akan melalui berbagai tahapan dalam produksi, sehingga perubahan yang akan terjadi pada proses fermentasi, pengeringan, pemanggangan, dan proses lainnya akan dapat diikuti (Whymper, 2016).

Pengolahan buah *cacao* menjadi cokelat batangan adalah sebagai berikut (Don Ramsey, 2016). Tahap pertama, yaitu memanen buah *cacao*. Dalam 1 buah *cacao*, terkandung 25-50 biji *cacao*, yang dilapisi oleh daging buah *cacao*. Tahap kedua yaitu fermentasi. Tahap ketiga ialah proses penjemuran, atau dapat juga disebut

sebagai pengeringan. Biji *cacao* akan dijemur di bawah matahari selama kurang lebih satu minggu.

Tahap berikutnya, biji *cacao* akan disortir berdasarkan bentuknya. Kemudian biji yang telah disortir akan kembali dikeringkan di dalam oven konvensional. Setelah pengeringan, biji *cacao* akan dihancurkan menjadi potongan kecil yang disebut *cocoa nibs*. *Cocoa nibs* yang sudah bersih tersebut akan digiling dan diolah menjadi pasta kental yang disebut sebagai *cocoa liquor*. *Cocoa butter* akan keluar dari *cocoa nibs* akibat proses penggilingan tersebut.

Cocoa liquor tersebut lalu ditambahkan bahan-bahan seperti gula dan *cocoa butter*. Proses ini disebut *conching*. Tahap berikutnya, cokelat akan dituang ke dalam wadah untuk didinginkan. Setelahnya, cokelat yang sudah mengeras dapat diolah menggunakan proses *tempering*, dimana cokelat akan dipanaskan dan didinginkan hingga titik tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai struktur maksimal yang diinginkan.

Cocoa painting telah didokumentasikan ke dalam buku sejak 1900-an awal, meskipun baru dipopulerkan setelah Perang Dunia ke-II (Notter, 2011). Bagaimanapun, *cocoa painting* membutuhkan waktu yang tidak sedikit dan kemampuan tangan yang handal. Selain itu, bahan-bahan yang digunakan sebagai media untuk *cocoa painting* saat ini lebih dimanfaatkan sebagai benda-benda untuk dekorasi.

Warna putih dapat dibuat dengan cara mencampurkan *cocoa butter* dengan *titanium dioxide*. Pewarna makanan dapat diaplikasikan pada *marzipan* atau *pastillage*, tetapi karena *pastillage* berwarna putih, kontrasnya menjadi lebih tinggi

dan dapat membuat hasil lukisan terlihat lebih mencolok. Karena kandungan lemaknya yang tinggi, cokelat tidak dapat menyerap cat air dengan baik, sehingga tidak cocok digunakan sebagai permukaan untuk *cocoa painting*. Setelah lukisan selesai, *food liquor* atau alkohol *food-grade* dapat diaplikasikan untuk melindungi hasil lukisan dan memberikan efek mengilap pada desain.

Cocoa butter adalah salah satu jenis *fat* atau lemak terpenting dalam pembuatan makanan manis, seperti cokelat atau gula-gula. Salah satu hal yang paling menarik dari *cocoa butter* adalah titik lelehnya yang sangat terbatas, yakni di bawah suhu tubuh manusia pada umumnya. Hasilnya, *cocoa butter* akan tetap berwujud padat meski berada pada suhu yang mendekati titik lelehnya, kemudian barulah meleleh dengan cepat. Harga *cocoa butter* relatif mahal karena hanya dapat dihasilkan dari hasil gilingan halus biji kakao (Greweling, 2007).

Warna yang umum dipakai dalam konfeksioneri terbagi menjadi 2, yaitu *fat-soluble colours* (pewarna yang larut dalam lemak) dan *water-soluble colors* (pewarna yang larut dalam air). Dalam penggunaan pewarna yang larut dalam air, cairan yang digunakan biasanya berupa produk *dairy*, seperti susu, atau *puree* buah, atau bahkan langsung dilarutkan ke dalam bahan yang hendak diwarnai. Penggunaan air keran untuk pelarutan juga dapat menghasilkan pelarutan yang berbeda, tergantung dari pH dan kandungan mineral di dalamnya.

Sedangkan *chocolate liquor* merupakan biji kakao yang digiling halus hingga menjadi pasta, dan merupakan bahan baku utama dalam pembuatan *dark chocolate* dan *milk chocolate* yang memberikan rasa cokelat yang kuat. *Chocolate*

liquor juga terkadang disebut sebagai *unsweetened chocolate* atau cokelat yang belum diberikan pemanis.

Terdapat beberapa tahapan dalam membuat *cocoa painting*. Langkah pertama yaitu pilih gambar yang hendak direplika. Sesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan keterampilan tangan. Kemudian letakkan gambar di permukaan kerja dan tutupi dengan lapisan kertas transfer atau kertas roti. Gunakan pensil yang ditandai dengan huruf “B” untuk menjiplak gambar ke kertas tersebut. Setelah selesai, angkat kertas, balikkan, lalu jiplak kembali di sisi lainnya.

Langkah kedua yaitu giling *marzipan* atau *pastillage* hingga mencapai ketebalan yang diinginkan. Letakkan kertas roti atau kertas transfer yang sudah digambar di atas *marzipan*. Tekan perlahan menggunakan tangan atau alat berujung bulat agar gambar dapat tercetak di permukaan *marzipan*. Angkat kertas roti atau kertas transfer dari *marzipan* agar gambar hasil jiplakan terlihat. Gunakan kuas yang tebal lalu mulai warnai desain dengan menggambar garis luar terlebih dahulu menggunakan pewarna makanan yang diinginkan. Diamkan hingga lukisan mengering. Semprotkan *food liquor* atau yang biasa disebut alkohol *food-grade* pada lukisan guna melapisinya. Simpan di suhu ruang hingga siap untuk digunakan/dipajang. (Notter, 2011)

Dari beberapa sumber yang ditemukan mengenai pembahasan *cocoa painting*, dapat disimpulkan bahwa *cocoa painting* merupakan teknik seni unik yang menggunakan cokelat atau bubuk kakao sebagai medium utama untuk melukis atau menggambar. Teknik ini masih belum umum dan jarang diaplikasikan oleh banyak

orang, namun cukup jelas bahwa *cocoa painting* adalah seni yang menarik untuk diamati dan dipelajari.

Chocolate painting adalah seni melukis yang menggunakan cokelat sebagai mediumnya dan dapat diaplikasikan pada berbagai permukaan, contohnya kue atau kanvas cokelat. Serupa dengan teknik melukis biasa, tidak ada ketentuan khusus mengenai media yang harus digunakan dalam *chocolate painting*. (Laadilla, 2011).

Teknik dalam melukis menggunakan *cocoa paste* menggabungkan keindahan seni secara visual dengan daya tarik cokelat sebagai bahan alami yang memiliki warna dan tekstur yang khas. Hubungan antara cokelat dengan *cocoa painting* terletak pada penggunaan cokelat sebagai medium kreatif dan estetik yang membawa elemen inovatif dalam dunia seni.

Cocoa painting melibatkan pembuatan karya seni dengan bahan seperti bubuk kakao (sebagai pigmen utama, digunakan baik dalam bentuk kering (bubuk) atau dicampur dengan cairan untuk menciptakan berbagai nuansa), cokelat cair (digunakan sebagai tinta atau cat, terutama untuk memberikan detail dan tekstur yang mengkilap), ataupun cokelat padat (dalam bentuk pahatan atau ukiran, atau dilelehkan sebagian untuk menciptakan efek tertentu).

Cokelat, dengan warna alami dari cokelat susu hingga cokelat hitam pekat, menyediakan palet warna yang menarik untuk seni visual. Warna cokelat menciptakan kesan hangat dan elegan yang sulit ditiru dengan media lain. Cokelat juga memberikan dimensi taktil dan aroma yang khas, menjadikan karya seni *cocoa painting* menarik tidak hanya secara visual tetapi juga secara sensorik. Media cokelat yang dimanfaatkan dapat berupa bubuk *cacao* (memberikan efek *matte*,

ideal untuk *shading* atau detail halus), cokelat cair (digunakan untuk membuat garis tebal, menambahkan tekstur, atau bahkan efek tiga dimensi), ataupun cokelat padat (dapat dipahat atau digunakan untuk menciptakan elemen relief).

Tidak sedikit variasi produk yang terbuat dari biji *cocoa* bergantung pada cara pengolahannya. Berikut diantaranya ialah *cocoa mass* (biji *cocoa* yang telah dibersihkan, dipanggang, dan digiling), *block cocoa* (*cocoa mass* yang digiling halus dan tidak diberikan pemanis dan mengandung 50% *cocoa butter*), *cocoa butter* (lemak alami yang keluar dari biji *cocoa*), *cocoa powder* (endapan padat yang digiling halus, hasil akhir dari proses pemerasan *cocoa mass* untuk mengeluarkan *cocoa butter*. Biasanya mengandung lemak 20%-22% dan berwarna cokelat gelap, dengan sedikit aksent kemerahan, tergantung dari prosesnya), *sweetened cocoa powder* (campuran *cocoa powder* dengan gula), *dark chocolate* (campuran homogen dari *cocoa mass* dan gula dan memiliki minimum kandungan gula sebanyak 18%), *chocolate powder* (cokelat yang dihaluskan menjadi bubuk dan memiliki minimum kandungan *cocoa butter* sebesar 16%), *milk chocolate* (mengandung 35% total lemak dan terbuat dari 20% padatan susu, 30% biji *cocoa* (15% *cocoa mass* dan 15% *cocoa butter*), 40% kandungan gula, dan 10% penambahan *cocoa butter*), *white chocolate* (memiliki kandungan 20% *cocoa butter* dan 14% padatan susu, dengan 3,5% kandungan lemak susu dan maksimum kandungan gula sebesar 55%). (Notter, 2011)

Dalam pembuatan *cocoa painting*, bahan lainnya yang tidak kalah penting ialah pemanis cair yang terbuat dari campuran gula dan air, yang biasa disebut *simple syrup*, digunakan untuk memberikan rasa manis tambahan pada minuman

dan makanan. *Simple syrup* sendiri memiliki 2 formula, yaitu *standard formula* dan *rich formula*. Perbedaannya terletak pada perbandingan komposisi gula. *Standard formula* memiliki perbandingan (1:1) antara gula dengan air, sedangkan *rich formula* memiliki perbandingan (2:1). Karena itu, *simple syrup* yang menggunakan *rich formula* akan lebih kental bila dibandingkan dengan hasil *standard formula*.

