

**IDENTIFIKASI KEMAMPUAN *FLAIR BARTENDING* PADA KOMUNITAS  
BARTENDER DI YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Teknik



Oleh:

Andang Wahyu Setyawan  
NIM. 11511244021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### IDENTIFIKASI KEMAMPUAN *FLAIR BARTENDING* PADA KOMUNITAS BARTENDER DI YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Andang Wahyu Setyawan  
NIM. 11511244021



telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Agustus 2017

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Dr. Mutiara Nugraheni  
NIP. 19770131 200212 2 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

Dr. Kokom Komariah, M.Pd  
NIP. 19600808 198403 2 002

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

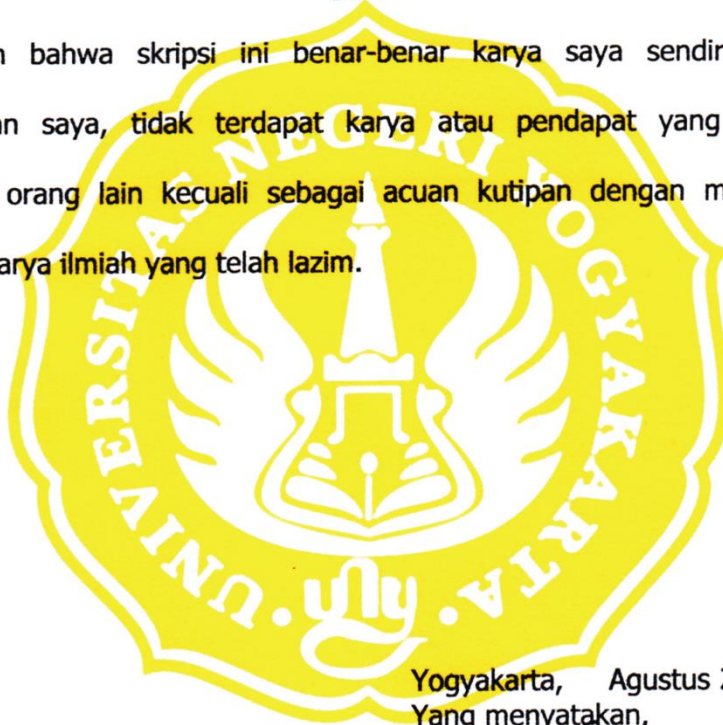
Nama : Andang Wahyu Setyawan

NIM : 11511244021

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Identifikasi Kemampuan *Flair Bartending* pada Komunitas  
Bartender di Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.



Yogyakarta, Agustus 2017  
Yang menyatakan,

Andang Wahyu Setyawan  
NIM. 11511244021



**IDENTIFIKASI KEMAMPUAN *FLAIR BARTENDING* PADA KOMUNITAS  
BARTENDER DI YOGYAKARTA**


Disusun oleh :

Andang Wahyu Setyawan  
NIM. 11511244021

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada  
Tanggal

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Kokom Komariah, M.Pd	Ketua Penguji/ Pembimbing		25/9 -17
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd	Sekretaris Penguji		25/9 -17
Wika Rinawati, M.Pd	Penguji Utama		25/9 -17

Yogyakarta, September 2017  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
**Dr. Widarto, M.Pd**  
NIP. 19631230 198812 1 001

## HALAMAN MOTTO

*“berakit-rakit ke hulu berenang kemudian,  
Bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian”*

*“Kesabaran akan membawa hal yang tak terungkap  
sebelumnya”*

*“hasil tidak akan mengingkari proses”*

*“selama ada kesungguhan, maka semua akan terselesaikan”*

*“Tidak ada keberhasilan tanpa restu dan doa kedua orang  
tua”*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan untuk :*

- ❖ *Kedua orang tua saya bapak Bambang Irianto dan ibu Tri Handayani Takariyanti yang selalu mendoakan, memotivasi dan memberi dorongan semangat kepada saya selama melaksanakan pendidikan.*
- ❖ *Kakak perempuan saya mbak Endang Sulistyorini dan keluarganya yang senantiasa mengingatkan akan selalu berjuang tanpa henti untuk meraih cita-cita.*
- ❖ *Sahabat seperjuangan komunitas kebanggaan “Flexion YK” yang saya rasakan ada sentuhan keluarga baru saat berada di masa kuliah ini, tetap semangat dan bangun solidaritas yang selalu akan saya ingat selamanya.*

## **IDENTIFIKASI KEMAMPUAN *FLAIR BARTENDING* PADA KOMUNITAS BARTENDER DI YOGYAKARTA**

Oleh:  
Andang Wahyu Setyawan  
NIM. 11511244021

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Profil bartender berdasarkan usia, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman kerja, 2) Tingkat pengetahuan *bartending* pada komunitas bartender, 3) Tingkat keterampilan *flair bartending* komunitas bartender.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada komunitas bartender dengan subjek anggota komunitas di Yogyakarta. Objek penelitian ini yaitu pengetahuan dan keterampilan *flair bartending* pada komunitas bartender. Waktu penelitian dilakukan September 2016 sampai dengan Agustus 2017. Validitas instrumen menggunakan dua ahli materi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan 1) Profil komunitas bartender berdasarkan usia dengan rentang 21 sampai dengan 22 tahun, jenis kelamin yaitu laki-laki sebesar 80,00 dan perempuan 20,00, tingkat pendidikan SMA/ SMK sebesar 50,00, pengalaman kerja dengan rata-rata waktu di bawah 1 tahun. 2) Pengetahuan *flair bartending* pada komunitas dengan hasil rata-rata sebesar 79,17 termasuk dalam kategori "Sangat Baik", aspek pengetahuan tertinggi yaitu pengetahuan tentang tugas bartender sebesar 92,50 dan aspek pengetahuan terendah yaitu pengetahuan tentang teknik *flair bartending* sebesar 67,95. 3) Keterampilan *flair bartending* pada komunitas didapat rata-rata sebesar 74,44 termasuk dalam kategori "Baik" dengan hasil gerakan tertinggi yaitu gerakan *flip* sebesar 81,25 sedangkan gerakan terendah yaitu gerakan *thumb roll* 68,75.

Kata Kunci: *Flair Bartending, Komunitas Bartender, Bartender*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senan tiasa selalu melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Identifikasi Kemampuan *Flair Bartending* pada Komunitas Bartender di Yogyakarta” dengan hasil semaksimal mungkin. Pelaksanaan dan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada yang terhormat:

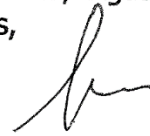
1. Dr. Kokom Komariah, M.Pd, dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat motivasi, dan masukan, serta bimbingan terbaiknya selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Minta Harsana, A.Par.,M,Sc. Validator Instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran serta masukan terhadap Tugas Akhir Skripsi.
3. Wika Rinawati, M.Pd. dan Prihastuti Ekawatiningsih ,M.Pd. penguji utama dan sekretaris yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap tugas akhir skripsi ini.
4. Dr. Mutiara Nugraheni Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Dr. Drs. Widarto, M.Pd., Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.



6. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah mendukung dan membantu pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Akhirnya, semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan sebaik mungkin dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Agustus 2017  
Penulis,



Andang Wahyu Setyawan  
NIM. 11511244021

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGATAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Kompetensi .....	8
2. Bar .....	12
3. Bartender .....	16
4. <i>Flair Bartending</i> .....	18
5. Komunitas .....	36
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	38
C. Kerangka Berpikir .....	39
D. Pertanyaan .....	41
BAB III METODE PENELITIAN .....	42
A. Jenis Penelitian .....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Populasi dan Sampel .....	42

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	43
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	43
1. Angket.....	44
2. Observasi .....	45
F. Validitas dan Reliabilits Instrumen .....	45
1. Validitas Instrumen .....	45
G. Teknik Analisis Data .....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	48
A. Deskripsi Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian .....	48
B. Profil Bartender.....	48
C. Deskripsi Data .....	51
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	78
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	80
LAMPIRAN .....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen .....	44
Tabel 2. Kisi-kisi Observasi .....	45
Tabel 3. Relibilitas Instrumen .....	47
Tabel 4. Kecenderungan Skor Rata-rata .....	48
Tabel 5. Usia Komunitas Bartender .....	50
Tabel 6. Jenis Kelamin Komunitas Bartender .....	50
Tabel 7. Pendidikan Komunitas Bartender .....	51
Tabel 8. Pengalaman Kerja Komunitas Bartender.....	52
Tabel 9. Pengetahuan Tentang Tugas Bartender .....	53
Tabel 10. Pengetahuan Tentang Bar .....	54
Tabel 11. Pengetahuan Tentang Minuman .....	55
Tabel 12. Pengetahuan Tentang Alat Bar .....	56
Tabel 13. Pengetahuan Tentang Teknik <i>Flair Bartending</i> .....	57
Tabel 14. Pengetahuan <i>Flair Bartending</i> Komunitas .....	58
Tabel 15. Gerakan <i>Flip</i> .....	60
Tabel 16. Gerakan <i>Spin</i> .....	61
Tabel 17. Gerakan <i>Shadow</i> .....	62
Tabel 18. Gerakan <i>Stall</i> .....	63
Tabel 19. Gerakan <i>Thumb roll</i> .....	64
Tabel 20. Gerakan <i>Palm Flip</i> .....	65
Tabel 21. Gerakan <i>Over to arm stall</i> .....	66
Tabel 22. Gerakan <i>Bottle tap</i> .....	67
Tabel 23. Gerakan <i>Glove</i> .....	68
Tabel 24. Gerakan <i>Switch</i> .....	69
Tabel 25. Keterampilan Komunitas Bartender .....	70

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Struktur Organisasi Bar di Hotel .....	16
Gambar 2. Kerangka Berfikir .....	40
Gambar 3. Diagram Rata-rata Pengetahuan Komunitas Bartender.....	59
Gambar 4. Grafik Rata-rata Keterampilan Komunitas Bartender .....	70



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Validasi Instrumen

Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen

Lampiran 3. Data penelitian dan Reliabilitas Instrumen

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 5. Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) adalah sebuah daerah otonomi tingkat provinsi di Indonesia. Sebuah kota dengan berbagai predikat baik dari sejarah maupun potensi yang ada seperti sebagai kota perjuangan, kota budaya, kota pelajar dan kota pariwisata. Sebutan Yogyakarta sebagai kota pariwisata menggambarkan provinsi ini dalam kacamata kepariwisataan. Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata kedua setelah Bali. Berbagai obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata religi, wisata sejarah, wisata budaya, wisata pendidikan, wisata belanja dan wisata kuliner. Setiap tahunnya wisatawan lokal maupun wisatawan asing meningkat. Dilihat peningkatan dari tahun 2011 sebanyak 770,337 wisatawan sampai dengan tahun 2015 sebanyak 2,230,424 wisatawan (Statistik Kepariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, 2015).

Peningkatan jumlah wisatawan yang datang, menjadikan kebutuhan akomodasi misalnya hotel, tempat penginapan dan juga sarana pendukung seperti restoran pun ikut meningkat. Perkembangan hotel dan restoran di Yogyakarta yang meningkat, mengacu pada penawaran fasilitas, pelayanan yang menarik bagi wisatawan. Fasilitas yang ditawarkan misalnya *pool*, *lounge* maupun bar. Bar adalah salah satu fasilitas yang disediakan oleh hotel untuk konsumen memesan minuman beralkohol maupun non alkohol. Ruang yang nyaman dan diiringi lagu-lagu, membuat konsumen merasa santai sambil menikmati minuman dan makanan.

Sehubungan dengan banyaknya hotel dan restoran yang berkembang di Yogyakarta, permintaan akan tenaga kerja yang kompeten juga meningkat. Peningkatan ini berdampak pada jumlah kebutuhan tenaga yang sesuai dengan bidang perhotelan semakin banyak. Adapun bagian pekerjaan dari bidang perhotelan meliputi : *food and beverage, laundry, house keeping, front office*, dan lain-lain. Pada bagian *food and beverage* terbagi menjadi beberapa bidang pekerjaan seperti *chef, waiter, bartender*.

Bartender adalah seseorang yang bekerja di bar, dengan tugas utama yakni memberikan pelayanan kepada tamu dan membuat minuman sesuai kebutuhan mereka. Bartender juga mempersiapkan area kerja bar dan melayani transaksi pembayaran kepada tamu. Bartender memiliki kompetensi pengetahuan minuman, teknik membuat minuman, menguasai bahasa asing, berpenampilan menarik dan juga ramah. Tugas bartender selain membuat minuman adalah membuat harga jual minuman, melengkapi peralatan bar dan membuat menu minuman baru.

Bartender bertanggung jawab atas operasional dan pelayanan yang ada di bar, membersihkan semua gelas dan peralatan, mengecek stok minuman bar. Dia juga bisa melakukan pekerjaan diluar tugas utama mereka, seperti menjadi rekan bicara tamu saat datang ke bar. Selain itu, bartender juga bekerja sama dengan departemen lainnya seperti *housekeeping, front office, kitchen* dan lain-lain. seorang bartender juga dituntut untuk meningkatkan kompetensi bidang pekerjaan sebagai bartender. Meningkatkan kompetensi tersebut dapat melalui berbagai ajang kompetisi bartender, dimana kompetisi tersebut ditujukan untuk bartender yang dapat melakukan aksi *flair bartending*.

*Flair bartending* merupakan aktivitas seorang bartender untuk menghibur konsumen dengan melakukan atraksi / juggling dengan menggunakan alat yang ada di bar seperti botol, *sheker* dan lain-lain. *Flair* pertama kali dikenalkan oleh profesor bartender atau bisa disebut dengan bapak *flair Jerry Thomas* bartender Amerika pada abad ke 19. Pada waktu itu beliau membuat minuman cocktail *Blue Blazer* dengan cara dibakar. Hal itu merupakan aksi menghibur yang dilakukan *Jerry Thomas* kepada tamu. Namun, seiring berjalannya waktu *flair* memodifikasi hingga sampai dengan aksi memainkan alat bar dan lain-lain (wikipedia, 2012).

*Flair* adalah keterampilan memainkan objek atau peralatan bar, namun bagi orang pada umumnya disebut dengan juggling. Padahal hal tersebut adalah berbeda. Juggling itu sendiri identik dengan sirkus yang memainkan 3 objek atau lebih, bahkan arti kata juggling itu secara luas adalah kemampuan seseorang memainkan benda dengan tangan maupun kaki untuk menghibur seperti juggling bola, sirkus pada pertunjukan dan lain-lain. Yang membedakan dengan sirkus dan aksi juggling lainnya, *flair* memiliki nama dan teknik-teknik didalamnya. Aktivitas *flair* juga memiliki tujuan selain menghibur, yaitu membuat minuman. Jadi seorang bartender melakukan *flair* bukan hanya untuk hiburan/ atraksi tetapi juga membuat minuman yang disajikan untuk tamu.

Di Yogyakarta terdapat sekumpulan kelompok dari berbagai perguruan tinggi yang memiliki kompeten pada bidang *flair bartending*. Sekumpulan kelompok tersebut berasal dari AMPTA, STIPRAM, STIPARY dan UNY. Kegiatan yang dilakukan yaitu berlatih *flair bartending*. Berjalannya waktu ada seseorang bartender senior di Yogyakarta mengajak kelompok-kelompok tersebut untuk menyatu menjadi satu komunitas bartender di Yogyakarta.

Komunitas bartender merupakan sekumpulan orang yang bekerja atau berprofesi sebagai bartender di hotel maupun restoran yang ada di Yogyakarta dan juga gabungan dari kelompok-kelompok kecil yang berasal dari perguruan tinggi AMPTA, STIPARY, STIPRAM dan UNY. Jumlah anggota yang ada pada komunitas terdiri sekitar 40 orang. Komunitas ini menjadi wadah bagi seorang bartender yang memiliki minat dan tujuan yang sama. Kegiatan yang dilakukan pada komunitas bartender yakni berlatih *flair bartending* dan juga saling bertukar ilmu.

Pada zaman sekarang ini *flair* berkembang dengan sangat baik termasuk di Indonesia. Banyak hotel, restoran maupun diskotik yang menginginkan bartender yang memiliki kemampuan *flair bartending*. Adapun hal tersebut dikarenakan perkembangan dan tuntutan tamu beraneka ragam yang menginginkan sesuatu hal baru di setiap bar yang dikunjunginya. Diluar negeri misalnya Amerika, Eropa sudah terkenal dengan aksi *flair bartending*. Hal ini menjadi salah satu faktor motivasi bartender untuk bisa memiliki kemampuan *flair bartending*.

Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Kemampuan juga bisa disebut kompetensi. Kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja. Dapat dijabarkan bahwa kompetensi adalah kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan



suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menelaah lebih jauh tentang identifikasi kemampuan *flair bartending*. Dengan mengambil judul identifikasi kemampuan *flair bartending* pada komunitas bartender di Yogyakarta.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diungkapkan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada sebagai berikut :

1. Semakin bertambahnya jumlah hotel dan restoran di Yogyakarta menjadikan kebutuhan akan tenaga kerja bidang perhotelan meningkat.
2. Kebutuhan akan tuntutan dunia kerja, bartender diharapkan memiliki kemampuan *flair bartending*.
3. Adanya kompetisi *flair bartending*, menjadikan motivasi bartender untuk menguasai kemampuan *flair bartending*.
4. Belum diketahuinya kompetensi pengetahuan dan keterampilan *flair bartending*.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas ada beberapa masalah terkait yang ditemukan, tetapi pembahasan akan lebih fokus agar sesuai dengan tujuan penelitian, karena tidak semua masalah akan diteliti. Maka masalah dibatasi pada Identifikasi Kemampuan *Flair bartending* pada Komunitas Bartender di Yogyakarta.

#### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana profil bartender dilihat dari usia, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman kerja?
2. Bagaimana tingkat pengetahuan *bartending* pada komunitas bartender?
3. Bagaimana tingkat keterampilan *flair bartending* pada komunitas bartender?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui profil bartender berdasarkan usia, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman kerja.
2. Mengetahui tingkat pengetahuan *bartending* pada komunitas bartender.
3. Mengetahui tingkat keterampilan *flair bartending* komunitas bartender.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan diketahui dan dicapai tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan berguna dalam segi :

1. Secara teoritis

Hasil peneilitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk praktisi serta menambah khasanah ilmu pengetahuan.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti

- 1) Memberikan informasi pengetahuan tentang kemampuan *flair bartending*.
- 2) Mendapat pengetahuan tentang *flair bartending*.

- b. Bagi hotel

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan atau masukan kedepannya untuk merekrut bartender.

- 2) Dapat menambah pengetahuan tentang hal yang berkaitan dengan bartender khususnya *flair bartending*.

c. Bagi bartender

- 1) Dapat membantu mengidentifikasi kemampuan sebagai bartender.

- 2) Meningkatkan informasi tentang manfaat memiliki kemampuan *flair bartending*.

- 3) Dapat membantu mengetahui kemampuan yang ada pada komunitas bartender.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kompetensi**

##### **a. Pengertian Kompetensi**

Istilah kompetensi menurut *Webster's Dictionary* mulai muncul pada tahun 1596. Istilah ini diambil dari kata "*compere*" yang artinya "*to be suitable*". Kemudian secara substansial mengalami perubahan dengan masuknya berbagai isu dan pembahasan mengenai konsep kompetensi dari berbagai literatur. Menurut Hutapea dan Thoha (2008: 28) menjelaskan tentang "kompetensi adalah kemampuan dan kemauan dalam melakukan sebuah tugas dengan kinerja yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan perusahaan". Pada *Mc.Clelland* dalam Sedarmayanti (2011: 126) menjelaskan kompetensi sebagai "karakteristik mendasar yang dimiliki seseorang yang berpengaruh langsung terhadap atau dapat memprediksikan kinerja yang sangat baik".

Menurut *Spencer* dalam Moehariono (2010: 3-4) berpendapat bahwa "kompetensi adalah karakteristik yang mendasari seseorang berkaitan dengan efektivitas kinerja individu dalam pekerjaannya atau karakteristik dasar individu yang dimiliki hubungan kausal atau sebagai sebab akibat dengan kriteria yang dijadikan acuan, efektif atau kinerja prima atau superior ditempat kerja atau pada situasi tertentu".

Dari pendapat para ahli tentang kompetensi, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi adalah kemampuan dalam bekerja dengan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan serta nilai-nilai pribadi berdasarkan pembelajaran dalam rangka pelaksanaan tugasnya secara efektif dan efisien.

## **b. Jenis-jenis Kompetensi**

### **1) Kompetensi Individu**

Kompetensi individu adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai pribadi berdasarkan pengalaman dan pembelajaran dalam upaya pelaksanaan tugas secara profesional, efektif dan efisien. Moeheriono (2010: 13) mengemukakan bahwa dalam setiap individu terdapat beberapa karakteristik kompetensi dasar yaitu :

- a) Watak (*traits*), yaitu yang membuat seseorang memiliki sikap dan perilaku atau bagaimanakah orang tersebut merespon sesuatu dengan cara tertentu, seperti percaya diri (*self-confidence*), kontrol diri (*self control*), ketabahan atau daya tahan (*hariness*).
- b) Motif (*motive*), yaitu sesuatu yang diinginkan seseorang atau secara konsisten dipikirkan dan diinginkan yang mengakibatkan suatu tindakan atau dasar dari dalam yang bersangkutan untuk melakukan suatu tindakan.
- c) Bawaan (*self concept*), yaitu sikap dan nilai-nilai yang dimiliki seseorang.
- d) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu informasi yang dimiliki seseorang pada bidang tertentu.
- e) Keterampilan atau keahlian (*skill*), yaitu kemampuan untuk melaksanakan tugas tertentu baik secara fisik maupun mental.

Kompetensi pengetahuan dan keterampilan cenderung lebih mudah untuk dikembangkan dengan adanya pendidikan dan pelatihan bagi pegawai/karyawan yang masih kurang menguasai kompetensinya, sedangkan kompetensi konsep diri, watak dan motif berada pada *personality iceberg*, lebih tersembunyi, sehingga cukup sulit untuk dikembangkan (Moeheriono, 2010: 14). Kompetensi seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik luar maupun dalam diantaranya sebagai berikut :

- a) Bakat bawaan.
- b) Motivasi kerja yang tinggi.
- c) Sikap, motif dan cara pandang.



- d) Pengetahuan yang dimiliki.
- e) Keterampilan atau keahlian yang dimiliki.
- f) Lingkungan hidup dari kehidupan sehari-hari.

## 2) Kompetensi Organisasi

Salah satu faktor penting untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan organisasi adalah faktor sumber daya manusia. Keunggulan bersaing suatu organisasi sangat ditentukan oleh sumber daya manusianya. Oleh karena itu, penanganan sumber daya manusia harus dilakukan secara menyeluruh dan seksama dalam kerangka sistem pengelolaan sumber daya manusia yang bersifat strategis, menyatu dan saling terhubung sesuai dengan tujuan dan visi misi organisasi (Moeheriono, 2010: 42).

### c. Tujuan Kompetensi

Menurut Hutapea dan Nurianna (2008: 16) menyatakan bahwa penggunaan kompetensi dalam organisasi atau perusahaan pada umumnya memiliki beberapa tujuan yaitu sebagai berikut :

- 1) Pembentukan pekerjaan.
- 2) Evaluasi pekerjaan.
- 3) Rekrutmen dan seleksi.
- 4) Pembentukan dan pengembangan organisasi.
- 5) Membentuk dan memperkuat nilai dan budaya organisasi.
- 6) Pembelajaran organisasi.
- 7) Manajemen karier dan penilaian potensi karyawan.
- 8) Sistem imbal jasa.

#### **d. Indikator Kompetensi**

Menurut Keputusan kepala Badan Kepegawaian Negara Nomor 46 A tahun 2003 menyatakan bahwa kompetensi terdiri dari :

- 1) Pengetahuan
- 2) Keterampilan
- 3) Sikap

Menurut Hutapea dan Thoha (2008: 28) mengungkapkan bahwa ada tiga komponen utama pembentukan kompetensi yaitu :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)

Informasi yang dimiliki seseorang untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan bidang yang digelutinya. Pengetahuan karyawan turut menentukan berhasil tidaknya pelaksanaan tugas yang dibebankan kepadanya, karyawan yang mempunyai pengetahuan yang cukup meningkatkan efisiensi perusahaan.

- 2) Keterampilan (*skill*)

Suatu upaya untuk melakukan tugas dan tanggung jawab yang diberikan perusahaan kepada karyawan dengan baik dan maksimal. Disamping pengetahuan dan kemampuan karyawan, hal yang perlu diperhatikan adalah sikap perilaku karyawan.

- 3) Sikap (*attitude*)

Pola tingkah laku karyawan dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan peraturan perusahaan. Apabila karyawan mempunyai sifat mendukung pencapaian organisasi, maka secara otomatis segala tugas yang dibebankan kepadanya akan dilaksanakan sebaik-baiknya.

Kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap cenderung lebih nyata dan relatif berada dipermukaan sebagai karakteristik yang dimiliki manusia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kompetensi adalah kemampuan dan kemauan untuk melakukan tugas dengan kinerja yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan perusahaan.

## **2. Bar**

### **a. Sejarah Bar**

Sejarah Bar menurut Ardjuno Wiwoho (2009: 1) menyatakan bahwa bar berawal dari ditemukannya minuman beralkohol yang didapat dari hasil fermentasi buah-buahan dan padi-padian. Sedangkan menurut I gusti Nyoman W (2016: 1) bar bermula pada 300 tahun yang lalu diawali dari Amerika utara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sejarah bar berawal dari Amerika utara pada abad ke 17 dengan ditemukannya minuman beralkohol dari hasil fermentasi buah-buahan dan padi-padian.

Kata "*bar*" berasal dari "*barrier*" atau "*barre*" yang artinya adalah penghalang. Penghalang yang dimaksud yaitu papan yang terbuat dari kayu yang dibentuk dan diatur sedemikian rupa, sehingga memisahkan tempat kerja petugas penjual minuman atau *bartender* dengan tamu yang duduk di *bar stool* sambil memesan minuman (Ardjuno Wiwoho, 2009 :1). Tujuan adanya penghalang tersebut adalah agar tamu yang bersangkutan tidak mudah memasuki area dimana bartender bekerja. Papan pemisah tersebut akhirnya dikenal dengan sebutan *bar counter*.

## **b. Tipe bar berdasarkan fungsinya**

Menurut Ardjuno Wiwoho (2009 : 2), dalam operasionalnya bar memiliki beragam tipe. Ada bar yang berdiri sendiri, yang menjadi pelengkap tempat hiburan, bar yang menjadi pelengkap sebuah restoran, dan bar yang menjadi bagian dari fasilitas hotel. Berdasarkan fungsinya, di hotel besar umumnya akan dijumpai dua macam tipe bar yakni *Service bar* dan *public bar*.

### **1) *Service bar***

*Service bar* adalah sebuah yang mempunyai fungsi khusus yang menyediakan untuk memenuhi kebutuhan pesanan tamu, baik yang berasal dari *room service* maupun restoran. Lokasi *service bar* biasanya berdekatan dengan bagian *room service*, yang juga berdekatan dengan dapur. Tujuan utamanya adalah mempermudah dan mempercepat pelayanan (Ardjuno Wiwoho, 2009: 2).

### **2) *Public bar***

*Public bar* adalah bar yang diperuntukkan bagi kalangan umum, baik tamu hotel maupun tamu dari luar hotel yang datang dan langsung menikmati minuman di bar. Selain untuk bersantai, *public bar* terkadang dipergunakan sebagai tempat pertemuan pebisnis dalam negosiasi bisnis (Ardjuno Wiwoho, 2009: 2).

Berdasarkan tipe bar dan fungsi, sama halnya dengan I Gusti Nyoman (2016: 6) juga menyatakan ada 2 tipe bar dan fungsinya yaitu *service bar* dan *public bar*.

### **1) *Service bar***

*Service bar* merupakan jenis bar yang memiliki fungsi pokok untuk memproduksi minuman pesanan tamu kemudian didistribusikan kepada konsumen. *Service bar* melayani tamu yang ingin memesan minuman namun tidak

perlu datang langsung ke *counter service bar*, cukup dengan menunggu ditempat yang diinginkan seperti di lobby, kamar, *pool*. Bar jenis ini umumnya berada pada hotel untuk melayani tamu yang menginap (I Gusti Nyoman, 2016: 6).

## 2) *Public bar*

*Public bar* merupakan bar yang memiliki fungsi membuat minuman tamu berikut menyajikannya langsung kepada konsumen. Jenis bar ini akan dikunjungi langsung oleh tamu sehingga dapat mengoptimalkan operasional kerja didalam bar (I Gusti Nyoman, 2016: 7).

### **c. Tipe bar sesuai dengan keberadaannya**

Menurut Ardjuno Wiwoho (2009 : 3), tipe-tipe bar berdasarkan fungsinya, masih banyak tipe bar yang lain dengan nama atau istilah yang pada umumnya disesuaikan dengan keberadaan bar yang bersangkutan. Tipe-tipe bar sebagai berikut :

#### 1) *Bar in the restaurant*

*Bar in the restaurant* adalah bar yang terdapat dalam suatu restoran yang berfungsi sebagai pelengkap dari restoran tersebut. Bar ini menjual minuman sebagai pelengkap dari makanan yang disediakan oleh restoran (I Gusti Nyoman, 2016: 14)

#### 2) *Cocktail lounge bar*

Jenis bar ini menawarkan berbagai macam *cocktail* dengan standar pelayanan yang bermutu tinggi. Kecepatan pelayanan dan keakraban petugas bar terhadap tamu merupakan ciri khusus dari *cocktail lounge bar* (I Gusti Nyoman, 2016: 11).

### 3) *Discotheque bar*

*Discotheque bar* adalah bar yang fasilitasnya berupa peralatan *sound system* berikut dengan *dance floor*, sehingga tamu dapat berdisko dan juga memesan minuman sambil menikmati alunan musik (I Gusti Nyoman, 2016: 18)

### 4) *Night club bar*

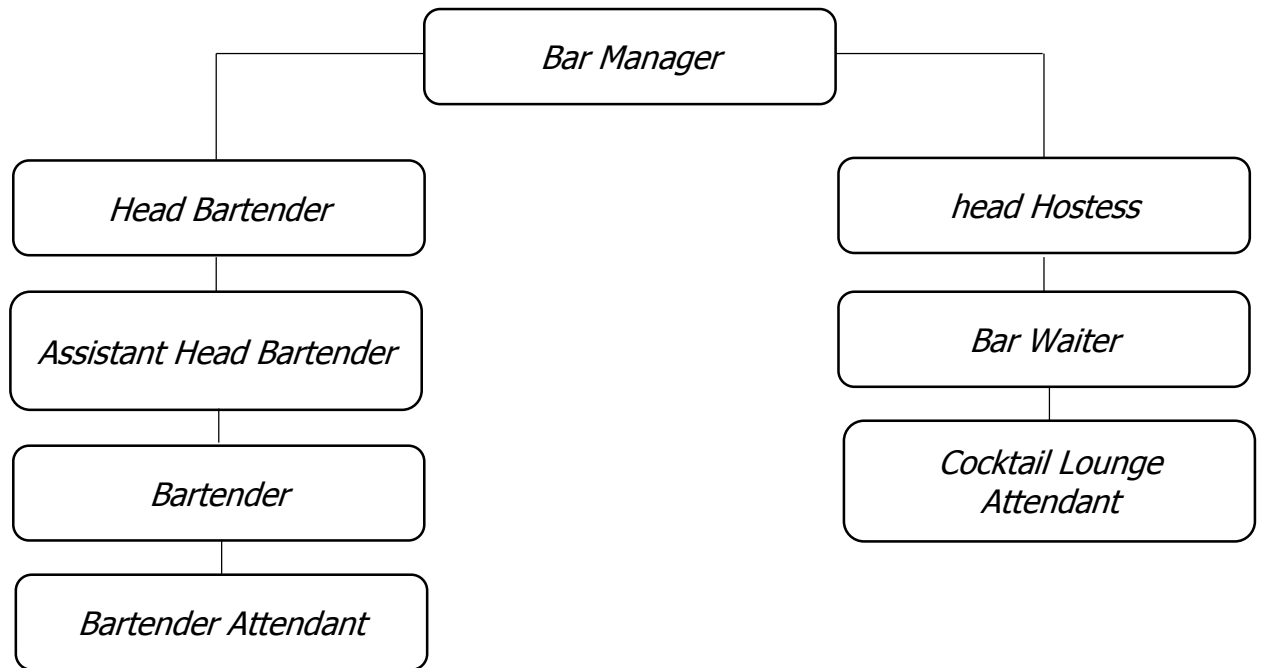
*Night club bar* merupakan bar yang melayani hanya pada malam hari untuk tamu yang menginginkan minuman beralkohol maupun non alkohol sambil menikmati suasana malam hari (I Gusti Nyoman, 2016: 11)

### 5) *Snack bar/ cafe/ milk bar*

*Snack bar* memiliki ciri utama yaitu mengutamakan pelayanan yang cepat. Bar jenis ini menawarkan minuman dan juga makanan ringan (I Gusti Nyoman, 2016: 12)

## **d. Struktur Organisasi Bar**

Struktur organisasi bar diperlukan dalam sebuah sistem perusahaan atau hotel yang sudah ditentukan. Struktur ditata sesuai dengan kebutuhan bar. Adapun bagian-bagian *jobdesk* yang ada di bar seperti; bar manajer, *head bartender*, *assitant head bartender*, bartender, *assstant bartender*, *head hostes waiter*, *cocktail lounge attendant*. Pada setiap bagian tersebut memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing. Bar manajer bertanggung jawab membawahi *head bartender* dan *head hostess*. *Head bartender* dan assistennya bertanggung jawab membawahi bartender yang bertugas menyiapkan minuman. Bertender bertanggung jawab atas kualitas minuman ang dipesan oleh tamu. *Head hostess* membawahi *waiter* yang bertugas melayani tamu (Ardjuno Wiwoho, 2009: 6).



Gambar 1. Struktur Organisasi Bar di Hotel (Ardjuno Wiwoho ,2009 : 6)

### **3. Bartender**

#### **a. Pengertian Bartender**

Bartender adalah seseorang yang membuat dan mencampur minuman untuk tamu di area bar atau menuangkan minuman untuk pelanggan yang duduk diatas meja bar (Costas Katsigris and Christ Tomas 2009: 484). *Barman* atau bartender adalah orang yang menentukan apakah operasional bar berjalan dengan baik atau tidak (Ardjuno Wiwoho, 2009:9). Bartender bertanggung jawab sejak awal bar dibuka sampai dengan bar tutup (I Gusti Nyoman, 2016: 27). Berdasarkan penjelasan ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa bartender adalah orang yang bertugas membuat minuman untuk tamu dan bertanggung jawab operasional bar dari awal buka hingga bar tutup.

b. Tugas bartender

Dalam menjalankan operasional di bar, maka bartender harus memiliki tugas sebagai berikut (Ardjuno Wiwoho, 2009: 10) :

- 1) Membuat daftar permintaan minuman yang diperlukan dan menyimpan secara benar digudang.
- 2) Bertanggung jawab sejak bar dibuka sampai bar ditutup sesuai aturan yang ditetapkan.
- 3) Menyambut tamu yang datang ke bar dan mengambil pesanan untuk tamu.
- 4) Memeriksa komputer kasir yang digunakan.
- 5) Memonitor bar secara berkesinambungan.
- 6) Menyajikan makanan kecil (snack) untuk tamu.
- 7) Membuat laporan keluhan tamu (*complain*) yang ditujukan untuk supervisor atau manajer.
- 8) Membuat laporan mengenai barang rusak atau pecah.
- 9) Meyakinkan bahwa *refrigerator* dan perangkat lain dalam keadaan bersih dan dengan persediaan bahan yang mencukupi.
- 10) Menjaga penampilan makanan dan minuman siap pakai (*mise en place*)
- 11) Membuat laporan atau catatan hal-hal penting yang harus diketahui oleh petugas lainnya.
- 12) Mengikuti aturan cara berpakaian yang sesuai standar perusahaan.
- 13) Mengikuti ketentuan dan aturan mengenai kepegawaian yang ditentukan oleh perusahaan.
- 14) Menguasai pengetahuan mengenai menu, daftar minuman maupun kode penggunaannya.
- 15) Mengikuti aturan yang ditetapkan oleh perusahaan mengenai penanganan kebakaran, *hygiene*, kesehatan dan keselamatan kerja.
- 16) Menjaga hubungan kerja yang harmonis antara sesama pekerja.
- 17) Berpartisipasi dalam *training* atau *briefing* dan menghadiri pertemuan yang diadakan oleh perusahaan.
- 18) Menguasai peraturan atau undang-undang penggunaan minuman beralkohol yang dikeluarkan oleh negara atau daerah setempat.

Sedangkan I Gusti Nyoman (2016: 28) mengemukakan bahwa sebagai bartender memiliki tugas sebagai berikut :

- 1) Membuat daftar minuman dan bahan keperluan lain untuk operasional bar.
- 2) Menyambut tamu yang datang ke bar dan mencatat pesanan minuman.
- 3) Menyiapkan, membuat, dan menyajikan minuman untuk tamu.



- 4) Membuat laporan-laporan tentang barang yang rusak atau pecah dan juga mencatat kejadian penting saat operasional bar.
- 5) Membaca *log book* yang telah diisi oleh staf dari *shift* kerja sebelumnya.
- 6) Memeriksa kebersihan peralatan, area pelayanan, termasuk *rest room*.

Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi No. 318 tahun 2007 mengenai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia sektor penyedia makanan dan minuman, menyatakan bahwa kompetensi bartender sebagai berikut :

- 1) Merancang dan mengoperasikan dapur Indonesia/ Bar Counter.
- 2) Menerapkan prinsip-prinsip kontrol jasa boga.
- 3) Menerima dan menyimpan persediaan.
- 4) Menerapkan proses produksi *cook chill*.
- 5) Menyajikan makanan dan minuman.
- 6) Mengorganisir operasi layanan makanan.
- 7) Memilih, menyiapkan dan menyajikan hidangan khusus.
- 8) Membina dan menjaga kendali mutu.

Dari ketiga sumber tersebut menyatakan bahwa tugas bartender yang paling utama adalah menyiapkan, menyediakan dan membuat minuman kepada tamu dengan ditambahkan tugas-tugas pokok lainnya.

#### **4. *Flair bartending***

##### **a. Pengertian *Flair bartending***

*Flair bartending* adalah praktek bartender menghibur tamu atau *customer* dengan memanipulasi alat bar (misal : *shaker* , *bottle*) melalui cara-cara yang mengagumkan atau atraktif (Wikipedia, 2012). Menurut *Chisjo* (2015: 1) menyatakan bahwa *flair* adalah cara menghibur tamu/ klien dan membuat minuman dengan gaya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *flair* adalah aktivitas bartender menghibur tamu dengan cara atraksi dan membuat minuman kepada tamu. Dari pendapat kedua sumber diatas bahwa *flair bartending* adalah kegiatan memainkan objek atau benda yang terdapat di bar yang bertujuan untuk menghibur tamu.

*Flair bartending* disebut juga dengan bartending ekstrim. Kata tersebut menjadi populer dikalangan praktisi sebagai *flair bartender* ataupun ahli bar. *Flair* dapat mencakup aksi juggling, memainkan botol dan *shaker* memanipulasi minuman dengan menggunakan teknik khusus atau bahkan dengan melakukan trik sulap.

#### **b. Teknik *Flair Bartending***

Menurut Chisjo (2015: 5-6) [menyatakan bahwa](#) adapun teknik-teknik yang digunakan dalam *flair bartender* seperti :

- 1) *Flip* adalah teknik membalikkan gelas dari belakang punggung dengan satu tangan dan menangkapnya didepan badan.
- 2) *Spin* adalah teknik memutar botol satu putaran.
- 3) *Shadow* adalah teknik melempar botol atau shaker melewati belakang kepala.
- 4) *Stall* adalah teknik menjaga keseimbangan objek yang dimainkan.
- 5) *Thumb roll* adalah teknik memutar objek pada ibu jari.
- 6) *The palm flip* adalah teknik memutar objek yang dimainkan dengan menggunakan telapak tangan.
- 7) *Over to arm stall* adalah menjaga keseimbangan objek yang dilakukan dengan menggunakan tangan dari belakang kearah depan.
- 8) *Bottle Tap* adalah teknik memukul botol.
- 9) *Glove* adalah memasukkan objek (*bottle*) kedalam *shaker*.
- 10) *Switch* adalah pergantian objek dari tangan kanan ke tangan kiri atau sebaliknya.