Simple syrup mejadi salah satu aspek yang sangat penting dalam pembuatan *cocoa painting*. Hasil pencampuran *cocoa powder* dengan *simple syrup* dapat menghasilkan medium warna yang berbeda, tergantung dari perbandingan yang kita gunakan. Penggunaan *simple syrup* sebagai medium dalam *cocoa painting* yang menawarkan variasi warna telah dimanfaatkan oleh berbagai seniman untuk mengeksplorasi potensi artistik cokelat sebagai bahan utama dalam berkarya.

Salah seorang seniman yang menggunakan cokelat dalam karya lukisnya ialah Bapak Erfin Roesfian, S.Sos., M.Hum. Beliau merupakan salah satu dosen pengampu program studi Seni Pengolahan Patiseri di Politeknik Pariwisata NHI Bandung, yang terletak di Jl. Dr. Setiabudi No. 186, Hegarmanah, Kec. Cidadap, Kota Bandung. Beliau adalah dosen yang mengajar mata kuliah *Chocolate and Confections* serta *Display* dan Dekorasi Patiseri. Salah satu karya beliau yang bertemakan *cocoa painting* ialah lukisan sebuah rumah kayu dengan latar suasana dingin dan bersalju, lengkap dengan kawat berduri sebagai pagar pembatas. Beliau mencampurkan sedikit *cocoa butter* berwarna pada lukisannya sebagai aksen tambahan, yang diguratkan pada papan kayu rumah. Pada bagian tepi lukisan, beliau menambahkan *royal icing* yang di-*pipe* dan diberi bercak dengan serbuk emas. Beliau berhasil membawakan kesan damai dan tenteram dalam lukisannya,

meskipun tidak menggunakan media cat yang berwarna seperti pelukis pada umumnya.

GAMBAR 1.1

LUKISAN “RUMAH” KARYA BPK. ERFIN ROESFIAN



(Sumber : Erfin R., 2024)

Lukisan merupakan bentuk seni dan komunikasi visual yang paling awal. Sejak ribuan tahun lalu, manusia telah mengekspresikan diri melalui lukisan. Bukti untuk hal ini adalah penemuan lukisan-lukisan di dinding gua yang dibuat menggunakan metode yang sederhana (Gombrich, 1950).

Lukisan tertua yang pernah ditemukan, berasal dari periode Paleolitikum sekitar 40.000 tahun silam. Contoh-contoh paling terkenal dari karya seni kuno ini dapat ditemukan di dalam gua-gua yang tersembunyi di Lascaux, Prancis, dan Altamira, Spanyol. (Pijoan, 1966).

Lukisan memiliki peran krusial dalam peradaban kuno seperti Mesir, Yunani, dan Romawi. Di Mesir, lukisan dinding di piramida menggambarkan keyakinan tentang kehidupan setelah mati. Sementara itu, di Pompeii, fresko atau lukisan

dinding menunjukkan gambaran kehidupan sosial masyarakat Romawi. (Gombrich, 1950).

Leonardo da Vinci, seorang seniman dan cendekiawan dari era Renaisans, melihat lukisan sebagai 'pengetahuan visual' yang menggabungkan pengamatan cermat, pemahaman perspektif, dan penguasaan teknik pencahayaan. Dalam karya-karyanya yang terkenal, seperti *Mona Lisa* dan *The Last Supper*, ia menerapkan prinsip-prinsip ilmiah untuk menciptakan karya seni yang luar biasa (Kemp, 1981).

Lukisan bukan hanya sekadar gambar visual, tetapi juga merupakan alat komunikasi yang menyampaikan pesan sosial dan politik. Ia menekankan bahwa cara kita memahami dan menafsirkan lukisan sangat dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan konteks sejarah di mana lukisan tersebut diciptakan (Berger, 1972).

Era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia seni lukis. Para seniman tidak lagi terikat pada media tradisional seperti kanvas dan cat, melainkan dapat menggunakan perangkat lunak digital seperti *Photoshop* atau *Procreate* untuk menciptakan karya-karya yang inovatif. Hal ini membuka jalan bagi seni lukis yang lebih dinamis dan mudah diakses oleh semua orang. (Kemp, 1981).

Alasan penulis memilih *cocoa painting* ialah karena *cocoa painting* merupakan seni melukis yang unik. *Cocoa painting* menggunakan cokelat sebagai media pewarna. Tekstur dan warna yang dihasilkan sangat khas, begitu pun dengan aroma khas cokelat yang menguar. *Cocoa painting* dapat diaplikasikan dimana saja, tidak hanya di alas *pastillage*, namun dapat juga digunakan untuk melukis pada

cake yang telah dilapisi oleh *fondant*. Meski begitu, belum banyak masyarakat yang mengenal keunikan *cocoa painting*, terutama di negara Indonesia. *Cocoa painting* masih menjadi suatu hal yang asing dan tidak lumrah, namun tetap menarik untuk dipelajari.

Alasan lainnya penulis memilih *cocoa painting* ialah karena melukis dengan cokelat merupakan hal yang cukup menantang, tidak sesederhana seperti melukis menggunakan pensil atau cat air. Cokelat yang digunakan memiliki tekstur tersendiri dan aroma yang menggugah selera. Warna yang dihasilkan dari *chocolate paste* pun hanya satu, yaitu cokelat, namun dengan pencampuran yang tepat, warna cokelat tersebut dapat diolah ke dalam berbagai warna berbeda, seperti cokelat muda dan cokelat tua dalam berbagai tingkatan, dan dapat diaplikasikan sebagai gradasi warna.

Untuk mendukung hasil akhir dari teknik *cocoa painting* yang kompleks ini, diperlukan media lukis yang sesuai, salah satunya adalah *pastillage*. *Pastillage* yang penulis gunakan sebagai pengganti kanvas dalam membuat *cocoa painting* dipilih karena tekstur permukaannya halus dan rata, serta tidak akan menembus bila terkena cairan. Selain itu, *pastillage* lebih kokoh dibandingkan dengan *tragant*, terutama apabila membuat suatu bidang berukuran besar.

Pastillage adalah bahan manis yang digunakan untuk dekorasi kue dan permen. Terbuat dari campuran gula halus, gelatin, glukosa, dan air, bahan ini dipanaskan hingga mencapai kekentalan yang diinginkan. Setelah dingin, *pastillage* menjadi keras dan bisa dibentuk menjadi berbagai ornamen dekoratif, seperti bunga, pita, atau elemen lainnya. Keunggulan utama *pastillage* adalah

kemampuannya untuk mengering dengan cepat dan mengeras, sehingga sangat cocok untuk membuat dekorasi yang tahan lama dan detail (Mahpudin & Wijayani, 2019).

Pastillage adalah suatu bahan yang digunakan untuk membuat dekorasi kue seperti miniatur bangunan, hiasan kue pengantin, serta berbagai bentuk lainnya. Pembuatan *pastillage* melibatkan bahan-bahan seperti *gelatine* untuk memberikan kekuatan, putih telur untuk kelenturan, serta cuka atau air jeruk nipis untuk membantu pengerasan. Gula halus memberikan rasa manis dan tekstur halus, sementara tepung maizena mengurangi kelembapan agar adonan mudah dibentuk dan tidak lengket. Kombinasi bahan ini membuat *pastillage* cepat mengeras, menghasilkan dekorasi yang kuat dan awet (Faridah, dkk., 2008).

Dalam pengerjaan karya lukis *cocoa painting* : “*Kimetsu no Yaiba :The Path of The Demon Slayers*” akan menggunakan media *pastillage* yang terbuat dari air, *gelatine powder*, *icing sugar*, putih telur, tepung maizena, dan sedikit cuka. Cokelat yang digunakan akan berjenis *cocoa paste* yang terbuat dari *cocoa powder*, minyak, dan *sugar syrup*.

Karya yang akan penulis sajikan merupakan seni menggambar dengan melihat contoh. Penulis akan memadukan beberapa tokoh dan adegan yang berasal dari *anime* atau manga asli karya Koyoharu Gotouge yang berjudul “*Kimetsu no Yaiba*”. Karya ini akan menceritakan tentang perjuangan sekelompok remaja yang berjuang menumpas iblis pemakan manusia. *Genre* yang akan diangkat oleh penulis ialah *fantasy*.

Kimetsu no Yaiba merupakan sebuah *manga* populer karya Koyoharu Gotouge. *Manga* sendiri merupakan komik yang berasal dari Jepang. Hal yang membedakan komik Jepang dengan komik dari negara lain ialah gaya ilustrasinya yang unik dan berbeda. Perbedaan yang sangat terlihat adalah pada bagian mata. Mata pada karakter *manga* memiliki ukuran yang besar, terutama pada karakter perempuan. Penggambaran mata dalam *manga* juga memiliki kekhasan tersendiri, seperti efek pupil transparan, kilauan cahaya, atau pantulan kecil yang menandakan karakter tersebut hidup, sedangkan mata karakter yang mati digambarkan dengan warna gelap. Bagian wajah yang lain, seperti hidung dan mulut, digambarkan kecil, dan wajah terkesan datar.