### c. Alat Bar

Untuk menunjang kinerja seorang *flair* bartender perlu adanya alat yang sesuai seperti berikut :

#### 1) *Shaker*

*Shaker* adalah alat khusus yang digunakan untuk mencampur minuman dengan cara mengocok dalam *shaker* tersebut. Ada tiga jenis *shaker* yaitu: *stainless steel shaker*, *gold plated shaker*, *boston style shaker*. Secara umum sebuah *shaker* terdiri dari tutup (*lead*), penampung (*container*), saringan (*strainer*) (I Gusti Nyoman, 2016: 40).

#### 2) *Mixing glass*

*Mixing glass* adalah sebuah gelas yang digunakan untuk membuat minuman campuran yang metode pembuatannya diaduk dengan menggunakan *long bar spoon* , karena bahan dari minuman campuran tersebut terdiri dari minuman yang mudah tercampur (Ardjuno Wiwoho, 2009: 14).

#### 3) *Jigger*

*Jigger* merupakan alat untuk mengukur/ menakar bahan minuman yang berbentuk cair. Tujuan penggunaan alat ini adalah mendapatkan kepastian ukuran dari bahan minuman tersebut. Ada beberapa ukuran *jigger* antara lain 1 oz (30 ml), 1,5 oz (45 ml) (Ardjuno Wiwoho, 2009: 14).

#### 4) *Long bar spoon*

Alat ini berupa sendok yang memiliki ukuran panjang. Alat ini digunakan untuk mengaduk minuman campuran dengan metode *stir* /

diaduk pada *glass mixing*. *Long bar spoon* terbuat dari stainless stell. Ukuran sendok antara 20-40 cm (Ardjuno Wiwoho, 2009: 14)

5) *Pourer*

*Pourer* adalah alat khusus yang terbuat dari plastik atau karet atau kombinasi plastik-karet, dipasang pada mulut botol minuman. Ukuran *pourer* bervariasi tergantung dari jumlah keperluan bahan minuman tersebut pada resep minuman tertentu. Manfaat *pourer* adalah menghemat waktu mencampur minuman karena tidak memerlukan lagi menakar bahan minuman dengan menggunakan *pourer* (I Gusti Nyoman, 2016: 47).

6) *Muddler*

*Muddler* merupakan alat berbentuk tongkat yang terbuat dari plastik, kayu maupun keramik yang berfungsi untuk menghancurkan/ mengekstrak bahan minuman campuran yang sangat sulit untuk bercampur dengan bahan minuman lainnya karena memiliki struktur yang padat bahkan keras seperti lemon, *lime*. Dengan alat ini *lime* atau lemon ditekan-tekan sambil sedikit diputar, untuk mendapatkan cairan dan aroma alami dari bahan tersebut untuk dijadikan minuman campuran (I Gusti Nyoman, 2016: 49).

7) *Cocktail strainer*

*Cocktail strainer* adalah alat sejenis saringan yang terbuat dari *stainless stell*, yang digunakan untuk menyaring hasil minuman yang telah dicampur terutama jika menggunakan teknik *mixing*. Tujuan disaring adalah memisahkan minuman dengan es dan bahan lain yang tidak ikut disajikan dalam minuman (I Gusti Nyoman, 2016: 48).

8) *Ice tong/ ice scoop*

*Ice tong* merupakan alat untuk mengambil es batu satu persatu sedangkan *ice scoop* adalah alat untuk mengambil es dalam jumlah banyak (Ardjuno Wiwoho, 2009: 15).

9) *Funnel*

*Funnel* adalah alat berbentuk corong yang berfungsi untuk memindahkan minuman tertentu ke tempat lainnya untuk mencegah minuman tersebut tumpah atau meleleh (I Gusti Nyoman, 2016: 50).

10) *Bar caddy*

*Bar caddy* adalah alat sejenis rak yang digunakan untuk tempat berbagai alat bar yang dibutuhkan selama membuat minuman di bar. Jenis alat bar yang diletakkan pada *bar caddy* antara lain seperti *long bar spoon, cocktail strainer, muddle* (I Gusti Nyoman, 2016: 51).

**d. Pengetahuan Minuman**

1) Pengertian Minuman

Pengertian minuman adalah semua jenis cairan yang dapat diminum (*drinkable liquid*) kecuali obat-obatan (Prihastuti dkk, 2008: 443). Adapun fungsi dari minuman antara lain ; Menghilangkan rasa haus, Menambah tenaga, Membantu pencernaan, Merangsang selera makan, Menyeimbangkan cairan tubuh.

2) Jenis-jenis Minuman

Pada dasarnya minuman dapat diklasifikasikan menjadi 2 kategori yaitu minuman non alkohol dan minuman beralkohol. Adapun kedua jenis kategori tersebut antara lain (I Gusti Nyoman, 2016: 82) :

a) Minuman Non Alkohol

(1) *Juice*

*Juice* adalah jenis minuman non alkohol yang dibuat dengan cara memeras buah-buahan atau sayuran matang dan segar. Proses yang dilakukan untuk memeras *juice* dapat menggunakan cara manual maupun dengan cara modern.

(2) *Squash*

*Squash* merupakan *fruit juice* yang kental dengan menyertakan daging buah serta mengurangi kadar airnya. Untuk membuat minuman *Squash*, lebih baik diencerkan terlebih dahulu dengan soda sebelum dikonsumsi.

(3) *Syrup*

*Syrup* merupakan cairan yang memiliki rasa manis karena terbuat dari campuran gula dan air. *Syrup* dapat pula dibuat dengan cara mencampur gula dengan sari buah yang ditambah zat pewarna, zat aroma, zat penambah rasa.

(4) *Mineral water*

*Mineral water* adalah jenis minuman yang berupa air yang mengandung beberapa jenis mineral yang dibutuhkan oleh tubuh. Berdasarkan jenis bahan dan cara pembuatannya, *mineral water* dibedakan menjadi 2, yaitu :

(a) *Natural mineral water*

Minuman ini berasal dari mata air alami yang berlokasi di pegunungan. *Natural mineral water* dihidangkan sebagai minuman segar yang berfungsi untuk mengurangi rasa haus dan untuk kesegaran

tubuh. Cara penyimpanan minuman ini dalam suhu dingin (10 °C) untuk mendapatkan rasa yang segar.

(b) *Artificial mineral water* (Air mineral buatan)

Air mineral ini dibuat dengan cara menambahkan rasa (*essence*) atau arome (*flavouring agent*) dari buah-buahan dan atau bagian tanaman tertentu lainnya dan ditambahkan juga warna (*colouring agent*). Dan juga ditambahkan dengan karbondioksida kedalamnya.

(5) *Tea* (Teh)

*Tea* adalah jenis minuman non alkohol yang berasal dari seduhan daun tanaman teh. Ada tiga jenis minuman teh antara lain:

(a) *Black tea*

*Black tea* adalah jenis teh yang dalam proses pembuatannya mengalami proses peragian/ fermentasi. Teh ini memiliki warna lebih hitam dibandingkan jenis teh lainnya.

(b) *Green tea*

*Green tea (unfermented tea)* adalah jenis teh yang tidak mengalami peragian dalam proses pembuatannya sehingga warnanya relatif hijau. Secara umum manfaat mengonsumsi teh hijau antara lain: mengurangi resiko kanker, menyejukan kulit, menstabilkan tekanan darah, melindungi daya ingat, awet muda, menurunkan berat badan.

(c) *Semi fermented tea*

*Semi fermented tea* adalah jenis teh yang dalam proses pembuatannya hanya sebagian yang melalui proses fermentasi.

#### *(6) Coffee*

*Coffee* adalah jenis minuman non alkohol yang dibuat dari biji tanaman kopi yang telah dipilih dan mengalami proses pengeringan (*roasted*) kemudian proses penghancuran (*brewed*) sehingga berbentuk serbuk. Ada tiga jenis tanaman kopi yaitu:

##### *(a) Arabica*

Jenis kopi yang berasal dari negara Ethiopia ini merupakan kopi terbaik dengan kadar kafein yang rendah.

##### *(b) Robusta*

Kopi ini berasal dari Indonesia yang memiliki aroma pahit, dengan kadar kafein lebih tinggi daripada jenis *arabica*.

##### *(c) Liberica*

Kopi jenis ini memiliki kualitas terendah. Biji kopi yang telah dipilih ketika dipanen selanjutnya dikeringkan, dihancurkan sebelum diseduh.

#### *(7) Chocolate*

*Chocolate* merupakan minuman yang terbuat dari biji kakao yang telah mengalami serangkaian proses dari pemetikan, pengeringan hingga menjadi bubuk.

#### *(8) Milk*

*Milk* adalah minuman yang dihasilkan dari hewan ternak tertentu seperti sapi, kerbau, kambing unta. Disamping itu, susu juga ada yang terbuat dari tanaman kedelai.



## b) Minuman Beralkohol

Minuman beralkohol adalah minuman yang mengandung kadar alkohol. Beberapa kandungan alkohol antara lima hingga lima puluh persen. Minuman beralkohol dibagi menjadi tiga antara lain (I Gusti Nyoman, 2016: 138) :

### (1) *Beer*

*Beer* merupakan minuman yang dibuat dengan proses *brewing* mengandung kadar alkohol tidak lebih dari 9%. Bahan untuk membuat beer seperti *malt*, bunga hops, gula, *brewer's yeast*, *water*, *finings*. Adapun proses-proses dalam pembuatan *beer* antara lain :

#### (a) *Malting barley*

Biji *barley* yang telah dipetik dan dipilih, direndam dalam air sampai biji *barley* tersebut berkecambah. Setelah itu air rendaman dibuang/dialirkan keluar dan kecambah *barley* yang terbentuk selanjutnya dikeringkan kemudian dioven (*roasted*).

#### (b) *Mashing malt*

*Mashing malt* yang telah dioven tersebut kemudian dihancurkan, hasilnya disebut *grist*. *Grist* yang terbentuk selanjutnya dicampur dengan air panas sampai berbentuk adonan yang disebut *mash*.

#### (c) *Making mash into wort*

*Mash* ditambahkan dengan *primigs*, yaitu campuran antara bunga hops dan gula. Hasil campuran dari *mash* dan *primings* yang disebut *wort*.

(d) *Fermenting wort into beer*

*Yeast* ditambahkan kedalam *wort* agar terjadi proses fermentasi.

Dari proses fermentasi inilah akan dihasilkan alkohol dan karbondioksida. Dalam tahap ini telah terbentuk *young beer* yang selanjutnya akan diumurkan.

(e) *Filtering beer*

*Young beer* yang terbentuk tersebut akan dibersihkan dan dijernihkan dengan *finings*. Penambahan *finings* dilakukan untuk memperbaiki kualitas *beer* yang dihasilkan.

(f) *Bottling, canning and casking*

Setelah dicek kualitasnya, *beer* telah siap dikemas berupa botol, kaleng atau tong.

Adapun jenis-jenis *beer* antara lain : *ale, stout, lager beer, black beer, beck beer, light beer, special beer, draught beer, sake*.

(2) *Wines*

*Wines* merupakan minuman beralkohol yang terbuat dari fermentasi buah anggur. Beberapa negara penghasil *wine* berkualitas tinggi seperti Perancis, Italia, Jerman, Australia. Adapun jenis-jenis *wine* yaitu (I Gusti Nyoman, 2016: 156) :

(a) *white wine*

Dibuat dari fermentasi *white grape* atau *red grape*. Digunakan untuk menemani makanan daging putih misalnya ayam, ikan. Contoh *white wine* : *Barsac* dari Perancis, *Chianti* dari Italia.

(b) *Red wine*

*Red wine* dibuat dari hasil fermentasi *red grape/ black grape*. Digunakan untuk menemani makanan daging merah seperti *beef*. Contoh *red wine* : *Merlot* dari USA, *Beaujolais* dari Perancis, *Barolo* dari Italia, *Sauvignon* dari Australia.

(c) *Rose wine*

*Rose wine* dibuat dari hasil fermentasi *black grape/ red grape* atau dengan cara mencampur *red wine* dan *white wine*. Dikenal dengan istilah *lesser rose wine*. Contoh *rose wine* antara lain : *White Zinfandel* dari California, *Hatten Wine* dari Indonesia.

(d) *Sparkling wine*

*Sparkling wine* adalah *natural still wine* yang masih mengandung karbondioksida. Kadar alkoholnya kurang lebih 14%. Kandungan karbondioksida merupakan ciri khas dari *sparkling wine*. Jenis *sparkling wine* yaitu *champagne*.

(e) *Aromatized wine*

*Aromatized wine* adalah jenis wine yang dalam proses pembuatannya ditambah dengan *aromatic agent* berupa *herb/ spices* dan *spirit* yang bahan dasarnya anggur. *Aromatized* disebut juga dengan *appetitif wine* karena dengan rasa dan aromanya yang khas tersebut mampu berfungsi sebagai perangsang nafsu makan. Ada 3 jenis *aromatized wine* yaitu : *Vermouth, Bitter, Anisette*.

(f) *Fortified wine*

*Fortified wine* adalah jenis *wine* yang kadar alkoholnya telah ditingkatkan dengan penambahan *spirit* murni kedalamnya sehingga kadar alkoholnya mencapai 21%. Contoh *fortified wine* antara lain : *Sherry, Port, Made'ira, Malaga, Marsala.*

(3) *Spirit*

Definisi *spirit* adalah minuman beralkohol yang dibuat melalui proses penyulingan dari suatu cairan hasil fermentasi/ peragian dari biji-bijian, sari buah amupun gula yang memiliki kadar alhokol 40-51%. *Destillation* atau penyulingan adalah proses pemisahan alkohol dari cairan hasil fermentasi suatu bahan tertentu dengan cara menguapkannya. Jenis-jenis *spirit* antara lain (I Gusti Nyoman, 2016: 177-193) :

(a) *Brandy*

*Brandy* adalah jenis *spirit* yang dibuat melalui proses penyulingan dari sari buah anggur yang telah difermentasikan terlebih dahulu, kemudian diumurkan dalam waktu tertentu. Contoh dari *Brandy* yaitu : *Apricot Brandy, Orang Brandy, Plum Brandy, Peach Brandy.*

(b) *Whiskey*

*Whiskey* adalah spirit yang dibuat melalui proses destilasi dari cairan bahan tertentu yang telah mengalami proses fermentasi. Bahan yang digunakan adalah *grain* atau jenis biji yang banyak mengandung zat pati. Jenis dari *Whiskey* antara lain: *Scoth Whiskey* dari Scotlandia, *ris Whiskey* dari Irlandia, *American Whiskey* dari Amerika, *Canadian Whiskey* dari Kanada.

(c) *Rum*

*Rum* merupakan jenis *spirit* yang dihasilkan dari proses destilasi hasil fermentasi dari *mollases*. Jenis-jenis *Rum* antara lain : *Light Bodied Rum*, *Full Bodied Rum*.

(d) *Vodka*

*Vodka* merupakan jenis *spirit* dari hasil fermentasi umbi kentang. *Vodka* tidak memiliki rasa khas, tidak berwarna dan dalam proses pembuatannya tidak mengalami pengumuran.

(e) *Gin*

*Gin* pertama kali dibuat oleh Dr. Be La Boe melalui redistilasi di *spirit* murni. Nama *gin* berasal dari *genievre* dan di Inggris dipendekkan menjadi *gin* saja. Jenis-jenis *gin* antara lain : *Gordon's Gi* dari Inggris, *Holland Gin* dari Belanda.

(f) *Tequila*.

*Tequila* merupakan *spirit* dari Meksiko yang dibuat dari getah atau air dari *blue agave*/ sejenis pohon kaktus yang hanya dihasilkan di daerah Meksiko. Ada 2 jenis *tequila* yakni : *White Tequila*, *Gold Tequila*.

(4) *Liqueur*

*Liqueur* adalah minuman beralkohol yang dibuat dengan bahan dasar *spirit* yang ditambahkan *flavouring agent*, *sweetening agent*, dan *colouring agent*. Ada tiga dasar cara membuat *liqueur* antara lain (I Gusti Nyoman, 2016: 198) :

(a) *Penyulingan (destilation)*

*Spirit* ditampung bersama dalam tempat khusus dan dibiarkan berbau dalam jangka waktu tertentu. Hasil campuran dari *spirit* dan tumbuhan tersebut kemudian didestilasi dipanaskan sampai 78 °C sehingga alkohol pada campuran/ cairan tersebut menguap. Uap yang terbentuk kemudian didinginkan menjadi titik cair yang memiliki aroma serta *flavouring* sesuai dengan bahan yang digunakan. Setelah itu ditambahkan *sweetening agent*. Hasil akhir yang diperoleh dari proses tersebut kemudian disimpan untuk beberapa lama dan disaring sebelum dibotolkan.

(b) Perkolasi (*percolation*)

Awal mula *spirit* disuling, uap yang terbentuk dialirkan untuk di *flavouring* dengan tumbuhan tertentu, selanjutnya didinginkan sampai terbentuk suatu cairan. Cairan ini kemudian disuling kembali, uapnya mengalami *flavouring* lagi. Demikian secara berulang-ulang sebelum dibotolkan.

(c) Penyerapan (*infusion*)

Metode ini menggunakan bahan dari buah-buahan yang dicampur dengan *spirit* dalam *barrel*. Bahan dan *spirit* tersebut dibiarkan berbau beberapa lama sehingga semua rasa, aroma, dan warna terserap. Proses ini memakan waktu 6-8 bulan. Hasil yang diperoleh kemudian didestilasi kemudian ditambahkan gula sebagai pemanis dan pewarna yang berasal dari tumbuhan sebelum dibotolkan.

Bahan-bahan *liqueur* dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu:

(a) *Spirit*

Jenis *spirit* yang digunakan sebagai bahan dasar yaitu : *Whiskey, Rum, Brandy*.

(b) *Flavouring dan Colouring Agent*

Penambahan aroma dan warna pada *liqueur* dapat berupa : buah-buahan, rempah, rempah, tumbuhan.

(c) *Sweeting agent*

Bahan penambahan pemanis yaitu : gula, madu, syrup.

**e. *Mixology***

*Mixology* adalah ilmu yang mempelajari tentang seluk beluk seni meramu atau meracik minuman (I Gusti Nyoman, 2016: 212). Sedangkan menurut Ardjuno Wiwoho (2009: 69) menyatakan bahwa *mixology* adalah suatu seni atau keahlian mencampur minuman yang mengandung alkohol. Dari pendapat kedua sumber tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *mixology* adalah ilmu yang mempelajari meracik minuman dengan ditambahkan keahlian mencampur minuman beralkohol.

Menurut I Gusti Nyoman (2016: 213) dalam membuat minuman ada beberapa komponen mencampur minuman antara lain :

(1) Bahan Pokok (*Basic Ingredient*)

Bahan pokok berfungsi sebagai ciri khas/ karakter dari minuman campuran yang dibuat. Jenis minuman yang digunakan sebagai bahan pokok adalah *spirit* dan *wine*.

(2) Bahan Pelunak Rasa (*Modifying Agent*)

Bahan pelunak rasa berfungsi untuk menguatkan karakter rasa dari bahan pokok pada minuman campuran serta memiliki kemampuan untuk melunakkan rasa alkohol pada minuman campuran. Bahan pelunak rasa dapat berupa : *fruit juice, soft drink, mineral water, syrup, milk*.

(3) Bahan Penambah Aroma dan Warna (*Flavouring dan Colouring Agent*)

Fungsi dari bahan penambah aroma dan warna adalah memberikan aroma dan warna pada minuman campuran sehingga hasil akhir yang diperoleh semakin sempurna terutama dari segi dan penampilannya.

Adapun jenis-jenis campuran minuman adalah menurut I Gusti Nyoman (2016: 215-220) :

(1) *Cocktail*

*Cocktail* merupakan hasil percampuran minuman *non alkohol drink* dengan *alkohol drink*, atau *alkohol drink* dengan *alkohol drink*.

(2) *Mocktail*

*Mocktail* merupakan hasil percampuran minuman non alkohol dengan non alkohol. Dengan kata lain bahwa *mocktail* adalah minuman yang tidak mengandung kadar alkohol.

(3) *Squashes*

*Squashes* merupakan jenis minuman campuran yang tergolong *mocktail* yang bahannya terdiri dari *fruit juice, sugar, syrup* dan *mineral water*. Contoh : *Orange squash, Lime squash, Lemon squash*.



(4) *Highball*

*Highball* adalah jenis minuman campuran yang tergolong *long drink* atau *tall drink* dengan bahan dasar *spirit, wine, liqueur* yang dicampur dengan *fruit juice*. Contoh minuman *highball* : *Scotch soda, Rum coke, Gin tonic, Vodka orange*.

(5) *Collinses*

*Collinses* merupakan minuman campuran yang memiliki rasa agak asam. Pada awalnya *collins* menggunakan *gin* sebagai bahan pokok dan ada 2 jenis *collins* yaitu : *Tom collins, John collins*.

(6) *Sours*

*Sours* merupakan jenis minuman campuran yang terbuat dari hasil campuran *spirit, juice, sugar* dan syrup. Contoh minuman dari *sours* : *Whiskey sour, Scotch sour, Gin sour*.

(7) *Sling's*

*Sling's* adalah minuman campuran dari hasil percampuran *spirit, juice* dan soda. Contoh minuman *sling's* yaitu : *Gin sling, Singapore slings*.

(8) *Fizzes*

*Fizzes* tergolong minuman campuran yang memiliki tipe rasa asam. Contoh minuman *fizzes* adalah : *Silver fizz, Golden fizz, Royal fizz*.

(9) *Punches*

*Punches* adalah jenis minuman campuran yang awalnya menggunakan *rum* sebagai bahan pokok yang dicampur dengan gula dan *juice*. contoh *punches* antara lain : *Planters punch, Brandy punch, Rum punch*.

Dalam membuat minuman campuran (*mixed drink*), harus menggunakan metode sesuai yang terdapat pada resep minuman. Ada 6 jenis metode pembuatan minuman sebagai berikut (I Gusti Nyoman, 2016: 221) :

(1) *Preparing*

*Preparing* adalah metode pembuatan *mixed drink* dengan cara menuangkan langsung bahan-bahan yang diperlukan sesuai resep ke dalam gelas yang akan dihidangkan.

(2) *Stirring*

*Stirring* artinya mengaduk. Metode pembuatan minuman dengan cara memasukkan semua bahan kedalam *mixing glass*, kemudian diaduk dengan menggunakan *long bar spoon*.

(3) *Mixing*

*Mixing* adalah metode pembuatan minuman dengan cara menuangkan semua bahan kemudian diaduk dan disaring kedalam gelas yang digunakan sesuai resep minuman.

(4) *Floating*

*Floating* merupakan metode pembuatan *mixed drink* dengan cara menuangkan bahan-bahan kedalam gelas yang akan disajikan secara pelan-pelan dan hati-hati dibantu dengan menggunakan *tea spoon* dalam posisi telungkup agar bahan-bahan yang dituangkan nampak berlapis-lapis di dalam gelas.

(5) *Blending*

*Blending* merupakan metode mencampur bahan-bahan minuman yang akan dibuat dengan menggunakan alat blender.

#### (6) *Shaking*

*Shaking* adalah metode pembuatan minuman *mixed drink* dengan cara mengocok nya dengan alat khusus yang disebut *shaker*.

### 5. Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin *communis* yang berasal dari kata dasar *comunis*, artinya adalah masyarakat atau public atau banyak. Wenger (2002: 4), mengemukakan bahwa Komunitas adalah "sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama". Sedangkan Menurut Soenarno (2002: 54), "Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional".

Menurut Soerjono Soekanto (2006: 162), istilah *community* dapat diterjemahkan sebagai masyarakat setempat, istilah lain menunjukan pada warga-warga sebuah kota, suku atau bangsa. Apabila anggota suatu kelompok baik itu kelompok besar maupun kecil, hidup bersama sedemikian rupa sehingga mereka merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan hidup yang utama, maka kelompok tersebut dapat disebut masyarakat setempat. Intinya mereka menjalin hubungan sosial (*social relationship*).

Dari pendapat para ahli tersebut bahwa Komunitas adalah suatu perkumpulan orang yang terdiri dari beberapa manusia, yang dibuat oleh manusia dan memiliki nilai-nilai aturan yang akan kembali kepada anggota-anggota komunitas tersebut.

Menurut Wenger (2002: 24), komunitas mempunyai berbagai macam bentuk dan karakteristik, diantaranya :

#### 1. Besar atau kecil

Keanggotaan di beberapa komunitas ada yang hanya terdiri dari beberapa anggota dan ada yang mencapai 1000 anggota. Besar kecilnya anggota di suatu komunitas tidak menjadi masalah, meskipun demikian

komunitas yang memiliki banyak anggota biasanya dibagi menjadi sub divisi berdasarkan wilayah sub tertentu.

2. Terpusat atau tersebar

Sebagian besar suatu komunitas berasal dari sekelompok orang yang bekerja di tempat yang sama atau memiliki tempat tinggal yang berdekatan. Sesama anggota komunitas saling berinteraksi secara tetap serta ada beberapa komunitas yang tersebar di berbagai wilayah.

3. Berumur panjang atau berumur pendek

Terkadang sebuah komunitas dalam perkembangannya, memerlukan waktu yang cukup lama, sedangkan jangka waktu keberadaan sebuah komunitas sangat beragam. Beberapa komunitas dapat bertahan dalam jangka waktu tahunan, tetapi ada pula komunitas yang berumur pendek.

4. Internal atau eksternal

Sebuah komunitas dapat bertahan sepenuhnya dalam unit bisnis atau bekerja sama dengan organisasi yang berbeda.

5. Homogen atau heterogen

Sebagian komunitas berasal dari latar belakang yang sama serta ada yang terdiri dari latar belakang yang berbeda. Pada umumnya jika sebuah komunitas berasal dari latar belakang yang sama komunikasi akan lebih mudah terjalin, sebaliknya jika komunitas terdiri dari berbagai latar belakang diperlukan rasa saling menghargai dan rasa toleransi yang cukup besar antara satu sama lain.

6. Spontan atau disengaja

Beberapa komunitas ada yang terdiri tanpa adanya intervensi atau usaha pengembangan dari suatu organisasi. Anggota secara spontan bergabung karena kebutuhan berbagai informasi dan memiliki minat yang sama. Pada beberapa kasus, terdapat komunitas yang secara sengaja didirikan secara spontan atau disengaja tidak menentukan formal atau tidaknya sebuah komunitas.

7. Tidak dikenal atau dibawah sebuah institusi

Sebuah komunitas memiliki berbagai macam hubungan dengan organisasi, baik itu komunitas yang tidak dikenali, maupun komunitas yang berdiri dibawah institusi.

## **B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN**

1. Penelitian oleh Djoko (2009) yang berjudul *Profil Profesionalisme Kerja Bartender di Hotel Star Semarang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) standar kerja operasional bartender di *SKY Pool Bar* Star hotel Semarang harus mengenai *basic beverage knowledge*, antara lain: jenis minuman-minuman yang tersedia, daftar resep dan peralatan yang ada di bar serta menguasai cara meracik minuman yang baik dan benar sesuai dengan standar resep internasional. (2) kendala-kendala yang dihadapi bartender di Star Hotel Semarang antara lain: bartender tidak bekerja sesuai standar operasional prosedur, keterbatasan karyawan serta keterbatasan peralatan dan bahan yang mempengaruhi kegiatan operasional. (3) peranan bartender terhadap tingkat kepuasan tamu di *SKY Pool Bar* Star hotel Semarang dengan pelayanan dan kualitas minuman yang diberikan kepada tamu.

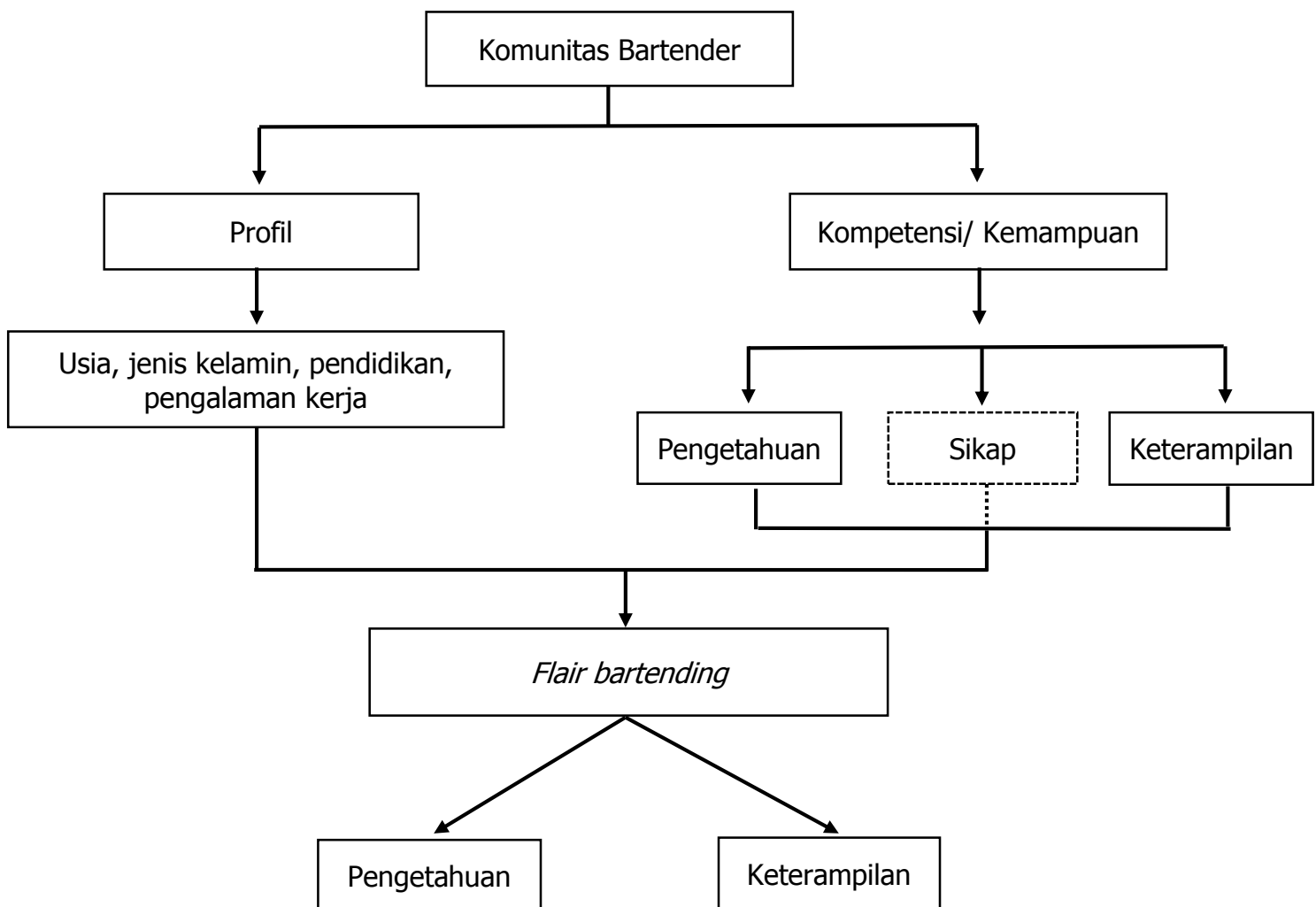
2. Penelitian oleh Lusiana (2009) yang berjudul Peranan Bartender dalam Meningkatkan Pelayanan di Samudera Bar & Lounge hotel Santika Premiere Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hotel Santika Premiere Yogyakarta merupakan salah satu *Business* hotel yang ada di Yogyakarta dan berklasifikasi bintang empat yang mampu menjalankan operasional usaha dengan baik, dengan tingkat *occupancy* 70% serta memiliki salah satu outlet dari *food & beverage service* yaitu Samudera bar & Lounge yang mampu memberikan pelayanan yang baik serta kepuasan terhadap tamu. (2) bar merupakan salah satu bagian dari *Food & Beverage Departement* yang dapat memberikan *income* yang cukup besar bagi hotel jika dikelola dengan profesional. (3) pelayanan seorang bartender sangat menentukan tingkat penjualan minuman, sehingga bartender dapat dikatakan sebagai unsur penting dalam operasional bar. (4) atraksi dari para bartender dapat menarik perhatian tamu, dimana tamu merasa puas karena tidak hanya disuguhkan berbagai macam minuman tetapi juga mendapatkan kepuasan dan suasana yang berbeda dari atraksi tersebut.

### **C. KERANGKA BERPIKIR**

Bartender merupakan pekerjaan yang cukup penting dalam dunia pariwisata khususnya di bar. Tugas utama yakni membuat minuman dan melayani tamu. Penguasaan tentang minuman dan pelayanan harus dipahami oleh bartender. Hal tersebut menjadi dasar pengetahuan yang dimiliki bartender. Komunitas bartender di Yogyakarta menjadi wadah bagi bartender untuk mengembangkan kompetensinya sebagai bartender. Komunitas bartender juga menjaring kelompok-kelompok kecil di perguruan tinggi AMPTA, STIPRAM, STIPARY dan

UNY menjadi bagian dari komunitas bartender di Yogyakarta. Komunitas bartender mendalami tentang *flair bartending*.

*Flair bartending* merupakan suatu kompetensi yang ada pada bidang bartender. Untuk mengetahui kompetensi *flair bartending* didasari atas pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pada penelitian ini ditekankan pada segi pengetahuan dan keterampilan. Dari dasar pengetahuan dan keterampilan tersebut maka kerangka berpikir untuk melakukan penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka berpikir

----- Tidak diteliti

#### **D. PERTANYAAN**

Berdasarkan penjelasan pada kajian teori, maka pertanyaan penelitian yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah profil *flair bartender* di Yogyakarta?
2. Bagaimanakah tingkat pengetahuan bartending pada komunitas bartender?
3. Bagaimanakah tingkat keterampilan *flair bartending* pada komunitas bartender?

Ditinjau dari segi usia, jenis kelamin, pendidikan, pengalaman bekerja bartender di Yogyakarta.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2009: 147), penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalam peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu. Kasus-kasus diatasi oleh waktu dan aktivitas. Peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan (Stake dalam Creswell, 2010: 20).

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada komunitas bartender di Yogyakarta khususnya bartender yang sudah bekerja di bar hotel, restoran maupun mahasiswa yang menjadi anggota komunitas bartender. Penelitian ini dilaksanakan bulan September 2016 sampai dengan Agustus 2017.

##### **C. Populasi dan Sampel**

Menurut Sugiyono (2008 : 55), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas bartender di Yogyakarta yang terdiri atas kelompok-kelompok dari AMPTA sejumlah 12 orang, STIPARY sejumlah 4 orang, STIPRAM sejumlah 10 orang, UNY sejumlah 6 orang dan 8 orang dari luar kelompok-kelompok tersebut. Jumlah populasi pada anggota dari komunitas bartender terdiri dari 40 anggota. Dikarenakan populasi dari komunitas tersebut jumlahnya kurang dari 100 orang, maka semua populasi dijadikan sampel penelitian.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel, maka perlu dilakukan pembatasan pengertian dan penjelasan mengenai variabel penelitian yang akan dilakukan yaitu kemampuan *flair bartending*. Untuk mempermudah dalam penyusunan instrumen penelitian maka dirumsukan definisi operasional variabel penelitian yaitu :

##### **1. Pengetahuan Bartending**

Adalah kemampuan dalam pengetahuan bartending pada lingkup kerja yang terdiri dari : pengetahuan tugas bartender, pengetahuan tentang bar, pengetahuan tentang minuman, pengetahuan tentang alat bar, pengetahuan tentang *flair bartending* yang diukur melalui tes.

##### **2. Keterampilan *Flair Bartending***

Aspek-aspek keterampilan pada penelitian ini meliputi dari segi teknis gerakan *flair bartending*. Aspek keterampilan yang diteliti adalah gerakan *flip, spin, shadow, stall, thumb roll, palm flip, over to arm stall, bottle tap, glove, switch* yang diukur menggunakan observasi.

## E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

### 1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden. Teknis pengambilan data dengan angket disebarkan kepada anggota komunitas bartender. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan dan kemampuan *flair bartending* pada komunitas bartender di Yogyakarta.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Aspek Penilaian	Indikator	Item soal	Jml Soal	Bentuk Tes
Pengetahuan <i>Flair Bartending</i>	Pengetahuan tentang Tugas bartender	- Mengidentifikasi operasional bar	1,4	2	Pilihan Ganda
		- Mengeneralisasikan tugas bartender	2,5	2	Pilihan Ganda
		- Menyebutkan tugas utama bartender	3	1	Pilihan Ganda
	Pengetahuan tentang Bar	- Menjelaskan sejarah bar	6,7	2	Benar/ salah
		- Menyebutkan posisi tertinggi di bar	8	1	Benar/ salah
		- Mengklasifikasikan tipe-tipe bar	9,10	2	Benar/ salah
	Pengetahuan tentang Minuman	- Menguraikan bahan-bahan dari minuman	11,12,13	3	Benar/ salah
		- Menyebutkan pengetahuan tentang minuman	14,15	2	Benar/ salah
	Pengetahuan tentang Alat bar	Menjelaskan jenis alat bar	16,17,18	3	Benar/ salah
		Menyebutkan fungsi alat bar	19,20	2	Benar/ salah
Pengetahuan tentang teknik <i>Flair Bartending</i>		- Mendefinisikan teori <i>flair bartending</i>	22,24	2	Benar/ salah
		- Menyebutkan trik dalam <i>flair bartending</i>	21,22	2	Benar/ salah

## 2. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada penelitian. Observasi yang dilihat yakni keterampilan yang ada pada komunitas bartender.

Tabel 2. Kisi-kisi Observasi

Variabel	Indikator	Jumlah Soal	Observasi
Keterampilan <i>flair bartending</i>	Melakukan Gerakan <i>flip</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>spin</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>shadow</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>stall</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>thumb roll</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>palm flip</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>over to arm stall</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>bottle tap</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>glove</i>	1	Praktik
	Melakukan Gerakan <i>switch</i>	1	Praktik

### F. Validitas Instrumen

Instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh peneliti. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan validitas konstruk sesuai dengan saran dan masukan para ahli (*expert judgment*). Dalam hal ini, instrumen dikonstruksi sesuai aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori. Selanjutnya para ahli akan memberi keputusan instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, dengan perbaikan, dan diganti seluruhnya.

Validasi dilakukan oleh dosen ahli dari Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil dari tahap validasi instrumen oleh dua ahli menyatakan bahwa dari kedua instrumen yang divalidasikan dinyatakan "layak digunakan dengan perbaikan". Adapun saran-saran yang diberikan terhadap instrumen yang telah dibuat, dari ahli pertama yaitu Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd.,M.Pd., memberikan saran perbaikan untuk instrumen diantaranya (1) kisi-kisi diperbaiki, (2) cek kompetensi isi dan kompetensi dasar, (3) tes praktik dengan observasi, (4) instrumen dengan rubrik dibedakan. Sedangkan dari ahli kedua yaitu Minta Harsana, A.Par.,M.Sc., menyatakan bahwa instrumen "layak digunakan".

#### **G. Teknik dan Analisis Data**

Teknik analisis data adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mengolah data yang dapat dihasilkan suatu kesimpulan yang tepat. Dalam penelitian ini analisis datanya menggunakan metode deskriptif. Analisis deskriptif merupakan metode yang merupakan hasil yang sesuai dengan metode pengumpulan data secara sistematis tentang fenomena yang diselidiki untuk memperoleh kesimpulan.