Ciri khas lain dari *manga* adalah penggunaan elemen visual yang mendukung penceritaan. Seperti gelembung dialog yang sangat ekspresif, garis-garis kecepatan, kilas balik singkat, latar belakang yang abstrak, serta penggunaan simbol-simbol tertentu. Gelembung dialog yang ekspresif ditandai dengan perubahan bentuk garis tepi sesuai dengan nada suara dan emosi yang terkandung dalam dialog. Sementara itu, garis kecepatan digunakan untuk menggambarkan gerakan cepat, dengan latar belakang yang dihiasi garis-garis berlapis untuk menunjukkan arah pergerakan.

Karakteristik lainnya yang menjadikan elemen unik dan menarik dari sebuah *manga* adalah latar belakang—atau yang biasa juga disebut dengan *background*—abstrak. Untuk menekankan suasana hati dalam alur cerita atau untuk menunjukkan apa yang sedang dipikirkan oleh karakter, latar belakang *manga* sering kali diisi dengan pola atau motif tertentu. *Manga* juga mengandalkan berbagai simbol yang telah mapan dan menjadi bagian dari bahasa visualnya selama bertahun-tahun

untuk mengekspresikan emosi, keadaan fisik, ataupun suasana hati. Misalnya seperti tetesan keringat yang digambarkan dalam ukuran besar yang digambarkan pada kepala untuk mengindikasikan kebingungan, kegelisahan, kelelahan, dan lain sebagainya (Astiningtrum dan Prawitasari, 2007).

Kimetsu no Yaiba merupakan *manga* populer karya Koyoharu Gotouge yang dirilis dalam bentuk komik. Edisi pertamanya rilis pada 15 Februari 2016 dan terus berlangsung hingga 18 Mei 2020. *Manga* ini diserialkan oleh majalah *Weekly Shonen Jump* milik *Shueisha*.

GAMBAR 1.2

COVER MAJALAH WEEKLY SHONEN JUMP



(Sumber : Kimetsu no Yaiba Wiki, 2025)

Menurut sumber dari situs *Oricon*, *manga Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba* ini bahkan mampu menggeser posisi *One Piece* sebagai nomor 1 *manga* terlaris. Survei data terkini dari tanggal 18 November 2019 hingga 22 November 2020 menunjukkan bahwa *manga Kimetsu no Yaiba* berhasil terjual sebanyak 82,3 juta eksemplar.

Ketika sebuah karya sastra diangkat menjadi film atau drama, hal ini seringkali menarik perhatian baik bagi para pecinta buku maupun penonton film. Begitu pula yang terjadi pada *manga Kimetsu no Yaiba*. Haruo Sotozaki, seorang sutradara, bekerja sama dengan salah satu studio produksi *anime* terkemuka di Jepang, yakni *Ufotable*, mengadaptasi *manga Kimetsu no Yaiba* menjadi *series anime* yang ditayangkan pertama kali pada 6 April 2019. Dalam sekejap, *anime* tersebut mendapat respon dan tanggapan luar biasa dari seluruh dunia. Kepopulerannya melejit hingga.

Oleh karenanya, penulis memilih karya *Kimetsu no Yaiba* sebagai tema dari *cocoa painting* yang akan menjadi tugas akhir penulis. Penulis berharap, melalui karya seni *cocoa painting* ini, baik pembaca maupun penggemar *anime Kimetsu no Yaiba* dapat teringat akan nilai-nilai persahabatan, persaudaraan, keberanian, dan pantang menyerah yang terkandung dalam cerita tersebut. Karya ini pantas mendapat apresiasi lebih dari masyarakat, terutama penggemar *anime*, karena alur ceritanya dikemas dengan begitu apik dan menarik.

Harapannya penulis dapat mendorong banyak orang yang tertarik dalam kesenian untuk menciptakan karya seni dengan menggunakan *cocoa painting* dan menyebarluaskan keunikan dari *cocoa painting* itu sendiri. Selain itu, penulis juga ingin menuangkan minat dan bakatnya dalam karya yang akan menjadi Tugas Akhir ini. Karya penulis akan memiliki judul :

***COCOA PAINTING DENGAN JUDUL “KIMETSU NO YAIBA : THE
PATH OF THE DEMON SLAYERS”***

1.2 Usulan Produk

Kimetsu no Yaiba merupakan *manga* karya Koyoharu Gotouge yang memiliki genre *action-fantasy*. *Manga*-nya menjadi salah satu *manga* populer, tidak hanya di Jepang, namun hingga di seluruh dunia. Karyanya lebih umum dikenal dengan judul bahasa Inggrisnya, yakni *Demon Slayer*. *Manga Kimetsu no Yaiba* sendiri telah terjual sebanyak lebih dari 150 juta eksemplar semenjak pertama kali diterbitkan pada tahun 2016 (Aida, N. & Nugroho, R., 2021).

Tidak membutuhkan waktu yang lama bagi karya ini untuk segera diadaptasi menjadi *anime series* dengan judul yang sama. Tidak main-main, studio yang mengadaptasi karya ini merupakan salah satu studio *anime* paling terkenal di Jepang, yakni *Ufotable*. Sejak berdiri pada tahun 2000 oleh para mantan staf *TMS Entertainment*, *Ufotable* telah berkembang menjadi studio *anime* terkemuka di Jepang. Kualitas animasi yang sangat tinggi, membuat studio ini sangat dikenali, dan telah memberikan pengaruh yang kuat dalam industri *anime*.

Selain cerita utamanya, *Kimetsu no Yaiba* juga memiliki *spin-off* berjudul “*Kimetsu no Yaiba: Tomioka Giyū Gaiden*”, yang diterbitkan oleh *Shueisha* dalam edisi ke-18 majalah *Weekly Shonen Jump* pada tahun 2019. Sebagai kelanjutan setelah tamatnya *manga Kimetsu no Yaiba* di tahun 2020, sebuah cerita sampingan berjudul “*Kimetsu no Yaiba: Rengoku Gaiden*” telah diumumkan untuk diterbitkan. Kedua *spin-off* sama-sama menceritakan tentang latar belakang dan kehidupan yang selama ini dijalani oleh dua tokoh tambahan, yaitu Kyojuro Rengoku dan Giyu Tomioka.

Tepat pada tanggal 4 Februari 2019, sebuah novel ringan berjudul “*Demon Slayer: Flower of Happiness (Kimetsu no Yaiba Shiawase no Hana)*” diterbitkan, hasil karya Koyoharu Gotouge dan Aya Yajima. Novel ini menawarkan cerita-cerita yang berlatar sebelum peristiwa utama, menyoroti kehidupan Tanjiro dan Zenitsu, serta memberikan gambaran singkat tentang kehidupan Aoi dan Kanao. Novel ini pun menyertakan satu bab yang membawa para karakter ke dalam dunia alternatif, di mana mereka digambarkan sebagai siswa di sebuah SMA biasa.

Pada 4 Oktober 2019, Gotouge dan Aya Yajima merilis novel ringan kedua berjudul “*Demon Slayer: One-Winged Butterfly (Kimetsu no Yaiba Katahane no Chou)*”. Novel ini mengisahkan perjalanan hidup Shinobu dan Kanae Kocho setelah penyelamatan yang dilakukan oleh Himejima Gyomei. Dan terakhir, pada tanggal 3 Juli 2020, dirilis novel ringan ketiga dari seri *Demon Slayer*, berjudul “*Demon Slayer: The Wind's Telltale Signs (Kimetsu no Yaiba: Kaze no Michishirube)*”, yang fokus pada kisah Sanemi Shinazugawa (*Kimetsu No Yaiba Fandom*, 2021).

1.2.1 Tema Produk

Penulis memilih tema dari seri anime *Kimetsu no Yaiba*, spesifiknya pada *movie*-nya dengan judul “*Kimetsu no Yaiba : Mugen Train Arc*”. Ada beberapa alasan mengapa penulis memilih tema ini, yaitu dikarenakan baik *manga* maupun adaptasi *anime* dari karya ini memiliki kepopuleran yang luar biasa yang tidak hanya terbatas pada benua Asia saja. Kepopulerannya merupakan hal yang wajar, terutama pada segi adaptasi *anime*-nya, dikarenakan penggarapannya yang tidak main-main.

Kimetsu no Yaiba sendiri memiliki alur yang menarik dan unik, berbeda dari karya-karya lainnya. Meski bergenre *action* dan *fantasy* serta hanya berupa film animasi, *Kimetsu no Yaiba* tidak diperuntukkan bagi anak-anak. Hal ini dikarenakan adanya unsur kekerasan dengan banyak darah. Selain itu alur ceritanya yang cukup rumit mungkin akan terlalu berat bagi anak-anak.

Walau begitu, banyak pelajaran yang dapat dipetik dari jalan ceritanya. Rasa kekeluargaan yang mendalam dan tanggung jawab yang harus ditanggung oleh seorang anak sulung demi menghidupi keluarganya, hingga persahabatan dan belas kasih bahkan kepada musuh, semuanya dapat kita temukan pada karya yang satu ini. Kita akan diajak secara perlahan menyaksikan bagaimana tokoh utama berkembang, yang semula hanya bertujuan untuk menyembuhkan adiknya, kini memiliki keinginan dan tanggung jawab yang kuat untuk melindungi umat manusia. Pada akhir cerita, tokoh utama berhasil menciptakan dunia yang damai bagi manusia, namun harus dibayar mahal dengan pengorbanan orang-orang terkasih di sekitarnya.

Alasan lain penulis dengan spesifik memilih *movie* dari *anime* ini ialah karena penghargaan yang diraihnya. *Kimetsu no Yaiba : Mugen Train Arc* dinobatkan sebagai film Asia terlaris sepanjang 2020. Berdasarkan sumber resmi dari *website* CNN Indonesia, hal tersebut pernah diungkapkan dalam acara tahunan *Asian Film Awards Academy* ke-15. Film ini meraih penghargaan “*The AFA Academy's Highest-Grossing Asian Film of 2020*”. Di Jepang, ia menduduki

puncak *box office*, mengalahkan *Spirited Away* (2001) yang merupakan *anime movie*

GAMBAR 1.3

PEMBERIAN AWARD DARI ASIAN FILM ACADEMY



(Sumber : *Tokyo International Film Festival*, 2025)

Kesuksesan film ini tidak hanya terbatas pada menjadi film *non-Hollywood* nomor satu di tangga *box office* tahunan dunia, tetapi juga terbukti di Korea Selatan dengan jumlah penonton mencapai 2,11 juta. Sejak dirilis pada Oktober 2020 hingga 24 Mei 2021, film *Kimetsu no Yaiba : Mugen Train Arc* berhasil mengumpulkan pendapatan kotor sebesar *US\$479* juta dari penayangan di bioskop seluruh dunia.

Season pertama anime *Kimetsu no Yaiba* tayang pada tahun 2019 dengan total jumlah *episode* sebanyak 26 yang berjudul “*Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba*”. *Season* pertamanya ini berfokus pada awal mula perjalanan sang protagonis, yaitu Kamado Tanjirou, yang harus kehilangan nyaris seluruh anggota keluarganya akibat serangan iblis. Setengah berputus asa, Tanjirou berhasil

menyelamatkan adik perempuannya, Kamado Nezuko, yang ternyata telah diubah menjadi iblis.

Di sini penonton diajak untuk menyaksikan bagaimana perjuangan Kamado Tanjirou untuk bergabung dengan Korps Pembasmi Iblis demi mencari cara untuk menyembuhkan adiknya, serta mengurangi korban manusia yang terus bertambah setiap harinya akibat serangan iblis. Masih pada *season* yang sama, penonton diperkenalkan dengan sang *villain* utama penyebab banyaknya manusia berubah menjadi iblis.

GAMBAR 1.4

SCENE DALAM SEASON 1 ANIME KIMETSU NO YAIBA



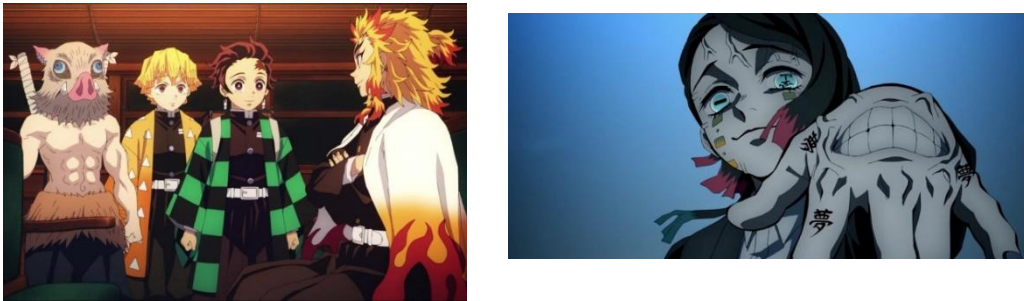
(Sumber : Anoboy, 2025)

Pada 2021, rilis *anime movie* pertamanya dengan judul “*Kimetsu no Yaiba : Mugen Train Arc*” yang tayang dengan durasi 1 jam 57 menit. Film ini sukses menarik banyak respon positif dari masyarakat dan terbukti melekat kuat pada ingatan setiap penontonnya hingga hari ini. Selain itu, penonton pun mendapatkan versi serialnya dengan jumlah sebanyak 7 *episode*.

Movie ini menceritakan tentang Kamado Tanjirou bersama dengan kedua temannya, Agatsuma Zenitsu dan Hashibira Inosuke dengan didampingi seorang *Hashira*, Kyojuro Rengoku, terjebak dalam sebuah kereta. Disana mereka bertemu dengan dua iblis kelas atas yang sangat kuat, hingga Kyojuro Rengoku harus menghembuskan napas terakhirnya.

GAMBAR 1.5

SCENE DALAM KIMETSU NO YAIBA : MUGEN TRAIN ARC



(Sumber : Anoboy, diakses pada tahun 2025)

Pada 5 Desember 2021 – 13 Februari 2022, rilis musim berikutnya dengan judul “*Kimetsu no Yaiba Season 3 : Entertainment District Arc*” yang tayang dengan jumlah 11 *episode*. Kali ini, Tanjiro dan rekan-rekannya didampingi oleh *Hashira* lain yang bernama Uzui Tengen. Misi mereka kali ini ialah menyelidiki ke distrik hiburan untuk mencari ketiga istri Tengen yang dikabarkan menghilang ketika sedang menjalani misi. Iblis yang mereka lawan kali ini berjumlah dua dan bersaudara, serta tidak kalah kuat dari Tengen yang merupakan seorang *Hashira* (pangkat teratas dalam Korps Pembasmi Iblis). Akibatnya, Tengen harus rela kehilangan satu tangannya dan sebelah matanya.

Masih di *season* yang sama namun ditayangkan pada paruh musim berbeda (9 April 2023 – 18 Juni 2023), *anime Kimetsu no Yaiba* menyuguhkan bagian terbaru, yaitu “*Kimetsu no Yaiba Season 3 : Swordsmith Village Arc*”, yang menceritakan tentang petualangan Tanjiro dan teman-temannya ketika tiba di sebuah desa penempa pedang. Disana mereka bertemu dengan dua *Hashira* (Kanroji Mitsuki dan Tokito Muichiro) dan menghabiskan waktu dengan memburu 2 iblis yang sangat tangguh.

GAMBAR 1.6

SCENE DALAM KIMETSU NO YAIBA : ENTERTAINMENT DISTRICT ARC



(Sumber : Anoboy, diakses pada tahun 2025)

Disana, Tanjiro juga bertemu dengan rekan seangkatannya yang baru ia temui kembali setelah beberapa tahun berlalu. Ia adalah Genya Shinazugawa, seorang anggota Korps Pembasmi Iblis yang menghabiskan waktu bertualang seorang diri. Kepribadian kasarnya tidak memengaruhi keramahan yang Tanjiro berikan padanya.

Season terakhir yang rilis pada 12 Mei 2024 – 30 Juni 2024 berjudul “*Kimetsu no Yaiba : Hashira Training Arc*”. Pada intinya, *season* ini menunjukkan bagaimana perjuangan Tanjiro dan kawan-kawan dalam berlatih menjadi lebih kuat untuk melawan para iblis kelas atas.

GAMBAR 1.7

SCENE DALAM KIMETSU NO YAIBA : SWORDSMITH VILLAGE ARC

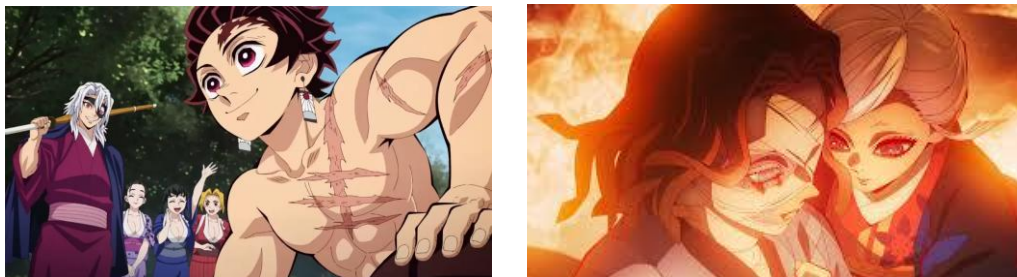


(Sumber : Anoboy, diakses pada tahun 2025)

Dengan didampingi dan dilatih oleh para *Hashira*, Tanjiro dan kawan-kawannya berhasil meningkatkan kemampuan mereka. Sayangnya, pemimpin para iblis, Kibutsuji Muzan, terlanjur datang dan menyerang pemimpin utama dari Korps Pembasmi Iblis. Serial *anime* pun berhenti disitu, dan akan dilanjutkan dengan rilisnya 3 *movie Kimetsu no Yaiba* yang akan tayang pada masa mendatang.

GAMBAR 1.8

SCENE DALAM KIMETSU NO YAIBA : HASHIRA TRAINING ARC



(Sumber : Anoboy, diakses pada tahun 2025)

Untuk memperlancar pengerjaan pada saat ujian, penulis mempersiapkan terlebih dahulu beberapa bagian dari *cocoa painting* yang dimaksud untuk mempersingkat waktu, dan nantinya akan dipresentasikan sesuai dengan waktu yang diberikan oleh penguji. Bagian yang perlu disiapkan ialah :

- 3x resep *pastillage* yang sudah diolah dalam bentuk persegi panjang dengan ukuran 60 cm x 40 cm
- 3x resep *cocoa paste*
- Sketsa *Kimetsu no Yaiba* di kertas terpisah

Total persiapan yang dilakukan di luar masa ujian sekitar 50 persen. Proses penyelesaian pembuatan *cocoa painting* ini akan dilakukan ketika pelaksanaan ujian. Yang akan penulis kerjakan pada masa ujian meliputi pembuatan sketsa di atas media *pastillage*, proses pelukisan, dan penambahan detail pada lukisan.

1.3 Konsep Produk

Cocoa painting yang bertemakan *Kimetsu no Yaiba* ini memiliki potensi sebagai elemen dekoratif yang menarik dan berkesan dalam berbagai perayaan bertema serupa. Karya seni yang unik ini dapat menjadi pusat perhatian dan memperkuat suasana acara sekaligus menciptakan pengalaman yang lebih berkesan bagi para penggemar.

Momen-momen yang berkaitan dengan dengan tema yang serupa juga dapat dihiasi dengan *cocoa painting* berikut, misalnya pada acara pemutaran perdana adaptasi filmnya. Kehadiran lukisan ini akan membangkitkan antusiasme para penonton. *Cocoa painting* ini juga dapat mempercantik acara lain yang diselenggarakan oleh komunitas penggemar, misalnya seperti *fan art exhibition*, *cosplay event*, dan masih banyak lagi.