Data dikumpulkan, dikelompokkan, diinterpretasikan dan kemudian disimpulkan. Data dalam penelitian ini merupakan data deskriptif yang disajikan dengan tabulasi dan dihitung presentase untuk mempermudah pengelompokkan. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan kategori menjadi empat menurut Saifuddin Azwar (2000: 97) sebagai berikut :

Tabel 4. Kecenderungan Skor Rata-rata

No	Kecenderungan	Kategori
1	$\geq (Mi + 1.5 SDi)$	Sangat Baik
2	$Mi \text{ s/d } (Mi + 1.5 SDi)$	Baik
3	$(Mi - 1.5 SDi) \text{ s/d } Mi$	Cukup baik
4	$\leq (Mi - 1.5 SDi) \text{ s/d } Mi$	Kurang Baik

Adapun rumus rerata ideal ( $Mi$ ) dan simpangan baku ideal ( $SDi$ ), tiap-tiap variabel adalah sebagai berikut :

$Mi$  :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$SDi$  :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Teknik penskoran untuk angket dilakukan dengan cara memberi nilai 1 jika jawaban benar dan diberi nilai 0 jika jawaban salah. Nilai setiap jawaban berbobot 20. Jika benar semua maka akan mendapat nilai maksimal 100. Sedangkan pada aspek pengetahuan teknik *flair bartending* berjumlah soal 4, maka nilai maksimalnya adalah 80.

Teknik penskoran untuk observasi dilakukan dengan memberi nilai 1 sampai dengan 4. Nilai 4 dengan kategori sangat baik, nilai 3 dengan kategori baik, nilai 2 dengan kategori kurang baik, nilai 1 dengan kategori tidak baik. Setiap nilai berbobot 20. Jika mendapatkan nilai 4 semua maka mendapat nilai maksimal sebesar 80. Dengan demikian analisis data dalam penelitian ini dapat menginterpretasikan data yang diperoleh.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskriptif Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian**

Penelitian Identifikasi kemampuan *flair bartending* pada komunitas bartender dilaksanakan di lokasi-lokasi tempat yang dijadikan untuk berkumpul. Tempat berkumpul untuk dilakukan penelitian berada pada STP Ampta, STIPRAM, STIPARY dan juga UNY. Komunitas bartender didirikan pada tahun 2016 yang memiliki anggota kurang lebih 40 orang. Subjek penelitian yang digunakan adalah anggota komunitas bartender di Yogyakarta yang berjumlah 40 orang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 – 16 Mei 2017.

#### **B. Profil Bartender**

Pada penelitian ini mengambil data yang kepada anggota komunitas bartender di Yogyakarta. Untuk mendalami profil dalam penelitian ini yang dilakukan adalah melihat dari segi usia, jenis kelamin, pendidikan dan pengalaman kerja.

##### **1. Usia Komunitas Bartender**

Usia responden dalam penelitian ini berkisar antara 19 sampai dengan 30 tahun. Usia responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Usia Komunitas Bartender

Usia	f	Persentase
19-20	12	30,00
21-22	14	36,00
23-24	11	28,00
25-30	3	8,00
Jumlah	40	100,00

Berdasarkan data dari tabel 5 dapat diketahui bahwa sebagian besar anggota komunitas bartender di Yogyakarta adalah usia 21 dan 22 tahun dengan jumlah 14 orang. Mayoritas umur remaja pada komunitas dikarenakan untuk menjadi seorang bartender dituntut untuk bekerja cepat dan tepat dalam melakukan tugas-tugas sebagai bartender.

## 2. Jenis Kelamin Komunitas Bartender

Jenis kelamin dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Jenis Kelamin Komunitas Bartender

Jenis Kelamin	f	Persentase
Laki-laki	32	80,00
Perempuan	8	20,00
Jumlah	40	100,00

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa sebagian besar anggota komunitas bartender di Yogyakarta adalah laki-laki. Hal ini terbukti bahwa menjadi seorang bartender memiliki kemampuan fisik yang diperlukan untuk dalam bidang *food and beverage*.



### 3. Pendidikan Komunitas Bartender

Pendidikan dalam penelitian ini berkisar antara SMA/ SMK sampai dengan S2.

Pendidikan responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Pendidikan Komunitas Bartender

Pendidikan	f	Persentase
SMA, SMK	20	50,00
D1, D2, D3	12	30,00
S1, S2	8	20,00
Jumlah	40	100,00

Berdasarkan dari tabel 7 dapat diketahui bahwa sebagian besar anggota komunitas bartender memiliki tingkat pendidikan berkisar antara SMK dengan jumlah 20 orang, D1 sampai dengan D3 sejumlah 12 orang dan S1 sampai S2 sejumlah 8 orang. Mayoritas tingkat pendidikan pada komunitas bartender adalah setingkat SMA. Hal ini dikarenakan sebagian anggota yang lulus pada tingkat SMA meneruskan kuliah sambil kerja dan ada yang bekerja sebagai bartender.

### 4. Pengalaman Kerja Komunitas Bartender

Pengalaman kerja dalam penelitian ini berkisar antara 3 bulan samapai dengan 6 tahun keatas. Pengalaman kerja pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Pengalaman Kerja Komunitas Bartender

Pengalaman Kerja	f	Persentase
$\leq 1$ tahun	22	56,00
1 tahun $\leq 3$ tahun	10	26,00
3 tahun $\leq 6$ tahun	5	12,00
$\geq 6$ tahun	3	6,00
Jumlah	40	100,00

Berdasarkan dari tabel 8 dapat diketahui bahwa anggota komunitas bartender di Yogyakarta sebagian besar memiliki pengalaman kerja dibawah 1 tahun sejumlah 22 orang. Dapat dilihat dari segi usia dan pendidikan yang ditempuh anggota komunitas yang masih rata-rata berkisar 21 sampai dengan 22 tahun dan juga berpendidikan dari SMK sampai dengan S1. Mayoritas pengalaman kerja pada komunitas dibawah satu tahun yang artinya masih banyak dari anggota yang baru belajar menjajaki pekerjaan bartender.

### C. Deskripsi Data

Deskripsi data dimaksudkan untuk memberikan gambaran jelas hasil penelitian. Distribusi data dalam penelitian ini meliputi : Mean (M), Median (Me), Modus (Mo) dan Standar Deviasi (SD). Distribusi data tersebut untuk melihat dan menjelaskan tentang kemampuan anggota komunitas bartender di Yogyakarta. Adapun aspek yang diteliti yaitu :

#### 1. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hal dasar yang sangat dibutuhkan sebagai bartender. Pengetahuan sangat dibutuhkan oleh bartender untuk melaksanakan pekerjaan dan memahami kegiatan yang berhubungan dengan *food and beverage*. Pada penelitian ini aspek pengetahuan yang diteliti antara lain : (1)

Tugas bartender, (2) Pengetahuan bar, (3) Pengetahuan minuman, (4) Pengetahuan alat bar, (5) Pengetahuan *flair bartending*.

a. Pengetahuan Tentang Tugas Bartender

Jumlah keseluruhan butir soal tugas bartender pada penelitian ini adalah 5 butir. Berdasarkan hasil perhitungan tugas bartender diperoleh skor maksimum 100,00 , skor minimum 0,00 , Mean (M) 92,50 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 100,00 , dan nilai Standar Deviasi (SDi) sebesar 16,67. Tugas bartender terdapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Pengetahuan Komuitas Tentang Tugas Bartender			
Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 75,00$	38	95,00%
Baik	50,00 s/d 75,00	2	5,00%
Cukup baik	25,00 s/d 50,00	0	-
Kurang Baik	$\leq 25,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa pengetahuan tugas bartender sebanyak 38 responden menyatakan kategori sangat baik dengan persentase 95,00%, 2 responden pada kategori baik dengan persentase 5,00%. Pengetahuan tentang tugas bartender merupakan pengetahuan dasar yang perlu diketahui oleh anggota. Hal tersebut terbukti bahwa hasil pada aspek pengetahuan tentang tugas bartender hampir seluruh anggota komunitas masuk pada kategori sangat bisa.

b. Pengetahuan Tentang Bar

Jumlah keseluruhan butir soal pengetahuan bar adalah 5 butir berdasarkan hasil perhitungan pengetahuan bar diperoleh skor maksimum 100,00 , skor minimum 0,00 , Mean (M) 86,00 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 100,00 dan Standar Deviasi (SDi) 16,67. Aspek pengetahuan bar dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Pengetahuan Komunitas Tentang Bar

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 75,00$	31	77,50%
Baik	50,00 s/d 75,00	8	20,00%
Cukup baik	25,00 s/d 50,00	1	2,50%
Kurang Baik	$\leq 25,00$	-	-
Jumlah		Jumlah	40

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa pengetahuan bar sebanyak 31 responden menyatakan dalam kategori sangat baik dengan persentase 77,50%, 8 responden dalam kategori baik dengan persentase 20,00% sedangkan 1 responden dalam kategori cukup baik sebesar 2,50%. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan komunitas tentang bar termasuk dalam kategori sangat baik.

c. Pengetahuan Tentang Minuman

Jumlah butir soal pengetahuan minuman sebanyak 5 butir. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh skor maksimum 100,00 , skor minimum 0,00 , Mean (M) 74,00 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 80,00 , dan Standar Deviasi (SDi) 16,67. Aspek pengetahuan minuman pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Pengetahuan Komunitas Tentang Minuman

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 75,00$	26	65,00%
Baik	50,00 s/d 75,00	11	27,50%
Cukup baik	25,00 s/d 50,00	1	2,50%
Kurang Baik	$\leq 25,00$	2	5,00%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa aspek pengetahuan minuman sebanyak 26 responden menyatakan pada kategori sangat baik dengan persentase 65,00%, 11 responden pada kategori baik dengan persentase 27,50%, 1 responden pada kategori cukup baik dengan persentase 2,50% dan 2 responden pada kategori kurang baik dengan persentase sebesar 5,00%. Hasil pengetahuan tentang minuman menyatakan bahwa hampir seluruh anggota komunitas bartender memiliki tingkat penguasaan sangat baik dengan persentase 65,00%. Seorang bartender dituntut untuk meracik atau membuat minuman dengan baik. Dilihat dari hasil di atas, pada komunitas bartender sudah pada kategori sangat baik.

#### d. Pengetahuan Tentang Alat Bar

Jumlah butir pada aspek pengetahuan alat bar adalah 5 butir. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh skor maksimum 100,00 , skor minimum 0,00 , Mean (M) 91,79 , Median (Mi) 50,00 ,Modus (Mo) 100,00, dan Standar Deviasi (SDi) 16,67. Pengetahuan alat bar dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Pengetahuan Komunitas Tentang Alat Bar

Kategori	Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 75,00$	37	92,50%
Baik	50,00 s/d 75,00	2	5,00%
Cukup baik	25,00 s/d 50,00	1	2,50%
Kurang Baik	$\leq 25,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa pengetahuan alat bar sebanyak 37 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 92,50%, 2 responden pada kategori baik dengan persentase 5,00% dan 1 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 2,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anggota komunitas memiliki tingkat pengetahuan alat bar yang baik dengan persentase sebesar 92,50%. Lebih dari setengah dari anggota komunitas yang masuk dalam kategori sangat baik disebabkan anggota komunitas sudah terbiasa dengan alat-alat bar yang menjadi keseharian bekerja sebagai bartender.

e. Pengetahuan Tentang Teknik *Flair Bartending*

Jumlah butir soal pada aspek pengetahuan *flair bartending* adalah 4 butir. Hasil perhitungan diperoleh skor maksimum 80,00 , skor minimum 0,00 Mean (M) 54,36, Median (Mi) 40,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi (SDi) 13,33. Aspek pengetahuan *flair bartending* dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Pengetahuan Komunitas Tentang teknik *Flair Bartending*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 60,00$	5	12,50%
Baik	40,00 s/d 60,00	34	85,00%
Cukup baik	20,00 s/d 40,00	1	2,50%
Kurang Baik	$\leq 40,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 13 diketahui bahwa pengetahuan *flair bartending* sebanyak 5 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 12,50%, 34 pada kategori baik dengan persentase 85,00%, 1 responden pada kategori cukup baik dengan persentase 2,50%. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan *flair bartending* pada komunitas bartender pada kategori baik dengan persentase yaitu 85,00%. Pengetahuan *flair bartending* pada komunitas didasari adanya kompetisi khusus *flair bartender* yang menjadikan pengetahuan komunitas tentang *flair bartending* bertambah baik.

Hasil penelitian rata-rata pengetahuan tentang tugas bartender, pengetahuan tentang bar, pengetahuan tentang minuman, pengetahuan tentang alat bar, pengetahuan tentang *flair bartending* dapat diketahui sebagai berikut : skor maksimum 100,00 , skor minimum 0,00 , Mean (M) 79,17 , Median (Mi) 50,00 , Standar Deviasi ideal (SDi) 16,67.

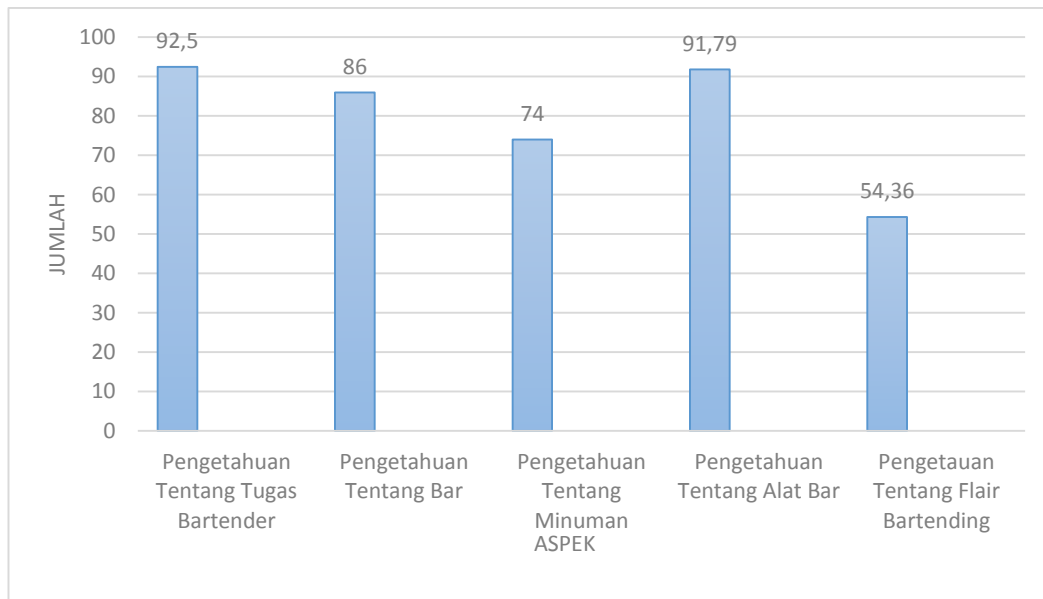
Tabel 14. Pengetahuan *Flair Bartending* pada Komunitas

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 75,00$	33	82,50%
Baik	50,00 s/d 75,00	7	17,50%
Kurang Baik	25,00 s/d 50,00	-	-
Tidak Baik	$\leq 25,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Tabel 14 pengetahuan *flair bartending* pada komunitas menunjukkan hampir seluruh anggota komunitas masuk pada kategori sangat baik dan baik. Hal ini menandakan pada komunitas bartender sudah mempunyai pengetahuan yang sangat baik dengan persentase sebesar 82,50%. Kecenderungan pengetahuan sangat baik pada komunitas dikarenakan sudah banyak dari anggota yang bekerja sebagai bartender dan berpengalaman. Dari anggota yang berpengalaman memberikan pengetahuan-pengetahuan kepada anggota lain.

Hasil di atas menyatakan bahwa pengetahuan komunitas masuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut didapat dari rata-rata pengetahuan komunitas yang sangat baik. Untuk memperjelasnya dapat dilihat pada gambar 3 diagram rata-rata pengetahuan komunitas.





Gambar 3. Diagram Rata-rata Pengetahuan Komunitas

Pada gambar 3 rata-rata pengetahuan komunitas dapat diketahui tingkat pengetahuan tertinggi terletak pada pengetahuan tentang tugas bartender dan terendah pada pengetahuan tentang teknik *flair bartending*.

## 2. Keterampilan

Keterampilan merupakan hal penting yang dimiliki seorang bartender. Adapun hal pokok yang dimiliki seorang bartender khususnya *flair bartender* adalah *skill* / kemampuan tentang gerakan-gerakan dalam *flair bartending*. Pada penelitian ini menggali aspek keterampilan gerakan pada *flair* yaitu (1) Gerakan *Flip*, (2) Gerakan *Spin*, (3) Gerakan *Shadow*, (4) Gerakan *Stall*, (5) Gerakan *Thumb Roll*, (6) Gerakan *Palm Flip*, (7) Gerakan *Over To Arm Stall*, (8) Gerakan *Bottle Tap*, (9) Gerakan *Glove* (10) Gerakan *Switch*.

### a. Gerakan *Flip*

Hasil pengamatan gerakan *flip* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Penilaian dilakukan

dengan ahli pada bidang *flair bartending*. Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00 , Mean (M) 65,00 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 80,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *flip* dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Gerakan *Flip*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	17	42,50%
Baik	50,00 s/d 65,00	16	40,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	7	17,50%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 15 diketahui keterampilan gerakan *flip* menyatakan bahwa 17 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 42,50%, 16 responden pada kategori baik dengan persentase 40,00% dan 7 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 17,50%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan responden pada gerakan *flip* memiliki penguasaan pada tingkat sangat baik sebesar 42,50%. Gerakan *flip* merupakan salah satu gerakan paling dasar dalam *flair bartending*. Gerakan dasar tersebut sudah mampu dikuasai oleh komunitas bartender.

#### b. Gerakan *Spin*

Hasil pengamatan gerakan *spin* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Penilaian dilakukan dengan ahli pada bidang *flair bartending*. Hasil Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00 , Mean (M) 63,00 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *spin* dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Gerakan *Spin*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	15	37,50%
Baik	50,00 s/d 65,00	16	40,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	9	22,50%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa keterampilan gerakan *spin* menyatakan bahwa 15 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 37,50%, 16 responden pada kategori baik dengan persentase 40,00%, 9 responden dengan kategori kurang baik dengan persentase 22,50%. Gerakan *spin* merupakan gerakan memutar botol atau objek yang dimainkan. Gerakan ini cukup sulit dilakukan karena memerlukan kekuatan tangan yang cukup baik. Terbukti pada komunitas gerakan *spin*, terdapat anggota komunitas yang masuk kategori kurang baik sebesar 22,50%. Namun, banyak dari anggota komunitas yang sudah baik dengan persentase 40,00%.

#### c. Gerakan *Shadow*

Pengamatan pada gerakan *shadow* yang dilakukan oleh responden dengan hasil perhitungan skor maksimum 80,00, skor minimum 20,00, Mean (M) 60,50, Median (Mi) 50,00, Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00 dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Gerakan *Shadow*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	12	30,00%
Baik	50,00 s/d 65,00	18	45,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	9	22,50%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	1	2,50%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 17 gerakan *shadow* diketahui bahwa 12 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 30,00%, 18 responden pada kategori baik dengan persentase 45,00%, 9 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 22,50% dan 1 responden pada kategori tidak baik dengan persentase 2,50%. Gerakan *shadow* memerlukan kecermatan dan konsentrasi yang baik untuk melakukan gerakan ini. *Shadow* merupakan gerakan melempar botol atau shaker melewati belakang kepala. Gerakan ini memang sulit, namun jika dilatih terus menerus akan menjadi mudah. Dilihat hasil gerakan *shadow* pada komunitas hanya ada 12 anggota yang masuk pada kategori sangat baik dan ada 1 anggota yang tidak baik. Adapun rata-rata atau keseluruhan melakukan gerakan *shadow* pada tingkat baik sebesar 45,00%.

#### d. Gerakan *Stall*

Pengamatan dari gerakan *stall* yang dilakukan oleh responden dengan hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00 , Mean (M) 57,00 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00 dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Gerakan *Stall*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	8	20,00%
Baik	50,00 s/d 65,00	18	45,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	14	35,00%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 18 diketahui bahwa keterampilan gerakan *stall* menyatakan 8 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 20,00%, 18 responden pada kategori baik dengan persentase 45,00% dan 14 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 35,00. Gerakan *stall* memerlukan keseimbangan yang baik untuk melakukannya. Gerakan ini adalah gerakan menyeimbangkan objek yang dimanipulasi. Adapun dari hasil gerakan *stall* pada komunitas hanya 20,00% yang dapat melakukannya dengan sangat baik. Namun, 45,00% atau hampir setengah dari komunitas dapat melakukan gerakan *stall*.

e. Gerakan *Thumb Roll*

Hasil pengamatan gerakan *thumb roll* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00 , Mean (M) 55,00 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 40,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *thumb roll* dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19. Gerakan *Thumb Roll*

Kategori	Skor	F	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	10	25,00%
Baik	50,00 s/d 65,00	11	27,50%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	18	45,00%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	1	2,50%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 19 gerakan *thumb roll* menyatakan bahwa 10 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 25,00%, 11 responden pada kategori baik dengan persentase 27,50%, 18 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 45,00% dan 1 responden pada kategori tidak baik dengan persentase 2,50%. Gerakan *thumb roll* merupakan gerakan memainkan objek dengan menggunakan ibu jari. Hal ini menunjukkan bahwa gerakan *thumb roll* cukup sulit untuk dilakukan oleh komunitas dimana dari keseluruhan jumlah anggota komunitas lebih banyak pada kategori kurang baik dengan persentase sebesar 45,00% dan ada yang masuk pada kategori tidak baik sebesar 2,50%.

f. Gerakan *Palm Flip*

Hasil pengamatan gerakan *palm flip* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00 , Mean (M) 55,50, Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *palm flip* dapat dilihat pada tabel 20.

Tabel 20. Gerakan *Palm Flip*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	8	20,00%
Baik	50,00 s/d 65,00	16	40,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	15	37,50%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	1	2,50%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 20 gerakan *palm flip* menyatakan bahwa 8 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 20,00%, 16 responden pada kategori baik dengan persentase 40,00%, 15 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 37,50% dan 1 responden pada kategori tidak baik dengan persentase 2,50%. Gerakan *palm flip* merupakan gerakan dengan cara memutar objek yang dimainkan dengan menggunakan telapak tangan. Gerakan ini adalah gerakan dasar *flair bartending*, tetapi memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Dari hasil pengamatan gerakan *palm flip* menyatakan bahwa rata-rata komunitas dapat melakukan gerakan ini dengan baik dan juga kurang baik.

g. Gerakan *Over To Arm Stall*

Hasil pengamatan gerakan *Over to arm stall* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00, Mean (M) 59,00, Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *over to arm stall* dapat dilihat pada tabel 21.

Tabel 21. Gerakan *Over To Arm Stall*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	9	22,50%
Baik	50,00 s/d 65,00	20	50,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	11	27,50%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 21 gerakan *over to arm stall* menyatakan bahwa 9 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 22,50%, 20 responden pada kategori baik dengan persentase 50,00% dan 11 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 27,50%. Gerakan *over to arm stall* merupakan gerakan menjaga keseimbangan objek yang dilakukan dengan tangan dari belakang kearah depan. Gerakan ini cukup mudah dilakukan. Dilihat dari hasil pengamatan gerakan *over to arm stall* menyatakan bahwa setengah dari jumlah total responden memiliki tingkat baik dengan persentase 50,00% dan sangat baik sebesar 22,50%.

#### h. Gerakan *Bottle Tap*

Hasil pengamatan gerakan *bottle tap* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00, Mean (M) 58,50 , Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *bottle tap* dapat dilihat pada tabel 22.



Tabel 22. Gerakan *Bottle Tap*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	10	25,00%
Baik	50,00 s/d 65,00	17	42,50%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	13	32,50%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 22 gerakan *bottle tap* menyatakan bahwa 10 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 25,00%, 17 responden pada kategori baik dengan persentase 42,50% dan 13 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 32,50%. Gerakan *bottle tap* adalah gerakan memukul botol atau objek yang dimainkan. Gerakan ini terlihat mudah namun perlu kekuatan tangan untuk melakukan dengan baik. Hal ini menunjukkan hasil pengamatan gerakan *bottle tap* bahwa rata-rata kemampuan untuk melakukan gerakan *bottle tap* sebagian besar pada tingkat baik sebesar 42,50%.

i. Gerakan *Glove*

Hasil pengamatan gerakan *glove* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00 , Mean (M) 62,50, Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *glove* dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 23. Gerakan *Glove*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	13	32,50%
Baik	50,00 s/d 65,00	20	50,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	6	15,00%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	1	2,50%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 23 gerakan *glove* menyatakan bahwa 13 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 32,50%, 20 responden pada kategori baik dengan persentase 50,00%, 6 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 15,00% dan 1 responden pada kategori tidak baik dengan persentase 2,50%. Gerakan *glove* merupakan gerakan memasukkan botol kedalam shaker. Gerakan *glove* memerlukan ketepatan dalam melakukannya. Dilihat dari hasil pengamatan pada gerakan *glove* bahwa setengah dari jumlah anggota komunitas memiliki kemampuan pada tingkat baik sebesar 50,00%.

j. Gerakan *Switch*

Hasil pengamatan gerakan *switch* dilakukan dengan metode observasi dengan melihat dan menilai gerakan yang dilakukan oleh responden. Hasil perhitungan skor maksimum 80,00 , skor minimum 20,00 , Mean (M) 59,50, Median (Mi) 50,00 , Modus (Mo) 60,00 dan Standar Deviasi ideal (SDi) 10,00. Keterampilan gerakan *switch* dapat dilihat pada tabel 24.

Tabel 24. Gerakan *Switch*

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 65,00$	11	27,50%
Baik	50,00 s/d 65,00	18	45,00%
Kurang Baik	35,00 s/d 50,00	10	25,00%
Tidak Baik	$\leq 35,00$	1	2,50%
Jumlah		40	100%

Berdasarkan tabel 24 gerakan *switch* menyatakan bahwa 11 responden pada kategori sangat baik dengan persentase 27,00%, 18 responden pada kategori baik dengan persentase 45,00%, 10 responden pada kategori kurang baik dengan persentase 25,00% dan 1 responden pada kategori tidak baik dengan persentase 2,50%. Gerakan *switch* adalah gerakan perpindahan objek yang dimainkan dari tangan kanan ke tangan kiri atau sebaliknya. Gerakan ini merupakan salah satu gerakan dasar dalam *flair bartending*. Hasil pengamatan pada gerakan *switch* bahwa sebagian besar anggota komunitas memiliki kemampuan pada tingkat baik sebesar 45,00%.

Keterampilan pada penelitian ini dilihat dari kemampuan *flair bartending* pada komunitas bartender. Kemampuan tersebut meliputi dasar dari gerakan *flair bartending*. Hal ini menjadi dasar untuk mengetahui dasar dari keterampilan *flair bartending* pada bartender. Dasar gerakan dalam penelitian ini meliputi 10 gerakan dasar yaitu *spin, shadow, stall, flip, thumb roll, palm flip, over to arm stall, bottle tap, glove, switch*. Gerakan-gerakan tersebut termasuk dalam gerakan *basic flair*, dimana seorang bartender perlu untuk menguasainya.

Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwa keterampilan pada komunitas bartender sebagai berikut : skor maksimum 100,00 , skor minimum

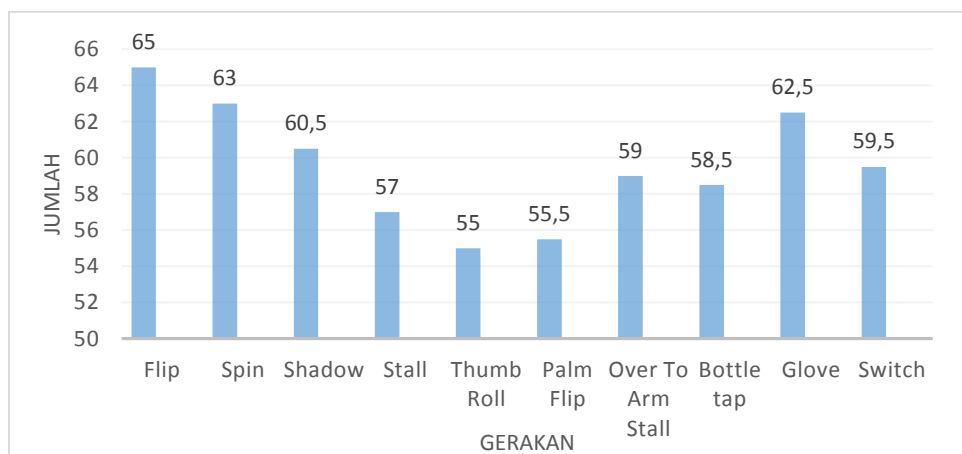
20,00 , Mean (M) 74,44 , Modus 100,00 , Median (Mi) 60,00 , Standar Deviasi ideal (SDi) 13,33.

Tabel 25. Keterampilan Komunitas Bartender

Kategori	Skor	f	%
Sangat Baik	$\geq 80,00$	13	32,50%
Baik	60,00 s/d 80,00	20	50,00%
Kurang Baik	40,00 s/d 60,00	7	17,50%
Tidak Baik	$\leq 40,00$	-	-
Jumlah		40	100%

Hasil ini menyatakan tingkat keterampilan yang ada pada komunitas bartender yaitu sangat baik sebesar 32,50%, bisa sebesar 50,00%, kurang baik sebesar 17,50%.

Hasil rata-rata dari keterampilan komunitas bartender dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram Rata-rata Keterampilan Komunitas Bartender Berdasarkan gambar 4, dapat dilihat bahwa rata-rata keterampilan komunitas

bartender terletak pada gerakan *Flip* dengan skor rata-rata tertinggi yakni 65,00 sedangkan gerakan dengan rata-rata terendah terletak pada gerakan *Thumb roll* dengan rata-rata 55,00.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan *flair bartending* pada komunitas bartender di Yogyakarta. Untuk mengetahui hasil tersebut maka perlu adanya pembahasan diantaranya :

##### **1. Profil Bartender**

###### **a. Usia**

Usia bartender pada penelitian ini dari umur 19 tahun hingga 30 tahun. Diketahui sebagian besar hasil menyatakan usia bartender adalah 21 dan 22 tahun. Hal ini menunjukkan pada komunitas bartender memiliki anggota dengan rentan umur yang masih muda. Rentan usia tersebut dikarenakan banyak dari anggota komunitas masih dengan status pelajar/ mahasiswa yang sebagian diantaranya sudah bekerja sebagai bartender.

###### **b. Jenis kelamin**

Jenis kelamin pada penelitian ini menunjukkan hasil dengan laki-laki memiliki persentase sebesar 80,00 dibanding dengan perempuan sebesar 20,00. Hal ini dapat diketahui bahwa seorang bartender di Yogyakarta masih identik dengan kaum laki-laki. Namun demikian tidak menutup kemungkinan bahwa kaum perempuan juga layak menjadi seorang bartendis.

###### **c. Pendidikan**

Pendidikan pada komunitas bartender terdiri dari SMA/SMK, D1 sampai dengan D3 dan S1 sampai dengan S2. Hasil pada penelitian menunjukkan mayoritas tingkat pendidikan yang ada pada komunitas bartender adalah SMA/SMK. Hal tersebut dapat diketahui bahwa mayoritas anggota komunitas

bartender adalah pelajar/ mahasiswa yang ada di Yogyakarta. Adapun pelajar/ mahasiswa tersebut berasal dari perguruan tinggi AMPTA, STIPRAM, STIPARY, dan UNY ditambah dengan beberapa anggota yang sudah bekerja di hotel.

#### d. Pengalaman Kerja

Pengalaman kerja pada komunitas memiliki rentan waktu kurang dari 1 tahun sampai dengan diatas 6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 56,00 menyatakan memiliki pengalaman kerja dengan rentan waktu kurang 1 tahun. Hal tersebut dapat diketahui karena sebagian besar anggota dari komunitas bartender masih pelajar/ mahasiswa. Rentan waktu tersebut termasuk wajar karena pelajar/ mahasiswa hanya diberi waktu untuk terjun ke dunia kerja dalam rentan waktu kurang dari 1 tahun atau berkisar antara 3 sampai 6 bulan.

### 2. Pengetahuan Komunitas

#### a. Pengetahuan Tentang Tugas Bartender

Pengetahuan merupakan informasi yang dimiliki oleh seseorang untuk melaksanakan suatu hal dan bertanggungjawab sesuai dengan bidangnya. Pengetahuan tentang tugas bartender menjadi dasar dari prosedur kerja oleh seorang bartender. Tugas dari seorang bartender bukan hanya sekedar membuat minuman, namun ada beberapa tugas pokok lainnya misanya seperti membuat daftar minuman, membuat laporan, mengontrol bar dari buka hingga tutup dan lain-lain. Pengetahuan tentang tugas bar pada komunitas menunjukkan kompetensi dengan kategori sangat baik dengan persentase 95,00%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir keseluruhan anggota komunitas bartender sudah memiliki pengalaman yang cukup menjadi seorang bartender.

#### b. Pengetahuan Tentang Bar

Bar bermula dari ditemukannya minuman beralkohol dari hasil fermentasi buah-buahan dan padi-padian. Arti dari kata dari bar adalah penghalang, yang artinya papan yang terbuat dari kayu yang dibentuk dan diatur sedemikian rupa, sehingga memisahkan tempat kerja petugas penjual minuman atau *bartender* dengan tamu yang duduk di *bar stool* sambil memesan minuman. Bar memiliki berbagai jenis dan fungsi sesuai dengan kegunaan masing-masing. Pengetahuan tentang bar pada komunitas menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 77,50%. Lebih dari setengah jumlah anggota komunitas memiliki pengetahuan sangat baik pada aspek pengetahuan tentang bar. Namun, ada satu dari anggota yang masuk kategori cukup baik.

c. Pengetahuan Tentang Minuman

Minuman merupakan segala jenis cairan yang dapat diminum kecuali obat-obatan. Pengetahuan minuman sangat penting bagi seorang bartender. Untuk meracik atau membuat sebuah minuman perlu pengetahuan yang baik. Pengetahuan tentang minuman pada komunitas menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase 65,00%. Namun, ada dua dari anggota komunitas masuk pada kategori kurang baik. Hal itu dikarenakan beberapa dari anggota tersebut masih dalam tahap belajar dan masih kurang pengalaman.

d. Pengetahuan Tentang Alat Bar

Alat bar menjadi peralatan yang sangat penting bagi bartender untuk meracik minuman. Alat bar tersebut memiliki fungsi masing-masing yang perlu diketahui oleh seorang bartender. Pengetahuan tentang alat bar pada komunitas menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase sebesar 92,50%. Hampir

keseluruhan anggota komunitas memiliki pengetahuan yang baik pada aspek alat bar.

e. Pengetahuan Tentang Teknik *Flair Bartending*

*Flair bartending* merupakan aktivitas bartender menghibur tamu dengan cara atraksi dan membuat minuman kepada tamu. Seorang bartender yang memiliki kemampuan *Flair bartending* memiliki point lebih dibanding dengan bartender yang tidak memiliki kemampuan tersebut. Teknik-teknik dan arti *flair bartending* perlu untuk diketahui oleh seorang bartender. Pengetahuan tentang teknik *flair bartending* pada komunitas menunjukkan pada hasil yang sangat baik dengan persentase sebesar 37,50%. Namun, masih ada satu dari anggota komunitas yang masuk pada kategori cukup baik, dikarenakan masih tahap belajar walaupun aspek teknik *flair bartending*.

3. Keterampilan Komunitas

Keterampilan pada penelitian ini adalah melihat gerakan-gerakan dasar *flair bartending* yang dilakukan oleh anggota komunitas. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa dari anggota komunitas belajar keterampilan *flair bartending* dari bartender yang sudah ahli dalam *flair bartending* dan juga dari melihat video-video *flair bartending*.

a. Gerakan *Flip*

Gerakan *flip* adalah teknik membalikkan gelas dari belakang punggung dengan satu tangan dan menangkapnya di depan badan. Gerakan ini merupakan salah satu gerakan dasar *flair bartending*. Perlu keteladanan untuk bisa melakukan gerakan *flip*. Keterampilan gerakan *flip* pada komunitas menunjukkan hasil yang



sangat baik dengan persentase 42,50% dan kurang baik dengan persentase 17,50%. Dilihat dari hasil tersebut, rata-rata keterampilan gerakan *flip* pada komunitas sudah baik.

b. Gerakan *Spin*

*Spin* adalah teknik memutar botol satu putaran. Gerakan ini memerlukan kekuatan dan ketepatan tangan untuk memutar botol. Gerakan *spin* cukup sulit untuk dilakukan. Keterampilan gerakan *spin* pada komunitas menunjukkan hasil yang baik dengan persentase sebesar 40,00% dan kurang baik sebesar 22,50%. Hasil kurang baik dikarenakan dari anggota komunitas bartender melakukan gerakan ini masih dalam tahap belajar.

c. Gerakan *Shadow*

*Shadow* adalah teknik melempar botol atau shaker melewati belakang kepala. Gerakan ini cukup sulit untuk dilakukan karena objek yang dimainkan tidak terlihat langsung oleh mata, perlu kecermatan dan ketepatan saat melempar objek sehingga dapat berhasil dengan baik. Keterampilan gerakan *shadow* pada komunitas menunjukkan hasil yang baik dengan persentase sebesar 45,00% dan tidak baik sebesar 2,50%. Adapun hasil yang menunjukkan tidak baik dikarenakan gerakan *shadow* yang cukup sulit membuat anggota yang baru tahap belajar mengalami kesulitan melakukannya.

d. Gerakan *Stall*

*Stall* adalah teknik menjaga keseimbangan objek yang dimainkan. Gerakan ini memerlukan lemaran yang tepat supaya objek yang dimainkan dapat berdiri seimbang diatas telapak tangan. Keterampilan gerakan *stall* menunjukkan hasil

yang baik dengan persentase 45,00% dan sangat baik 20,00%. Hal ini membuktikan bahwa hanya beberapa dari anggota yang dapat melakukannya dengan sangat baik.

e. Gerakan *Thumb Roll*

*Thumb roll* adalah teknik memutar objek pada ibu jari. Memutarkan objek pada ibu jari salah satu hal yang sulit untuk dilakukan karena bentuk ibu jari yang kecil untuk memutarkan objek seperti shaker atau botol. Keterampilan gerakan *thumb roll* pada komunitas menunjukkan hasil yang kurang baik dengan persentase sebesar 45,00% dan tidak baik sebesar 2,50%. Hal ini menunjukkan bahwa gerakan *thumb roll* masih kurang baik dilakukan pada komunitas bartender.

f. Gerakan *Palm Flip*

Gerakan *palm flip* adalah teknik memutar objek yang dimainkan dengan menggunakan telapak tangan. Gerakan ini merupakan gerakan dasar pada *flair bartending*. Keterampilan gerakan *palm flip* pada komunitas menunjukkan hasil yang baik dengan persentase sebesar 40,00% dan tidak baik sebesar 2,50%. Adapun dari anggota komunitas yang masih pada kategori tidak baik karena dalam tahap belajar.

g. Gerakan *Over To Arm Stall*

Gerakan *Over to arm stall* adalah menjaga keseimbangan objek yang dilakukan dengan menggunakan tangan dari belakang ke arah depan. Gerakan ini memerlukan kekuatan tangan dan keceramatan saat melempar objek yang digunakan agar dapat berdiri seimbang diatas telapak tangan. Keterampilan

gerakan *over to arm stall* pada komunitas menunjukkan hasil yang baik dengan persentase sebesar 50,00% dan sangat baik sebesar 22,50%. Hal ini membuktikan bahwa setengah dari jumlah anggota komunitas sudah baik dalam melakukan gerakan ini.

h. Gerakan *Bottle Tap*

Gerakan *bottle tap* adalah gerakan memukul botol. Gerakan ini memerlukan ketepatan dalam memukul botol sehingga botol dapat tertangkap kembali dengan baik. Keterampilan gerakan *bottle tap* pada komunitas menunjukkan hasil yang baik dengan persentase 42,50% dan sangat baik 25,00%.