Salah satu *event anime* terbesar yang baru-baru ini dilaksanakan yaitu *AFA ID* (*Anime Festival Asia*) yang dilaksanakan mulai tanggal 6 Juni 2025 hingga 8 Juni

2025, tepatnya di Jakarta *Convention Center*; Jl. Jend. Gatot Subroto Jakarta 10270. Dilansir dari laman aslinya, *AFA ID* adalah acara besar di Asia Tenggara yang fokus pada perayaan dunia *anime*, komik, dan *video game*. Di sini, pengunjung dapat melihat langsung apa saja yang sedang populer dan menjadi tren di Jepang, khususnya dalam dunia budaya *pop* yang berkaitan dengan ketiga bidang tersebut.

Acara tersebut menawarkan beragam kegiatan menarik, antara lain yaitu *Day Stage* yang menghadirkan *talk show*, *premiere screening*, dan konten eksklusif langsung dari Jepang. Selain itu, terdapat konser yang menampilkan penyanyi dan musisi ternama Jepang, diikuti sesi *meet and greet* dan *fan-sign*. Pameran besar *anime*, komik, dan *video game* juga tersedia dengan berbagai *booth* yang menjual *merchandise*, menyediakan *fun-games* berhadiah, serta *gachapon*. Selain itu, pengunjung juga dapat berpartisipasi dengan mendaftarkan *booth* pribadi. Menariknya, banyak pengunjung yang datang mengenakan *cosplay* karakter favorit dan berkesempatan memenangkan penghargaan untuk *cosplay* terbaik.

Beberapa contoh *event* lain yang telah dan akan diselenggarakan di Indonesia yaitu *Comifuro*, *Indonesia Comic Con*, dan *Artket*. *Comifuro (Comic Frontier)* adalah salah satu *event* kreatif bagi penggemar *anime*, *manga*, film, drama, musik, dan *game* Jepang. Di sini, peserta dapat menjual dan membeli karya dari "circle", yaitu individu ataupun kelompok yang berpartisipasi dalam *Comifuro*. *Event* ini diadakan pada 24-25 Mei 2025 di *Indonesia Convention Exhibition BSD (ICE BSD)*.

Indonesia Comic Con (ICC) adalah sebuah festival budaya pop *multigenre* yang mencakup mainan, komik, musik, film, *game*, dan *cosplay*. Acara ini menjadi

wadah pertemuan bagi para penggemar budaya *pop* dari berbagai *genre* dan generasi. Acara *Comic Con* tahun ini akan diadakan bersamaan dengan *INACON* atau Indonesia *Anime Con* sebagai satu rangkaian, yang kabarnya akan dilaksanakan pada 25-26 Oktober 2025 di Jakarta *International Convention Center* (JICC) Senayan, tepatnya di *Assembly*, *Cendrawasih*, dan *Plenary Hall*.

Sedangkan, Artket sendiri merupakan singkatan dari *Art and Market*, yaitu dimana kita dapat menyaksikan sendiri berbagai karya seni buatan banyak *artist* dan *illustrator* lokal. *Event* ini telah diselenggarakan pada 3-4 Mei 2025 lalu, tepatnya di *Brickhall* Fatmawati.

Kembali pada pembahasan *cocoa painting*, teknik melukis yang akan penulis gunakan dalam pembuatan *cocoa painting* tidak berbeda jauh dengan teknik melukis pada umumnya. Jika dalam penggunaan cat air diperlukan air untuk menyesuaikan tingkat kepekatan warna yang diinginkan, maka dalam *cocoa painting* digunakan *simple syrup* sebagai pengganti air.

Cocoa painting ini akan penulis terapkan pada *pastillage* berukuran 60 cm x 40 cm dalam wujud *portrait*. *Pastillage* ini akan penulis lekatkan di atas *teak block* berukuran serupa dan akan menggunakan *easel* sebagai penopang ketika proses pelukisan dimulai. Penulis juga akan menggunakan kuas dengan beragam ukuran, misalnya ujung kecil dan lancip untuk memberi warna pada garis luar gambaran, dan ujung lebar untuk memberi warna pada bagian dalam.

Ada beberapa teknik dasar dalam membuat seni lukis. Diantaranya ialah *wet-on-wet* (teknik melukis menggunakan kuas basah pada kertas yang telah dibasahi), *wet-on-dry* (teknik melukis menggunakan kuas basah pada kertas kering), teknik

celup (teknik melukis dengan mencelupkan kertas pada cat yang telah diolah), teknik *sponge* (teknik melukis dengan cara menempelkan *sponge* pada kertas), teknik *stamp* (teknik melukis dengan menempelkan *stamp*), teknik *salt* (menggunakan media garam sebagai campuran), dan teknik *stipple* (memercikkan cat menggunakan kuas atau sikat) (Patriani, 2018).

Penulis akan berfokus menggunakan teknik *wet-on-dry*. Teknik *wet-on-dry* akan diaplikasikan untuk seluruh bagian lukisan, namun dengan cara pengaplikasian yang berbeda untuk menambahkan kesan pada *background* dan efek percikan pada elemen kekuatan dari tokoh yang digambarkan oleh penulis. Kuas yang penulis gunakan akan memiliki bentuk, lebar, dan ukuran yang berbeda-beda, Kuas dengan ukuran yang lebih kecil dan tajam akan digunakan untuk menggambar lineart dan detail-detail yang kecil, seperti mata. Kuas dengan ukuran sedang akan digunakan untuk melukis bidang berukuran lebih besar, misalnya seperti rambut atau pakaian tokoh. Sedangkan kuas dengan ukuran paling besar akan digunakan untuk memberi warna pada *background*.

Untuk menambahkan efek timbul pada lukisan, Penulis akan bermain dengan kekentalan dan kepekatan dari *cocoa paste* yang digunakan. Penulis akan menambahkan ketebalan pada *lineart* gambar dengan bantuan tusuk gigi dan kuas berukuran kecil. Dengan memanfaatkan teknik ini, lukisan akan memiliki hasil akhir yang tampak lebih hidup dan berdimensi karena efek 3D yang memperkaya teksturnya.

Pada tahap pertama, setelah *pastillage* yang disiapkan mengering, pelukis akan membagi *canvas* menjadi 5 bagian menggunakan pensil. Setiap bagiannya akan di-

pisahkan oleh sebuah garis lurus. Garis ini nantinya akan menjadi pemisah antara setiap tokoh yang akan penulis lukis. Berikut adalah gambaran yang telah pelukis buat pada selembar kertas.

GAMBAR 1.9
TAHAP PERTAMA PEMBUATAN LUKISAN



(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

Setelahnya, Penulis akan membuat sketsa dari setiap karakternya menggunakan pensil dengan menyesuaikan pada desain yang telah dibuat sebelumnya. Penggambaran sketsa tidak perlu terlalu tebal atau terlalu detail, karena akan tertutup oleh *cocoa paste* dan penambahan detail akan ditambahkan di akhir. Penulis akan berfokus terlebih dahulu untuk menggambarkan secara garis besar dari desain yang telah disiapkan.

Penulis akan menyiapkan *palette* berisi *cocoa paste* yang telah dicampurkan dengan *simple syrup* dalam komposisi yang berbeda-beda, untuk mendapatkan hasil kepekatan warna yang beragam. Kepekatan warna yang berbeda-beda tersebut akan merepresentasikan “warna asli”. Misalnya *cocoa paste* dengan kepekatan yang lebih gelap akan merepresentasikan warna yang lebih tua, seperti merah dan

cokelat, sedangkan *cocoa paste* dengan kepekatan yang lebih rendah akan merepresentasikan warna yang lebih ringan, seperti kuning, putih, atau krem.

Penggunaan variasi kepekatan *cocoa paste* akan disesuaikan dengan nuansa warna pada gambar *anime* yang menjadi sumber inspirasi karya ini. Hal ini bertujuan untuk menciptakan keselarasan antara karya dan referensi aslinya, sehingga warna yang dihasilkan mampu merepresentasikan karakteristik unik dari tiap tokoh *anime*.

Penulis akan memberikan tambahan *royal icing* dengan bentuk *rope* yang akan diaplikasikan pada bagian tepian lukisan sebagai bingkai. Bentuk *rope* dipilih karena membuat keseluruhan lukisan tampak lebih menarik dan hidup, namun tidak terlalu berlebihan supaya tidak terkesan mendominasi lukisan. Setelah proses pengaplikasian *royal icing* selesai, lukisan tidak langsung dipindahkan atau digunakan, melainkan harus didiamkan terlebih dahulu dalam ruangan bersuhu dingin atau sejuk untuk memastikan bahwa *royal icing* dapat mengeras dengan sempurna.

Royal icing adalah salah satu bahan yang biasa digunakan untuk menghias kue, *cookies*, ataupun *cake*, yang terbuat dari putih telur, gula halus, dan tambahan asam (*cream of tartar*, lemon, atau cuka) sebagai *stabilizer*. *Royal icing* memiliki rasa yang manis, sehingga cocok digunakan pada *cookies* yang memiliki rasa tidak terlalu manis, misalnya *ginger cookies*. *Royal icing* juga mudah diaplikasikan karena berwujud cairan/pasta kental yang akan mengeras jika didiamkan (Zakiyyah dkk, 2022).

1.3.1 Desain Produk

GAMBAR 1.10

**DESAIN COCOA PAINTING KIMETSU NO YAIBA : THE PATH OF THE
DEMON SLAYERS**



(Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2025)

1.3.2 Karakter Agatsuma Zenitsu

GAMBAR 1.11
SKETSA AGATSUMA ZENITSU



(Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2025)

Agatsuma Zenitsu merupakan salah satu teman dekat dari Kamado Tanjiro yang memiliki kemampuan berkaitan dengan elemen petir. Meski memiliki sifat yang pengecut, Zenitsu adalah sosok yang setia kawan dan tidak ragu mengorbankan dirinya untuk rekan-rekannya. Uniknya, apabila pingsan, Zenitsu akan muncul sebagai sosok yang sangat kuat walau tidak sadarkan diri.