i. Gerakan *Glove*

Gerakan *glove* adalah memasukkan objek (*bottle*) kedalam *shaker*. Gerakan ini memerlukan kolaborasi yang tepat antara *shaker* dan botol sehingga botol dapat masuk ke dalam *shaker*. Perpaduan yang tepat menghasilkan kombinasi gerakan yang bagus, namun jika kurang tepat maka bisa mengakibatkan kegagalan. Dimana kegagalan yang dimaksud adalah botol tidak tepat masuk ke dalam *shaker*. Keterampilan gerakan *glove* pada komunitas menunjukkan hasil yang baik dengan persentase sebesar 50,00% dan tidak baik sebesar 2,50%. Dari hasil yang tidak baik dikarenakan masih banyak anggota yang kurang berlatih dalam melakukan *flair bartending*.

j. Gerakan *Switch*

Gerakan *switch* adalah pergantian objek dari tangan kanan ke tangan kiri atau sebaliknya. Gerakan perpaduan antara dua objek yang saling bergantian dengan maksud untuk melakukan gerakan lanjutan. Gerakan *switch* merupakan gerakan

pengembangan dari *shadow*. Perlu ketepatan dan kecermatan dalam melakukan gerakan ini. Keterampilan gerakan *switch* pada komunitas menunjukkan hasil yang baik sebesar 45,00% dan tidak baik sebesar 2,50%. Hasil yang tidak baik dikarenakan anggota masih pada tahap awal belajar *flair bartending*.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana yang telah diuraikan didepan, maka dari penelitian "Identifikasi Kemampuan *Flair Bartending* pada Komunitas Bartender di Yogyakarta" dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Profil pada komunitas bartender diketahui bahwa usia berkisar 21 dan 22 tahun sebesar 30,00. Jenis kelamin komunitas bartender didominasi laki-laki dengan persentase sebesar 80,00. Pendidikan komunitas pada tingkat SMA/SMK sebesar 50,00. Pengalaman kerja komunitas dalam rentang waktu dibawah 1 tahun sebesar 56,00.
2. Pengetahuan komunitas bartender memiliki beberapa aspek yaitu pengetahuan tentang tugas bartender, pengetahuan tentang bar, pengetahuan tentang minuman, pengetahuan tentang alat bar, pengetahuan tentang *flair bartending*. Dari hasil penelitian pada aspek pengetahuan dapat diketahui rata-rata sebesar 79,17 masuk pada kategori "Sangat baik". Aspek pengetahuan tertinggi pada pengetahuan tentang tugas bartender sebesar 92,50 dan aspek pengetahuan terendah pada pengetahuan tentang teknik *flair bartending* sebesar 67,95.
3. Keterampilan pada komunitas bartender meliputi gerakan-gerakan *flair bartending* yaitu gerakan *flip, spin, shadow, stall, thumb roll, palm flip, over to arm stall, bottle tap, glove, switch*. Dari hasil penelitian pada aspek keterampilan dapat diketahui rata-rata sebesar 74,44 termasuk pada kategori

“Baik”. Untuk hasil gerakan tertinggi yakni gerakan *flip* sebesar 81,25 dan hasil gerakan terendah adalah gerakan *thumb roll* sebesar 68,75.

## **B. Saran**

1. Menjadikan komunitas bartender sebagai komunitas resmi di Yogyakarta.
2. Komunitas bartender perlu mendatangkan *trainer* untuk memberikan materi-materi pengetahuan.
3. Anggota komunitas yang sudah berpengalaman melatih kepada anggota yang masih dalam tahap belajar.
4. Anggota komunitas yang masih dalam kategori tidak baik agar berlatih lebih giat.
5. Bagi anggota komunitas yang baru tahap belajar agar menambah jam untuk berlatih.

## Daftar Pustaka

- Ardjuno Wiwoho. (2009). *Pengetahuan Minuman & Bartending*. Jakarta: Airlangga
- Chrisjo .(2015). *Profesional Bartender School*. Diakses dari <http://michiganbartenderschool.com/ComboOnline/Flair-Bartending-WorkBook.pdf>. Pada tanggal 24 Januari 2017, jam 22.31 WIB.
- Creswell, John W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Pt. Gramedia Pustaka Utama
- Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta. (2015). *Statistik Kepariwisataaan*. Yogyakarta
- Endang, Poerwanti. Et. Al. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- I Gusti Nyoman W. (2016). *bartending & Mixology*. Denpasar: Penerbit Andi
- Katsigris, Costas & Thomas, Christ. (2009). *Design And Equipment For Restaurant And Foodservice A Management Vie 3e*. New Jersey: Katalis
- Lexy J. Moelong. (1991). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Moeheriono. (2010). *Pengukuran Kinerja Berbasis Kompetensi*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurianna Thoha, Parulian Hutapea. (2008). *Kompetensi Plus*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Prihastuti E., Kokom K., & Sutriyati P. (2008). *Restoran*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Saifuddin Azwar. (2000). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Sedarmayanti. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia, Reformasi Birokrasi dan Manajemen Pegawai Negeri Sipil*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Soekanto, Soerjono. (1990). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Radja Grafindo
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandng: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wenger Etienne et al. (2002). *Culvating Communities of Practice*. Harvard: Business School Press
- Wikipedia Ensiklopedia (2012). *Flair Bartending*. Diakses dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Flair\\_bartending](https://en.wikipedia.org/wiki/Flair_bartending). Pada tanggal 23 Mei 2017 jam 20.40 WIB.
- Zwell. (2008). *Human Resources Management*. Jakarta: Bumi Aksara

# **LAMPIRAN 1**

## **Validasi Instrumen**

1. Validasi Instrumen ahli



## SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Kepada Yth,

Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd.,M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Andang Wahyu Setyawan

NIM : 11511244021

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Identifikasi Kemampuan *Flair* Bartender pada Komunitas Bartender di Yogyakarta.

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) instrumen penelitian TAS

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 April 2017

Pemohon,



Andang Wahyu Setyawan

NIM. 11511244021

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Boga dan Busana,



Dr. Mutiara Nugraheni, STP.,M.Si  
NIP. 19770131 200212 2

Pembimbing TAS,



Dr. Kokom Komariah, M.Pd  
NIP. 19600808 198403 2 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd.,M.Pd.  
NIP : 19750428 199903 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Andang Wahyu Setyawan  
NIM : 11511244021  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Identifikasi Kemampuan *Flair* Bartender pada Komunitas Bartender di Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ( ) Layak digunakan untuk penelitian
- (✓) Layak digunakan dengan perbaikan
- ( ) Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2017

Validator,



Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002

Catatan :

( ) Beri tanda centang ( ✓ )

### Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Andang Wahyu Setyawan

NIM : 11511244021

Judul TAS : Identifikasi Kemampuan *Flair* Bartender pada Komunitas Bartender di Yogyakarta

#### Saran/Tanggapan Instrumen

1. Kisi - Kisi diperbaiki
2. Cek Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar  
Klu Kdsk ada di kurikulum & jelaskan maksudnya
3. tes praktik dengan observasi bukan angket.
4. Instrumen & rubrik diperbaiki

Yogyakarta, April 2017

Validator,



Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19750428 199903 2 002

## SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Kepada Yth,  
Minta Harsana, A.Par.,M.Sc.  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

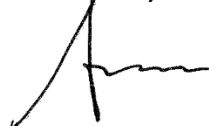
Nama : Andang Wahyu Setyawan  
NIM : 11511244021  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Identifikasi Kemampuan *Flair* Bartender pada Komunitas Bartender di Yogyakarta.

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) instrumen penelitian TAS

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 April 2017

Pemohon,

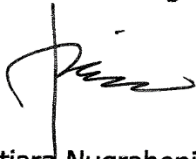


Andang Wahyu Setyawan

NIM. 11511244021

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Boga dan Busana,



Dr. Mutiara Nugraheni, STP.,M.Si  
NIP. 19770131 200212 2

Pembimbing TAS,



Dr. Kokom Komariah, M.Pd  
NIP. 19600808 198403 2 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**  
**INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Minta Harsana, A.Par.,M.Sc.  
NIP : 19690314 200501 1 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana  
Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Andang Wahyu Setyawan  
NIM : 11511244021  
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga  
Judul TAS : Identifikasi Kemampuan *Flair* Bartender pada Komunitas Bartender di Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas Instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ( ☒ ) Layak digunakan untuk penelitian
- ( ☐ ) Layak digunakan dengan perbaikan
- ( ☐ ) Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2017

Validator,



Minta Harsana, A.Par.,M.Sc.  
NIP. 19690314 200501 1 001

Catatan :

( ☐ ) Beri tanda centang ( ☒ )

## Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Andang Wahyu Setyawan

NIM : 11511244021

Judul TAS : Identifikasi Kemampuan *Flair* Bartender pada Komunitas Bartender di  
Yogyakarta

### Saran/Tanggapan Instrumen

Yogyakarta, April 2017

Validator,



Minta Harsana, A.Par.,M.Sc.  
NIP. 19690314 200501 1 001

## **LAMPIRAN 2**

### **Kisi-kisi Instrumen**

1. Kisi-kisi Instrumen
2. Instrumen Penelitian
3. Kunci Jawaban

### KISI-KISI INSTRUMEN

Kisi-kisi Angket

Variabel	Aspek Penilaian	Indikator	Item soal	Jml Soal	Bentuk Tes
<b>Identifikasi Kemampuan <i>flair bartender</i></b>	Pengetahuan	Tugas bartender			
		- Mengidentifikasi operasional bar	1,4	2	Pilihan Ganda
		- Mengeneralisasikan tugas bartender	2,5	2	Pilihan Ganda
		- Menyebutkan tugas utama bartender	3	1	Pilihan Ganda
		Pengetahuan Bar			
		- Menjelaskan sejarah bar	6,7	2	Benar/salah
		- Menyebutkan posisi tertinggi di bar	8	1	Benar/salah
		- Mengklasifikasikan tipe-tipe bar	9,10	2	Benar/salah
		Pengetahuan Minuman			
		- Menguraikan bahan-bahan dari minuman	11,12,13	3	Benar/salah
		- Menyebutkan pengetahuan tentang minuman	14,15	2	Benar/salah
		Menjelaskan jenis alat bar	16,17,18	3	Benar/salah
		Menyebutkan fungsi alat bar	19,20	2	Benar/salah
		<i>Flair Bartending</i>			
		- Mendefinisikan teori <i>flair bartending</i>	22,24	2	Benar/salah
		- Menyebutkan trik dalam <i>flair bartending</i>	21,22	2	Benar/salah



## Kisi-kisi observasi

<b>Variabel</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item soal</b>	<b>Jml Soal</b>	<b>Bentuk Tes</b>
<b>Identifikasi Kemampuan <i>flair bartender</i></b>	Keterampilan	Teknik <i>flair bartending</i>			
		Melakukan Gerakan <i>flip</i>	1	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>spin</i>	2	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>shadow</i>	3	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>stall</i>	4	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>thumb roll</i>	5	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>palm flip</i>	6	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>over to arm stall</i>	7	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>bottle tap</i>	8	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>glove</i>	9	1	Praktik
		Melakukan Gerakan <i>switch</i>	10	1	Praktik

## INSTRUMEN PENELITIAN

Nama :  
Usia : Tahun  
Jenis kelamin : L/P  
Pendidikan : SMA/ SMK/ D1/ D2/ D3/ S1/ S2  
Pengalaman kerja : Bulan/ Tahun

Petunjuk pengisian angket :

Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda ( X ) pada jawaban yang anda pilih.

### Bagian I

1. Apa yang dilakukan saat operasional bar mulai dibuka...
  - a. Persiapan alat dan bahan
  - b. Menyapu lantai
  - c. Taking order
  - d. Inventory
2. Apa yang dilakukan jika tamu memilih duduk di bar counter...
  - a. Diamkan saja
  - b. Hanya dilayani
  - c. Dilayani dan ditemani
  - d. Dihormati
3. Tugas utama seorang bartender adalah...
  - a. Taking order
  - b. Membuat minuman yang dipesan tamu
  - c. Memasak
  - d. Menjadi Kasir

4. Apa yang yang dilakukan setelah operasional bar ditutup, kecuali...
  - a. Membersihkan area bar
  - b. Inventory
  - c. Membuat laporan
  - d. Menyalakan lampu
5. Mengapa seorang bartender harus meningkatkan *suggestive selling*...
  - a. Supaya bar menjadi sepi
  - b. Supaya penjualan minuman meningkat
  - c. Supaya pendapat bar menurun
  - d. Supaya bahan cepat habis

Petunjuk pengisian angket:

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberi tanda (√) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan :        B        = Betul                                S        = Salah

#### Bagian II

No	Pertanyaan	B	S
Pengetahuan Bar			
6	Bar dari kata " <i>barrier</i> " yang memiliki arti penghalang		
7	Bar bermula dari Amerika Utara sekitar abad 17		
8	Posisi tertinggi didalam organisasi bar adalah Bar manajer		
9	Bar yang diperuntukan untuk kepentingan umum baik tamu hotel maupun tamu dari luar hotel merupakan tipe <i>public bar</i>		
10	Ketika tamu berada pada tempat dimana bar menyediakan hiburan berupa live music, kabaret dan lantai dansa disebut dengan <i>night club bar</i>		

#### Bagian III

No	Pertanyaan	B	S
Pengetahuan Minuman			
11	Ketika tamu ingin minuman beralkohol dengan memiliki rasa khas dari kaktus maka yang dimaksud adalah <i>tequila</i>		
12	Apabila tamu menginginkan minuman alami, maka yang dimaksud adalah air mineral		

13	Kopi berasal dari Indonesia yang memiliki rasa pahit dengan kadar kafein lebih tinggi daripada jenis arabica adalah robusta		
14	Ketika tamu menginginkan minuman dengan kadar alkohol dibawah 10% maka yang dimaksud adalah beer		
15	Apabila tamu menginginkan <i>red wine</i> yang berasal dari USA maka yang dimaksud adalah <i>red wine merlot</i>		

#### Bagian IV

No	Pertanyaan	B	S
Alat Bar			
16	Minuman cocktail margarita merupakan minuman dengan teknik <i>shake</i> dengan menggunakan alat yang disebut <i>shaker</i>		
17	Alat untuk membuat minuman dengan mengukur cairan/ bahan minuman disebut <i>jigger</i>		
18	Alat yang memudahkan untuk menuangkan cairan/ bahan dari dalam botol adalah <i>pourer</i>		
19	Alat bantu untuk mengambil es adalah <i>ice tong</i>		
20	<i>Cocktail strainer</i> merupakan alat yang digunakan pada <i>shaker</i> untuk memisahkan es saat dituangkan kedalam gelas		

#### Bagian VI

No	Pertanyaan	B	S
<i>Flair Bartending</i>			
21	Praktek bartender memanipulasi alat bar untuk menghibur tamu disebut <i>flair</i>		

22	Bartender membuat minuman dengan menggunakan teknik <i>flame</i> termasuk dengan <i>flair</i>		
23	Trik sulap merupakan salah satu jenis dari <i>flair</i>		
24	Menemani tamu yang duduk di bar counter dengan saling mengajak untuk mengobrol juga termasuk <i>flair</i>		

## Lembar Observasi

Petunjuk pengisian :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan memberi tanda

(√) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan : SB = Sangat Baik

B = Baik

KB = Kurang Baik

TB = Tidak Baik

No	Pertanyaan	SB	B	KB	TB
Teknik dasar <i>flair</i>					
1	Gerakan <i>Flip</i>				
2	Gerakan <i>Spin</i>				
3	Gerakan <i>Shadow</i>				
4	Gerakan <i>Stall</i>				
5	Gerakan <i>Thumb roll</i>				
6	Gerakan <i>Palm flip</i>				
7	Gerakan <i>Over to arm stall</i>				
8	Gerakan <i>Bottle tap</i>				
9	Gerakan <i>Glove</i>				
10	Gerakan <i>Switch</i>				

Keterangan Nilai :

SB = 4

B = 3

KB = 2

TB = 1

Rubrik Penilaian Observasi

No	Pertanyaan	Rubrik
1	Gerakan <i>Flip</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila objek yang dimainkan tertangkap dengan sempurna</li> <li>·B = apabila objek yang dimainkan tidak tertangkap dengan sempurna</li> <li>·KB = apabila objek yang dimainkan tidak tertangkap</li> <li>·TB = apabila tidak bisa</li> </ul>
2	Gerakan <i>Spin</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila botol memutar sempurna 2 putaran</li> <li>·B = apabila botol memutar hanya 1 putaran</li> <li>·KB = apabila botol memutar 1 putaran tetapi terjatuh</li> <li>·TB = apabila botol tidak bisa memutar</li> </ul>
3	Gerakan <i>Shadow</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila botol/ shaker melewati kepala dan ditangkap dengan baik</li> <li>·B = apabila botol/ shaker melewati kepala tetapi tidak bisa tertangkap</li> <li>·KB = apabila botol/ shaker membentur kepala dan terjatuh</li> <li>·TB = apabila botol/ shaker tidak bisa melewati belakang kepala</li> </ul>
4	Gerakan <i>Stall</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila objek yang dimainkan berdiri seimbang dengan sempurna tanpa terjatuh</li> <li>·B = apabila objek yang dimainkan berdiri tetapi kurang seimbang</li> <li>·KB = apabila objek yang dimainkan berdiri tidak seimbang dan terjatuh</li> <li>·TB = apabila objek yang dimainkan tidak bisa berdiri</li> </ul>
5	Gerakan <i>Thumb roll</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila shaker memutar pada ibu jari dengan sempurna</li> <li>·B = apabila shaker memutar pada ibu jari kurang sempurna</li> <li>·KB = apabila shaker memutar pada ibu jari namun terjatuh</li> <li>·TB = apabila shaker tidak bisa memutar pada ibu jari</li> </ul>



6	Gerakan <i>Palm flip</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila shaker memutar pada telapak tangan lebih dari 2 putaran</li> <li>·B = apabila shaker memutar pada telapak tangan kurang dari 2 putaran</li> <li>·KB = apabila shaker memutar hanya 1 putaran</li> <li>·TB = apabila tidak bisa memutar shaker</li> </ul>
7	Gerakan <i>Over to arm stall</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila botol berdiri seimbang pada tangan yang dilempar dari arah belakang badan</li> <li>·B = apabila apabila botol berdiri kurang seimbang pada tangan yang dilempar dari arah belakang badan</li> <li>·KB = apabila botol berdiri pada tangan kurang sempurna dan terjatuh</li> <li>·TB = apabila botol tidak bisa berdiri pada tangan</li> </ul>
8	Gerakan <i>Bottle tap</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila botol dapat dipukul 2 kali dengan menggunakan tangan</li> <li>·B = apabila botol dapat dipukul 1 kali dengan menggunakan tangan</li> <li>·KB = apabila botol dipukul 1 kali dengan menggunakan namun terjatuh</li> <li>·TB = apabila botol dipukul dengan menggunakan tangan langsung terjatuh</li> </ul>
9	Gerakan <i>Glove</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila botol masuk kedalam shaker dengan sempurna</li> <li>·B = apabila botol masuk kedalam shaker kurang sempurna</li> <li>·KB = apabila botol kurang tepat masuk kedalam shaker</li> <li>·TB = apabila botol meleset tidak masuk kedalam shaker</li> </ul>
10	Gerakan <i>Switch</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>·SB = apabila objek yang dimainkan berpindah tangan dengan sempurna</li> <li>·B = apabila objek yang dimainkan berpindah tangan namun kurang sempurna</li> <li>·KB = apabila objek yang dimainkan bertabrakan satu sama lain</li> <li>·TB = apabila objek yang dimainkan tidak berpindah dan terjatuh</li> </ul>

KUNCI JAWABAN

<b>Pengetahuan</b>	<b>Kunci Jawaban</b>
Pilihan Ganda	<b>1. A</b> <b>2. C</b> <b>3. B</b> <b>4. D</b> <b>5. B</b>
Bagian II	<b>6. B</b> <b>7. B</b> <b>8. B</b> <b>9. B</b> <b>10. B</b>
Bagian III	<b>11. B</b> <b>12. B</b> <b>13. B</b> <b>14. B</b> <b>15. S</b>
Bagian IV	<b>16. B</b> <b>17. B</b> <b>18. B</b> <b>19. B</b> <b>20. B</b>
Bagian V	<b>21. B</b> <b>22. B</b> <b>23. B</b> <b>24. S</b>