Zenitsu menggunakan teknik Pernapasan Petir. Teknik berpedang ini berfokus pada penggunaan kecepatan maksimum dan serangan yang dilancarkan dengan sangat cepat untuk melumpuhkan lawan. Teknik ini juga menyebabkan udara bergetar dan menciptakan suara nyaring hanya dengan langkah kakinya.

Dalam pembuatan ilustrasinya, penulis akan lebih banyak menggunakan *cocoa paste* dengan kepekatan yang ringan dibandingkan dengan tokoh yang lain, dan menggunakan kepekatan tebal hanya pada bagian *lineart* saja. Hal ini dikarenakan tokoh Zenitsu menggunakan palet warna yang lebih terang. Penulis

mengambil referensi dari internet untuk menggambarkan kembali sosok Zenitsu dan mengolah warnanya dengan menggunakan *cocoa paste*.

GAMBAR 1.12
REFERENSI AGATSUMA ZENITSU



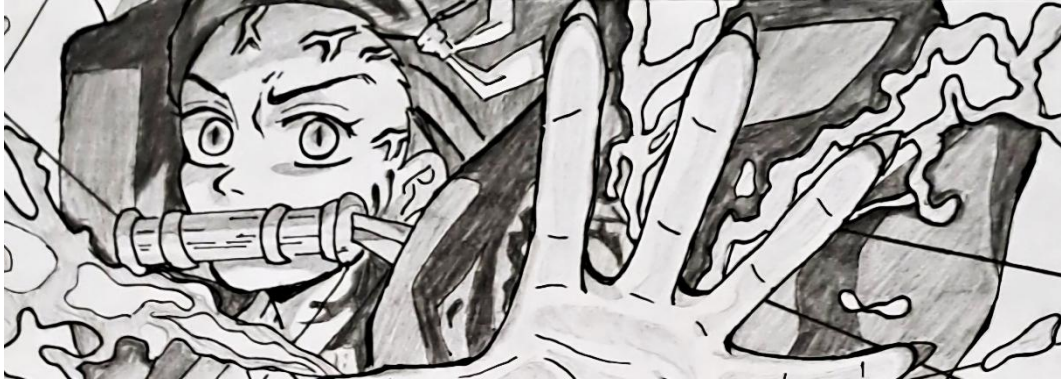
(Sumber : *Pinterest*, diakses pada 2025)

Dalam proses penggambaran karakter Agatsuma Zenitsu, Penulis mencoba menggambarkan dan mewarnai kembali karakter Zenitsu dengan menggunakan 1 palet warna namun tetap menghadirkan variasi visual melalui penerapan tingkat kepekatan *cocoa paste* yang berbeda-beda. Hal ini memungkinkan hasil akhir tetap konsisten secara warna, namun tetap memiliki dimensi dan nuansa yang kaya berkat permainan komposisi bahan.

Pada bagian yang menggambarkan petir dan cahaya, komposisi *simple syrup* akan digunakan lebih banyak agar menghasilkan warna yang lebih terang dan transparan, sesuai dengan efek cahaya yang diinginkan. Sebaliknya, pada bagian pakaian seperti lengan baju dan celana, *cocoa paste* akan digunakan dalam komposisi yang lebih tinggi untuk menciptakan warna yang lebih pekat dan solid sehingga memberikan kesan mendalam dan kuat.

1.3.3 Karakter Kamado Nezuko

GAMBAR 1.13
SKETSA KAMADO NEZUKO



(Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2025)

Kamado Nezuko merupakan salah satu tokoh penting dalam alur cerita yang memotivasi sang tokoh utama untuk menjadi *Demon Slayer* atau Pembasmi Iblis. Nezuko merupakan adik dari Kamado Tanjiro sekaligus satu-satunya anggota keluarga Tanjiro yang berhasil bertahan hidup dari serangan iblis. Meski berubah menjadi iblis, Nezuko tidak pernah sekalipun melukai atau memangsa manusia dan malah cenderung melindungi mereka.

Tokoh Nezuko memiliki kemampuan beregenerasi cepat, kekuatan fisik yang luar biasa, serta kemampuan untuk menggunakan darahnya sebagai peledak. Walau begitu, Nezuko sama sekali tidak dapat terpapar oleh matahari dan harus berlindung di dalam kotak buatan kakaknya selama menempuh perjalanan pada siang hari.

Dalam pembuatan karakter ini, penulis menggunakan *cocoa paste* dengan kepekatan rendah untuk memberikan efek terang dalam ledakan dan daerah

sekitarnya yang terpapar oleh cahaya ledakan tersebut, serta menambahkan *pastillage* pada gelombang kekuatan dan tangan dari sang karakter untuk memberikan efek 3D yang menonjol. Berikut merupakan referensi yang Penulis dapatkan dari internet

GAMBAR 1.14

REFERENSI KAMADO NEZUKO



(Sumber : *Pinterest*, diakses pada 2025)

1.3.4 Karakter Kyojuro Rengoku

GAMBAR 1.15

SKETSA KYOJURO RENGOKU



(Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2025)

Kyojuro Rengoku merupakan salah satu Hashira, yakni Pembasmi Iblis dengan level tinggi, yang menjadi tokoh utama dalam film “*Kimetsu no Yaiba : Mugen Train Arc*”. Kepribadiannya yang penuh semangat dan berapi-api selalu berhasil mencerahkan suasana. Tidak terkecuali pada film ini. Penonton diperlihatkan aksi heroik nan epik yang dipertunjukkan oleh Rengoku.

Rengoku menggunakan Teknik Pernapasan Api yang memungkinkannya untuk mengeluarkan aura serupa api yang panas dari pedangnya. Gayanya yang nyentrik semakin menonjolkan kesan “api” dari dalam dirinya. Meski Rengoku merupakan karakter yang kuat dan luar biasa, Rengoku harus kehilangan nyawanya karena luka yang diterimanya begitu parah.

Adegan ini menjadi salah satu adegan paling ikonik yang masih membekas dalam hati pembaca maupun penonton setia seri *Kimetsu no Yaiba*. Walau sudah beberapa tahun semenjak perilisan filmnya, masih banyak akun media sosial ataupun *website* yang membahas tentang karakter yang satu ini.

GAMBAR 1.16

REFERENSI KYOJURO RENGOKU



(Sumber : *Pinterest*, diakses pada 2025)

Gambar di atas merupakan gambar yang penulis gunakan sebagai contoh dalam pembuatan salah satu bagian dari karyanya. Sama seperti penggambaran karakter pada bagian sebelumnya, penulis memainkan kepekatan *cocoa paste* dalam merepresentasikan warna-warna yang menyimbolkan karakter Rengoku.

1.3.5 Karakter Kamado Tanjiro

GAMBAR 1.17

SKETSA KAMADO TANJIRO



(Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2025)

Kamado Tanjiro adalah tokoh utama dalam cerita *Kimetsu no Yaiba*. Awal cerita pun bermula dari sosok Tanjiro yang setiap harinya harus membanting tulang demi menanggung hidup ibu dan adik-adiknya yang masih kecil karena mereka telah kehilangan figur seorang ayah. Suatu hari ketika pulang lebih larut dari biasanya, Tanjiro menemukan bahwa seluruh anggota keluarganya telah dibantai oleh iblis, dan hanya satu adiknya yang bertahan hidup, yaitu Nezuko. Meski begitu, Nezuko pun telah diubah menjadi iblis. Hal inilah yang mengawali perjalanan Tanjiro untuk menjadi Pembasmi Iblis sekaligus mencari obat untuk mengembalikan adiknya menjadi manusia biasa.

Berbagai cobaan yang dihadapinya tidak membuat kepribadian Tanjiro berubah. Tanjiro tetap menjadi sosok yang mengayomi adik dan teman-temannya, rela berkorban, pantang menyerah, dan bahkan masih memiliki hati yang lapang untuk memaafkan musuh-musuhnya. Berikut adalah gambar yang penulis gunakan untuk membuat karya *cocoa painting*, tepatnya pada penggambaran karakter Kamado Tanjiro.

GAMBAR 1.18

REFERENSI KAMADO TANJIRO



(Sumber : *Pinterest*, diakses pada 2025)

Sama seperti sebelumnya, penulis masih menggunakan *cocoa paste* dengan tingkat kepekatan yang berbeda, namun untuk penggambaran Tanjiro, penggunaan *cocoa paste* dengan tingkat kepekatan yang lebih tinggi akan lebih dominan dibandingkan saat menggambarkan karakter-karakter lainnya. Hal ini dilakukan untuk menonjolkan karakteristik Tanjiro yang kuat dan berkesan tegas. Penulis akan menambahkan efek 3D pada sebagian rambut dan pedang yang digenggam oleh Tanjiro. Efek ini bertujuan untuk memberikan kesan dinamis serta menambah daya tarik visual dari lukisan tersebut.

1.3.6 Karakter Hashibira Innosuke

GAMBAR 1.19

SKETSA HASHIBIRA INNOSUKE



(Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2025)

Hashibira Innosuke merupakan salah satu rekan seperjuangan Tanjiro, bersama-sama dengan Agatsuma Zenitsu. Memiliki kepribadian yang kasar dan tidak mau kalah, sosok Innosuke memiliki sifat yang tidak disangka-sangka, yakni kesetiakawanan yang tinggi hingga rela mengorbankan dirinya bagi rekan-rekannya. Walaupun sering melupakan nama rekannya, Innosuke diam-diam selalu memperhatikan dan berusaha melindungi mereka.

Innosuke memiliki fisik yang kuat dan daya pulih yang tinggi. Dibalik topeng babi yang selalu dikenakannya, terdapat wajah cantik yang berkebalikan dengan sifat dan perilakunya. Innosuke menggunakan pedang dengan mata pedang yang hanya dilapisi perban sebagai pegangan, dan teknik pernapasan hewan buas yang dipelajarinya sendiri.

Penulis memberikan efek 3D pada tangan kanan karakter yang memegang pedang dan efek hembusan angin pada bagian kanan gambar. Persentase *cocoa*

paste dengan kepekatan yang lebih ringan akan banyak diaplikasikan pada karakter ini, sehubungan dengan warna asli dari penggambaran karakter Innosuke yang pada dasarnya lebih banyak menggunakan warna-warna terang.

GAMBAR 1.20
REFERENSI HASHIBIRA INNOSUKE



(Sumber : *Pinterest*, diakses pada 2025)

Dalam lukisan, pelukis akan menggunakan *shades cocoa paste* yang berbeda alih-alih menggunakan warna-warna terang. Untuk bagian mata pedang, warna jubah, serta rambut dan pupil dari beberapa karakter, penulis akan menggunakan *cocoa paste* dengan warna gelap, mendekati hitam. Sedangkan untuk bagian yang akan tersorot efek cahaya akan berwarna lebih muda, dengan lebih banyak pencampuran *sugar syrup*. Akan ada pula hasil warna dengan kegelapan *medium*, dimana penulis akan mencampurkan *sugar syrup* dengan *cocoa paste* dalam perbandingan seimbang.

Pedang dan kimono merupakan ciri khas utama dari karakter-karakter yang terdapat pada sketsa penulis. Pedang yang disebut *Nichirin* merupakan senjata

utama setiap karakter dalam membasmi iblis yang mereka hadapi. Setiap pedang *Nichirin* memiliki warna yang berbeda, yang mencerminkan gaya pernapasan dan kekuatan unik pemiliknya. Hal ini menjadikan pedang *Nichirin* sangat personal bagi setiap pembasmi iblis. Sedangkan *kimono* memang lazim digunakan sehari-hari oleh masyarakat Jepang di era *Taisho*. Jenis kain, motif, dan cara pemakaian *kimono* mencerminkan status sosial, pekerjaan, dan bahkan kepribadian seseorang. Setiap karakter memiliki *kimono* dengan motif dan warna yang unik, yang mencerminkan kepribadian dan latar belakang mereka.

1.4 Tinjauan Produk

1.4.1 Standar Resep

Standar Resep dapat diartikan sebagai sebuah ukuran baku yang menyediakan petunjuk lengkap dan terstruktur untuk membuat suatu hidangan. Di dalamnya terdapat informasi mengenai jenis dan jumlah bahan, cara mempersiapkan bahan, metode memasak yang sesuai, serta langkah-langkah sistematis dalam proses pembuatannya (Sungkawa dkk, 2024).

Menurut KBBI, standar adalah ukuran yang dijadikan patokan, sementara resep adalah instruksi pembuatan hidangan (Hamidah & Komariah, 2013). Maka, standar resep dapat diartikan sebagai pedoman yang berisi komposisi bahan, cara pengolahan, serta langkah kerja yang jelas dan terukur. Penulisan standar resep yang baik penting agar mudah dipahami dan diterapkan dalam proses memasak. Dengan adanya standar resep, kualitas dan konsistensi hidangan dapat lebih mudah dijaga.

TABEL 1.1 *PASTILLAGE BASE*

<i>PASTILLAGE BASE</i>		Hasil : • 1 pcs <i>pastillage base</i> dengan ukuran 60 cm x 40 cm (ketebalan 1,5 cm)	
<i>Standard Recipe</i>			
METODE	JUMLAH	BAHAN	PENJELASAN
<i>Dusting</i>	sedikit	Maizena	Ke atas <i>teak block</i> hingga merata.
<i>Bain-marie</i>	40 gram 400 gram	<i>Gelatine powder</i> Air	Dan Hingga larut.
Aduk	2500 gram 250 gram 5 gram	<i>Icing sugar</i> Maizena <i>Cream of Tartar</i>	Di <i>bowl</i> terpisah hingga merata.
Tuangkan		<i>Icing sugar</i> Maizena <i>Cream of Tartar</i>	Ke dalam bowl yang terisi <i>gelatine</i> lalu aduk merata dengan <i>mixer</i> (naikkan kecepatan bertahap).
<i>Dusting</i>	sedikit	Maizena	Ke atas <i>working table</i> .
Letakkan	seluruh	<i>Pastillage Dough</i>	Ke atas <i>working table</i> dan uleni hingga terasa halus.
Pindahkan		<i>Pastillage Dough</i>	Ke atas <i>teak block</i> .
<i>Roll</i>		<i>Pastillage Dough</i>	Hingga mencapai ketebalan 1,5 cm.
Potong		<i>Pastillage Dough</i>	Sesuai ukuran yang diinginkan.
Diamkan			Hingga kering di ruangan sejuk.

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

TABEL 1.2 *SUGAR SYRUP*

<i>SUGAR SYRUP</i>		Hasil : • 160 gram <i>sugar syrup</i>	
<i>Standard Recipe</i>			
METODE	JUMLAH	BAHAN	PENJELASAN
Masak	60 gram 100 gram	Air Gula	Di dalam <i>sauce pan</i> hingga gula larut.
Sisihkan		<i>Simple Syrup</i>	Di wadah terpisah.

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

TABEL 1.3 *COCOA PASTE*

<i>COCOA PASTE</i>		Hasil: • 180 gram <i>cocoa paste</i>	
<i>Standard Recipe</i>			
METODE	JUMLAH	BAHAN	PENJELASAN
Campurkan	60 gram 30 gram 90 gram	<i>Cocoa powder</i> <i>Oil</i> <i>Sugar syrup</i>	Aduk hingga tercampur rata.
Siapkan		<i>Palette</i>	
Bubuhkan		<i>Cocoa paste</i>	Di lubang-lubang pada wadah <i>palette</i> lalu tambahkan <i>sugar syrup</i> dalam jumlah yang berbeda pada masing-masing lubangnya.
Aduk			Hingga rata.
		<i>Cocoa paste</i>	Siap digunakan.

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

TABEL 1.4 *ROYAL ICING*

<i>ROYAL ICING</i>		Hasil: • 340 gram <i>royal icing</i>	
<i>Standard Recipe</i>			
METODE	JUMLAH	BAHAN	PENJELASAN
Ayak	300 gram	<i>Icing Sugar</i>	Beberapa kali hingga benar-benar halus.
Tuangkan	38 gram	<i>Egg White</i>	Sedikit demi sedikit tepat ditengah <i>icing sugar</i> dan aduk perlahan hingga rata menggunakan <i>wooden spatula</i> (tidak perlu menggunakan seluruh putih telurnya, sesuaikan dengan konsistensi yang diinginkan).
Bubuhkan	7-9 tetes	Cuka	Pada adonan <i>icing sugar</i> dan <i>egg white</i> . Sesuaikan dengan konsistensi yang diinginkan.
Aduk			Hingga rata.
		<i>Royal Icing</i>	Siap digunakan.

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

1.4.2 Kebutuhan Alat

Berikut adalah peralatan yang penulis gunakan dalam pembuatan *cocoa painting* yang bertemakan “*Kimetsu no Yaiba : The Path of The Demon Slayers*” lengkap dengan fungsi maupun kegunaan alat tersebut :

TABEL 1.5 DAFTAR ALAT YANG DIGUNAKAN BESERTA FUNGSI DAN KEGUNAANNYA

No.	GAMBAR ALAT	PENJELASAN KEGUNAAN
1.	 GAMBAR 1.21 BOWL	Digunakan sebagai wadah untuk menyimpan bahan ataupun sebagai alas untuk menimbang. Diameter : 16 cm
2.	 GAMBAR 1.22 SCALE	Digunakan untuk menimbang berat bahan yang akan digunakan dengan akurat.
3.	 GAMBAR 1.23 SAUCE PAN	Digunakan untuk memasak bahan yang mengandung cairan. Misalnya dalam pembuatan <i>sugar syrup</i>. Diameter : 17 cm

**TABEL 1.5 DAFTAR ALAT YANG DIGUNAKAN BESERTA FUNGSI
DAN KEGUNAANNYA (LANJUTAN)**

4.	 GAMBAR 1.24 PORTABLE STOVE	Digunakan sebagai sumber panas untuk memasak dan mengolah makanan.
5.	 GAMBAR 1.25 SMALL KNIFE	Digunakan untuk memotong atau mengiris bahan. Dalam pembuatan <i>pastillage</i> , pisau digunakan untuk mengiris <i>pastillage</i> yang sudah di-roll untuk menyesuaikan bentuk yang diinginkan.
6.	 GAMBAR 1.26 KITCHEN TOWEL	Digunakan untuk membersihkan <i>working table</i> ataupun untuk mengeringkan peralatan yang basah.
7.	 GAMBAR 1.27 PAINTING BRUSH	Digunakan untuk mengaplikasikan <i>cocoa paste</i> pada <i>pastillage</i>. Jenis kuas yang digunakan : 2# Flat Shader, 12# Flat Shader, 2# Round, 3# Round.

**TABEL 1.5 DAFTAR ALAT YANG DIGUNAKAN BESERTA FUNGSI
DAN KEGUNAANNYA (LANJUTAN)**

8.	 <i>GAMBAR 1.28 PALETTE</i>	Digunakan sebagai wadah untuk mencampur dan mengatur cat (<i>cocoa paste</i>), memungkinkan penulis menciptakan warna yang diinginkan.
9.	 <i>GAMBAR 1.29 RUBBER SPATULA</i>	Digunakan sebagai alat untuk mengambil, mengaduk, atau menyendok bahan yang digunakan.
10.	 <i>GAMBAR 1.30 TEAK BLOCK</i>	Digunakan sebagai alat bantu untuk melindungi permukaan kerja saat memotong atau untuk mengeringkan <i>pastillage</i>. Diameter 60x40 cm dengan ketebalan 6 mm.
11.	 <i>GAMBAR 1.31 EASEL</i>	Digunakan sebagai penyangga untuk menopang kanvas atau media gambar. Sudut kemiringan : $\pm 70^\circ$

**TABEL 1.5 DAFTAR ALAT YANG DIGUNAKAN BESERTA FUNGSI
DAN KEGUNAANNYA (LANJUTAN)**

12.	 GAMBAR 1.32 ROLLING PIN	Digunakan untuk meratakan adonan <i>pastillage</i> menjadi ketebalan yang diinginkan.
13.	 GAMBAR 1.33 SCISSORS	Digunakan untuk memotong atau memangkas berbagai bahan seperti kertas atau plastik.
14.	 GAMBAR 1.34 PLASTIC WRAP	Digunakan untuk membungkus, melindungi, dan menjaga kebersihan barang.
15.	 GAMBAR 1.35 NOZZLE	Digunakan untuk mengatur bentuk <i>royal icing</i> dalam pembuatan bingkai.
16.	 GAMBAR 1.36 STANDING MIXER	Digunakan untuk mengaduk adonan <i>pastillage</i> .

**TABEL 1.5 DAFTAR ALAT YANG DIGUNAKAN BESERTA FUNGSI
DAN KEGUNAANNYA (LANJUTAN)**

17.	 GAMBAR 1.37 PENCILS	Digunakan untuk menulis, menggambar, atau membuat tanda pada permukaan kertas atau media lainnya.
18.	 GAMBAR 1.38 PIPING BAG	Digunakan untuk menampung adonan <i>royal icing</i> yang akan diaplikasikan pada <i>pastillage</i> .
19.	 GAMBAR 1.39 HOOK ATTACHMENT	Digunakan untuk mengaduk adonan <i>pastillage</i> , penggunaannya berpasangan dengan <i>standing mixer</i> .

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

1.4.3 Purchase Order

Purchase Order, atau yang umum disingkat PO, adalah dokumen tertulis berupa daftar yang digunakan perusahaan untuk memesan peralatan atau bahan dari *supplier*. Umumnya, dokumen ini memuat informasi detail terkait transaksi pemesanan jasa maupun barang, seperti harga, kuantitas yang telah disetujui, dan jadwal pembayaran serta pengiriman (Sari, 2023).

Berikut merupakan perincian dari data bahan serta jumlah dan harga yang nantinya akan penulis gunakan untuk membuat *Cocoa Painting “Kimetsu no Yaiba : The Path of The Demon Slayers”*.

TABEL 1.6 PURCHASE ORDER

BAHAN	QTY		HARGA PER UNIT		TOTAL HARGA (IDR)
<i>Teak Block</i>	1	<i>Pcs</i>	<i>Pcs</i>	30.000	30.000
<i>Plastic Wrapping</i>	1	<i>Roll</i>	<i>Roll</i>	21.000	21.000
<i>Gelatine Powder</i>	1	<i>Pack</i>	<i>Pack/</i> 60 gram	18.000	18.000
<i>Icing Sugar</i>	6	<i>Pack</i>	<i>Pack/</i> 500 gram	11.000	66.000
<i>Telur</i>	2	<i>Pcs</i>	<i>Pcs/</i> 65 gram	2.500	5.000
<i>Tepung Maizena</i>	4	<i>Pack</i>	<i>Pack/</i> 100 gram	5.000	20.000
<i>Cocoa Powder</i>	1	<i>Pack</i>	<i>Pack/</i> 80 gram	18.000	18.000
<i>Oil</i>	1	<i>Pack</i>	<i>Pack/</i> 100 ml	5.000	5.000
<i>Sugar</i>	1	<i>Pack</i>	<i>Pack/</i> 250 gram	6.000	6.000
<i>Easel/Standing</i>	1	<i>Pcs</i>	<i>Pcs</i>	115.000	115.000
<i>Painting Brush</i>	1	<i>Pack</i>	<i>Pack/</i> 6 pcs	18.500	18.500
<i>Palette</i>	1	<i>Pcs</i>	<i>Pcs</i>	9.000	9.000
<i>Piping Bag</i>	1	<i>Pack</i>	<i>Pack</i>	8.000	8.000

TABEL 1.6 PURCHASE ORDER (LANJUTAN)

<i>Portable Gas</i>	1	Btl	Btl/ 220 gram	25.900	25.900
<i>Cream of Tartar</i>	1	Btl	Btl/ 50 gram	15.000	15.000
Cuka	1	Btl	Btl/ 150 ml	5.000	5.000
TOTAL					Rp385.400,00

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

1.4.4 Recipe Costing

Pengertian *recipe costing* secara mendalam melibatkan penentuan harga pokok bahan baku untuk setiap hidangan dalam menu. Proses ini mempertimbangkan ukuran penyajian, sisa bahan yang tidak terpakai, serta pengurangan *volume* atau berat selama proses persiapan, yang kemudian digunakan untuk menentukan biaya standar setiap porsi. (Davis, 2018).

TABEL 1.7 RECIPE COSTING

BAHAN	QTY		HARGA PER UNIT		TOTAL HARGA (IDR)
<i>Teak Block</i>	1	<i>Pcs</i>	<i>Pcs</i>	30.000	30.000
<i>Icing Sugar</i>	6	<i>Pack</i>	<i>Pack/ 500 gram</i>	66.000	66.000

TABEL 1.7 RECIPE COSTING (LANJUTAN)

<i>Cream of Tartar</i>	3	Gram	Btl/ 50 gram	15.000	900
Tepung Maizena	4	<i>Pack</i>	<i>Pack</i> / 100 gram	5.000	20.000
Cuka	0,5	Gram	Btl/ 150 ml	5.000	16
<i>Cocoa Powder</i>	60	Gram	<i>Pack</i> / 80 gram	18.000	13.500
<i>Oil</i>	30	Gram	<i>Pack</i> / 100 ml	5.000	1.667
<i>Sugar</i>	100	Gram	<i>Pack</i> / 250 gram	6.000	2.400
<i>Portable Gas</i>	1	Btl	Btl/ 220 gram	25.900	25.900
<i>Gelatine Powder</i>	40	Gram	<i>Pack</i> / 60 gram	18.000	12.000
Telur	2	<i>Pcs</i>	<i>Pcs</i> / 65 gram	2.500	5.000
TOTAL					Rp177.383,00

(Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2025)

1.4.5 *Selling Price*

Selling price atau harga jual diartikan sebagai harga pemasaran yang disepakati atau biaya di mana barang atau komoditas tersebut dinilai. Dalam industri perhotelan dan pasar, harga jual suatu produk bersifat fleksibel dan dapat diubah sesuai kebutuhan atau kondisi pasar. (Onyeocha, 2015). Terdapat berbagai cara untuk menentukan *selling price*, salah satunya yakni dengan menjumlahkan *labor (hours of estimated work x hourly rate) + total recipe cost + overhead + desired profit percentage* (White, 2025).

$$\text{Selling Price} = (\text{Total Recipe Cost} + \text{Labour Cost (Hours of Estimated Work x Hourly Rate)} + \text{Overhead Cost} + \text{Desired Profit Percentage})$$

Harga jual (*selling price*) dari lukisan coklat (*cocoa painting*) dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti ukuran lukisan, kualitas bahan yang digunakan, tingkat keterampilan, dan pasar atau lokasi penjualan. Lukisan coklat, yang sering kali menggunakan coklat asli sebagai bahan utama untuk menggambar di atas kanvas, menawarkan nilai estetika dan kreativitas yang tinggi, menjadikannya produk seni yang unik.

Total recipe cost merupakan total biaya yang berisi seluruh bahan baku yang digunakan dalam pembuatan produk. *Labour cost* merupakan biaya atau upah kerja yang meliputi *hours of estimated work* (estimasi waktu kerja) yang akan dikalikan dengan *hourly rate* (tarif per jam). *Hourly rate* dapat ditentukan berdasarkan pengalaman dan keahlian yang dimiliki oleh pembuat produk tersebut (White, 2025).

Overhead cost merupakan biaya lainnya selain bahan baku dan peralatan yang digunakan. Dalam pembuatan suatu produk atau *cake*, *overhead cost* dapat beragam, namun yang paling pasti ialah biaya listrik, sewa tempat, gas, dan air yang diperlukan (White, 2025). Sedangkan, *desired profit percentage* merupakan persentase keuntungan bersih yang diharapkan dari total biaya yang dikeluarkan (*total cost*). *Profit* ini dapat ditentukan berdasarkan lokasi geografis pembuatan usaha, jenis produk yang dibuat, serta keahlian, pengalaman, dan reputasi dari pemilik usaha itu sendiri (Iyer, 2021).

Dalam menentukan *selling price*, salah satu faktor yang juga diperhitungkan adalah nilai dari kreativitas yang telah dituangkan oleh penulis dalam karya tersebut. Kreativitas ini dianggap sebagai salah satu indikator penting yang mempengaruhi penetapan harga. *Creativity cost* ini termasuk pada *labour cost* yang telah penulis jelaskan sebelumnya (Iyer, 2021). Berikut merupakan *selling price* yang penulis tentukan untuk produk *cocoa painting*.

TABEL 1.8 SELLING PRICE

<i>Total Recipe Cost</i>			Rp177.383,00	12%
<i>Labour Cost</i>	<i>Hourly Rate</i>	Rp25.000,00	Rp450.000,00	29%
	<i>Estimated Time</i>	18 hours		
<i>Overhead Cost</i>	Listrik, Air, Gas, <i>Plastic Wrap</i> , dll		Rp200.000,00	13%
<i>Total Cost</i>			Rp827.383,00	54%
<i>Desired Profit</i>	85%		Rp703.275,55	46%
<i>Preliminary Selling Price</i>			Rp1.530.658,55	100%
<i>Actual Selling Price</i>			Rp1.550.000,00	

(Sumber : Hasil Modifikasi Penulis, 2025)