## **LAMPIRAN 3**

### **Data Penelitian**

No	Nama	Tugas Bartender					Pengetahuan Bar					Pengetahuan Minuman					Pengetahuan Alat Bar					Pengetahuan FB				Jumlah	Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
1	Rendy Tritama Putra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	100,00	
2	Oktavianus Joshua Bido Karo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	22	91,67	
3	Ferdian	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	87,50	
4	Budi Bagus Santoso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	87,50	
5	Florin Natawijaya Limantoro	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	20	83,33	
6	Hanif Fathiah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	21	87,50	
7	Zefri Alan Ibnu Ibrahim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	95,83	
8	Andre Bagus Sadewa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	95,83	
9	Akhmad Safara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	20	83,33	
10	Ari Kumiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	87,50	
11	Martinus Dwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	95,83	
12	Alexander B	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	20	83,33	
13	Bayu	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	19	79,17
14	Aziz	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17	70,83
15	Muhammad Iqbal	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18	75,00
16	Fajar ardi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	19	79,17
17	Susilo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	17	70,83
18	Asfri Andaru	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	91,67	
19	Eko Sukma Wardana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	91,67
20	Iqbal	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	83,33
21	Dhony	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20	83,33
22	Nanang Andri S	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	87,50
23	Rina Andriyani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	87,50
24	Seftin Dwi Utami	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	91,67
25	Dody Praswanto	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	17	70,83
26	I putu Widi A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	87,50
27	Arthur Yehuda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	87,50
28	Marga Widyastuti Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	87,50
29	Adenia Risti	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	87,50
30	Candra Dewi Maharani	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	19	79,17
31	Rudi Hartanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	87,50
32	Edi Santoso	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	20	83,33
33	Kokom	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19	79,17
34	Harto	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	18	75,00
35	Fransiskus Fernando F.O	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	20	83,33
36	Maylana	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	15	62,50
37	Echi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	20	83,33
38	Joseph	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	15	62,50
39	Andka	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	15	62,50
40	Fadil	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	14	58,33
		38	37	39	31	40	37	33	36	36	30	36	34	25	35	18	37	40	40	32	32	39	20	13	36	794	3308,33	

kategori	Kecenderungan	Batas Minimal	Jumlah	%
Sangat Baik	$\geq (Mi + 1.5 SDi)$	75,00	33	82,50%
Baik	$Mi \leq d (Mi + 1.5 SDi)$	50,00 - 75,00	7	17,50%
Cukup Baik	$(Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$	25,00		0,00%
Kurang Baik	$\leq (Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$	-		0,00%
Jumlah			40	100,00%
Maksimum	100,00			
Minimum	0,00			
Mean	79,17			
Modus	87,5			
STD Dev	20,83			
Mi	50,00			
SDi	16,67			

No	Nama	Tugas Bartender					Jumah	Skor
		1	2	3	4	5		
1	Rendy Tritama Putra	1	1	1	1	1	5	100
2	Oktavianus Joshua Bido Karo	1	1	1	1	1	5	100
3	Ferdian	1	1	1	1	1	5	100
4	Budi Bagus Santoso	1	1	1	1	1	5	100
5	Florin Natawijaya Limantoro	1	0	0	1	1	3	60
6	Hanif Fathiah	1	1	1	1	1	5	100
7	Zefri Alan Ibnu Ibrahim	1	1	1	1	1	5	100
8	Andre Bagus Sadewa	1	1	1	1	1	5	100
9	Akhmad Safara	1	1	1	1	1	5	100
10	Arl Kurniawan	1	1	1	1	1	5	100
11	Martinus Dwi	1	1	1	1	1	5	100
12	Alexander B	1	1	1	0	1	4	80
13	Bayu	1	1	1	1	1	5	100
14	Aziz	1	0	1	1	1	4	80
15	Muhammad Iqbal	1	1	1	0	1	4	80
16	Fajar ardi	1	1	1	1	1	5	100
17	Susilo	1	1	1	0	1	4	80
18	Asfri Andaru	1	1	1	1	1	5	100
19	Eko Sukma Wardana	1	1	1	1	1	5	100
20	Iqbal	1	1	1	1	1	5	100
21	Dhony	1	1	1	1	1	5	100
22	Nanang Andri S	0	1	1	1	1	4	80
23	Rina Andriyani	1	1	1	0	1	4	80
24	Seftin Dwi Utami	0	1	1	1	1	4	80
25	Dody Praswanto	1	1	1	0	1	4	80
26	I putu Widi A	1	1	1	1	1	5	100
27	Arthur Yehuda	1	1	1	1	1	5	100
28	Marga Widyastuti Dewi	1	1	1	1	1	5	100
29	Adenia Risti	1	1	1	1	1	5	100
30	Candra Dewi Maharani	1	1	1	1	1	5	100
31	Rudi Hartanto	1	1	1	1	1	5	100
32	Edi Santoso	1	1	1	1	1	5	100
33	Kokom	1	1	1	1	1	5	100
34	Harto	1	1	1	1	1	5	100
35	Fransiskus Fernando F.O	1	1	1	1	1	5	100
36	Maylana	1	1	1	1	1	5	100
37	Echi	1	1	1	0	1	4	80
38	Joseph	1	1	1	0	1	4	80
39	Andka	1	0	1	0	1	3	60
40	Fadil	1	1	1	0	1	4	80
		38	37	39	31	40	185	3700

[illegible]

No	Nama	Pengetahuan Bar					Jumlah	Skor
		6	7	8	9	10		
1	Rendy Tritama Putra	1	1	1	1	1	5	100
2	Oktavianus Joshua Bido Karo	1	1	1	1	1	5	100
3	Ferdian	1	1	1	1	1	5	100
4	Budi Bagus Santoso	1	1	1	1	1	5	100
5	Florin Natawijaya Limantoro	1	1	1	1	1	5	100
6	Hanif Fathiah	1	1	1	1	1	5	100
7	Zefri Alan Ibnu Ibrahim	1	1	1	1	1	5	100
8	Andre Bagus Sadewa	1	1	1	1	1	5	100
9	Akhmad Safara	1	1	1	1	1	5	100
10	Arli Kurniawan	1	1	1	1	1	5	100
11	Martinus Dwi	1	1	1	1	1	5	100
12	Alexander B	1	1	0	1	1	4	80
13	Bayu	1	1	1	0	0	3	60
14	Aziz	1	1	1	1	1	5	100
15	Muhammad Iqbal	0	1	1	1	0	3	60
16	Fajar ardi	1	0	1	1	1	4	80
17	Susilo	1	1	1	1	1	5	100
18	Asfri Andaru	1	1	1	1	1	5	100
19	Eko Sukma Wardana	1	1	1	1	1	5	100
20	Iqbal	1	0	1	1	1	4	80
21	Dhony	1	1	1	1	0	4	80
22	Nanang Andri S	1	1	1	1	1	5	100
23	Rina Andriyani	1	1	1	1	1	5	100
24	Seftin Dwi Utami	1	1	1	1	1	5	100
25	Dody Praswanto	1	1	0	1	0	3	60
26	I putu Widi A	1	1	1	1	1	5	100
27	Arthur Yehuda	1	1	1	1	0	4	80
28	Marga Widyastuti Dewi	1	1	1	1	0	4	80
29	Adenia Risti	1	0	1	1	1	4	80
30	Candra Dewi Maharani	0	0	1	1	1	3	60
31	Rudi Hartanto	1	1	1	1	1	5	100
32	Edi Santoso	1	1	1	1	1	5	100
33	Kokom	1	1	1	1	0	4	80
34	Harto	0	1	1	1	0	3	60
35	Fransiskus Fernando F.O	1	0	1	1	1	4	80
36	Maylana	1	0	1	0	1	3	60
37	Echi	1	1	1	1	1	5	100
38	Joseph	1	0	0	0	1	2	40
39	Andka	1	1	1	0	0	3	60
40	Fadil	1	1	0	1	0	3	60
		37	33	36	36	30	172	3440

kategori	Kecenderungan	Batas Minimal	Jumlah	%
Sangat Baik	$\geq (Mi + 1.5 SDi)$	75,00	31	77,50%
Baik	$Mi \leq d (Mi + 1.5 SDi)$	50,00 - 75,00	8	20,00%
Cukup Baik	$(Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$	25,00	1	2,50%
Kurang Baik	$\leq (Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$	-		0,00%
Jumlah			40	100,00%
Maksimum	100,00			
Minimum	0,00			
Mean	86,00			
Modus	100,00			
STD DEV	17,44			
Mi	50,00			
SDi	16,67			

No	Nama	Pengetahuan Minuman					Jumlah	Skor
		11	12	13	14	15		
1	Rendy Tritama Putra	1	1	1	1	1	5	100
2	Oktavianus Joshua Bido Karo	1	1	1	1	1	5	100
3	Ferdian	1	1	1	1	0	4	80
4	Budi Bagus Santoso	1	1	1	1	0	4	80
5	Florin Natawijaya Limantoro	1	1	1	1	1	5	100
6	Hanif Fathiah	1	1	0	1	1	4	80
7	Zefri Alan Ibnu Ibrahim	1	1	1	1	0	4	80
8	Andre Bagus Sadewa	1	1	1	1	1	5	100
9	Akhmad Safara	1	1	0	1	1	4	80
10	Arl Kurniawan	1	1	1	1	0	4	80
11	Martinus Dwi	1	0	1	1	1	4	80
12	Alexander B	1	1	1	1	1	5	100
13	Bayu	1	1	0	1	1	4	80
14	Aziz	0	0	0	1	0	1	20
15	Muhammad Iqbal	1	1	1	1	0	4	80
16	Fajar ardi	0	1	0	1	1	3	60
17	Susilo	1	0	1	0	1	3	60
18	Asfri Andaru	1	1	1	1	0	4	80
19	Eko Sukma Wardana	1	1	0	1	1	4	80
20	Iqbal	1	1	0	1	0	3	60
21	Dhony	1	1	1	1	0	4	80
22	Nanang Andri S	1	1	1	1	0	4	80
23	Rina Andriyani	1	1	1	1	0	4	80
24	Seftin Dwi Utami	1	1	1	1	1	5	100
25	Dody Praswanto	1	0	1	1	0	3	60
26	I putu Widi A	1	1	1	1	0	4	80
27	Arthur Yehuda	1	1	0	0	1	3	60
28	Marga Widyastuti Dewi	1	1	0	0	1	3	60
29	Adenia Risti	1	1	1	1	0	4	80
30	Candra Dewi Maharani	1	1	1	0	1	4	80
31	Rudi Hartanto	1	1	1	1	0	4	80
32	Edi Santoso	1	1	0	1	0	3	60
33	Kokom	1	1	0	1	0	3	60
34	Harto	1	0	1	1	0	3	60
35	Fransiskus Fernando F.O	1	1	1	1	1	5	100
36	Maylana	1	0	0	0	0	1	20
37	Echi	0	1	1	1	1	4	80
38	Joseph	0	1	0	1	0	2	40
39	Andka	1	1	0	1	0	3	60
40	Fadil	1	1	0	1	0	3	60
		36	34	25	35	18	148	2960

[illegible]

No	Nama	Pengetahuan Alat Bar					Jumlah	Skor
		16	17	18	19	20		
1	Rendy Tritama Putra	1	1	1	1	1	5	100
2	Oktavianus Joshua Bido Karo	1	1	1	0	1	4	80
3	Ferdian	1	1	1	1	1	5	100
4	Budi Bagus Santoso	1	1	1	1	1	5	100
5	Florin Natawijaya Limantoro	1	1	1	1	0	4	80
6	Hanif Fathiah	1	1	1	1	0	4	80
7	Zefri Alan Ibnu Ibrahim	1	1	1	1	1	5	100
8	Andre Bagus Sadewa	1	1	1	1	1	5	100
9	Akhmad Safara	0	1	1	1	1	4	80
10	Ari Kurniawan	1	1	1	1	1	5	100
11	Martinus Dwi	1	1	1	1	1	5	100
12	Alexander B	1	1	1	1	1	5	100
13	Bayu	1	1	1	0	1	4	80
14	Aziz	1	1	1	1	0	4	80
15	Muhammad Iqbal	1	1	1	0	1	4	80
16	Fajar ardi	1	1	1	0	1	4	80
17	Susilo	0	1	1	0	1	3	60
18	Asfri Andaru	1	1	1	1	1	5	100
19	Eko Sukma Wardana	1	1	1	1	1	5	100
20	Iqbal	1	1	1	1	1	5	100
21	Dhony	1	1	1	0	1	4	80
22	Nanang Andri S	1	1	1	1	1	5	100
23	Rina Andriyani	1	1	1	1	1	5	100
24	Seftin Dwi Utami	1	1	1	1	1	5	100
25	Dody Praswanto	1	1	1	1	1	5	100
26	I putu Widi A	1	1	1	1	1	5	100
27	Arthur Yehuda	1	1	1	1	1	5	100
28	Marga Widyastuti Dewi	1	1	1	1	1	5	100
29	Adenia Risti	1	1	1	1	1	5	100
30	Candra Dewi Maharani	1	1	1	1	1	5	100
31	Rudi Hartanto	1	1	1	1	1	5	100
32	Edi Santoso	1	1	1	1	1	5	100
33	Kokom	1	1	1	1	1	5	100
34	Harto	1	1	1	1	0	4	80
35	Fransiskus Fernando F.O	1	1	1	1	1	5	100
36	Maylana	1	1	1	1	0	4	80
37	Echi	1	1	1	1	1	5	100
38	Joseph	1	1	1	1	0	4	80
39	Andka	1	1	1	0	0	3	60
40	Fadil	0	1	1	0	0	2	40
		37	40	40	32	32	181	3620

kategori	Kecenderungan	Batas Minimal	Jumlah	%
Sangat Baik	$\geq (Mi + 1.5 SDi)$	75,00	37	92,50%
Baik	$Mi \leq d (Mi + 1.5 SDi)$	50,00 - 75,00	2	5,00%
Cukup Baik	$(Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$	25,00	1	2,50%
Kurang Baik	$\leq (Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$			0,00%
Jumlah			40	100,00%
Maksimum	100,00			
Minimum	0,00			
Mean	91,79			
Modus	100,00			
STD DEV	11,74			
Mi	50,00			
SDi	16,67			



No	Nama	Pengetahuan <i>FB</i>				Jumlah	Skor
		21	22	23	24		
1	Rendy Tritama Putra	1	1	1	1	4	80
2	Oktavianus Joshua Bido Karo	1	1	0	1	3	60
3	Ferdian	1	0	0	1	2	40
4	Budi Bagus Santoso	1	0	0	1	2	40
5	Florin Natawijaya Limantoro	1	0	1	1	3	60
6	Hanif Fathiah	1	0	1	1	3	60
7	Zefri Alan Ibnu Ibrahim	1	1	1	1	4	80
8	Andre Bagus Sadewa	1	1	0	1	3	60
9	Akhmad Safara	1	0	0	1	2	40
10	Arl Kurniawan	1	0	0	1	2	40
11	Martinus Dwi	1	1	1	1	4	80
12	Alexander B	1	0	0	1	2	40
13	Bayu	1	0	1	1	3	60
14	Aziz	1	1	0	1	3	60
15	Muhammad Iqbal	1	1	0	1	3	60
16	Fajar ardi	1	1	0	1	3	60
17	Susilo	1	0	0	1	2	40
18	Asfri Andaru	1	1	1	0	3	60
19	Eko Sukma Wardana	1	1	0	1	3	60
20	Iqbal	1	1	1	0	3	60
21	Dhony	1	0	1	1	3	60
22	Nanang Andri S	1	1	0	1	3	60
23	Rina Andriyani	1	1	1	0	3	60
24	Seftin Dwi Utami	1	1	0	1	3	60
25	Dody Praswanto	1	0	0	1	2	40
26	I putu Widi A	1	0	0	1	2	40
27	Arthur Yehuda	1	1	1	1	4	80
28	Marga Widyastuti Dewi	1	1	1	1	4	80
29	Adenia Risti	1	1	0	1	3	60
30	Candra Dewi Maharani	1	0	1	0	2	40
31	Rudi Hartanto	1	0	0	1	2	40
32	Edi Santoso	1	0	0	1	2	40
33	Kokom	1	0	0	1	2	40
34	Harto	1	1	0	1	3	60
35	Fransiskus Fernando F.O	0	0	0	1	1	20
36	Maylana	1	0	0	1	2	40
37	Echi	1	0	0	1	2	40
38	Joseph	1	1	0	1	3	60
39	Andka	1	1	0	1	3	60
40	Fadil	1	0	0	1	2	40
		39	20	13	36	108	2160

kategori	Kecenderungan	Batas Minimal	Jumlah	%
Sangat Baik	$\geq (Mi + 1.5 SDi)$	60,00	5	12,50%
Baik	$Mi \leq d (Mi + 1.5 SDi)$	40,00 - 60,00	34	85,00%
Cukup Baik	$(Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$	20,00	1	2,50%
Kurang Baik	$\leq (Mi - 1.5 SDi) \leq d Mi$	-		0,00%
Jumlah			40	100,00%
Maksimum	80,00			
Minimum	0,00			
Mean	54,36			
Modus	60,00			
STD DEV	14,29			
Mi	40,00			
SDi	13,33			

No	Nama	Flip	Spin	Shadow	Stall	Thumb roll	Palm flip	Over to arm stall	Bottle tap	Glove	Switch	Jumlah	Skor						
1	Rendy Tritama Putra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100						
2	Oktavianus Joshua Bido Karo	4	3	3	3	1	2	3	2	3	3	27	67,5						
3	Ferdian	4	4	3	3	3	2	3	3	4	2	31	77,5						
4	Budi Bagus Santoso	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	25	62,5						
5	Florin Natavijaya Limantoro	4	4	4	3	2	4	2	3	3	2	31	77,5						
6	Hanif Fathiah	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	27	67,5						
7	Zefri Alan Ibnu Ibrahim	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5						
8	Andre Bagus Sadewa	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5						
9	Akhmad Safara	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	27	67,5						
10	Ari Kurniawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100						
11	Martinus Dwi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100						
12	Alexander B	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100						
13	Bayu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75						
14	Aziz	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	80						
15	Muhammad Iqbal	4	4	4	2	2	3	3	2	4	4	32	80						
16	Fajar ardi	4	3	3	3	2	2	4	3	4	3	31	77,5						
17	Susilo	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100						
18	Asfri Andaru	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	37	92,5						
19	Eko Sukma Wardana	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	25	62,5						
20	Iqbal	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	37	92,5						
21	Dhony	3	3	2	2	4	2	3	3	4	3	29	72,5						
22	Nanang Andri S	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	80						
23	Rina Andriyani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50						
24	Seftin Dwi Utami	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50						
25	Dody Praswanto	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	31	77,5						
26	I putu Widi A	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	25	62,5						
27	Arthur Yehuda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100						
28	Marga Widyastuti Dewi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50						
29	Adenia Risti	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50						
30	Candra Dewi Maharani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50						
31	Rudi Hartanto	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75						
32	Edi Santoso	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75						
33	Kokom	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75						
34	Harto	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37	92,5						
35	Fransiskus Fernando F.O	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	95						
36	Maylana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75						
37	Echi	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	26	65						
38	Joseph	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50						
39	Andika	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	25	62,5						
40	Fadil	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18	45						
		130	126	121	114	110	111	118	117	125	119	1191	2977,5						
	Rata-rata	3,25	3,15	3,03	2,85	2,75	2,78	2,95	2,93	3,13	2,98	29,78	74,44						

kategori	Kecenderungan	Batas Minimal	Jumlah	%
Sangat Bisa	≥(Mi + 1.5 SDi)	80,00	13	32,50%
Bisa	Mi s/d (Mi + 1.5 SDi)	60,00 - 80,00	20	50,00%
Kurang Bisa	(Mi - 1.5 SDi) s/d Mi	40,00	7	17,50%
Tidak Bisa	≤(Mi - 1.5 SDi) s/d Mi	-		0,00%
Jumlah			40	100,00%
Maksimum	100,00			
Minimum	20,00			
Mean	74,44			
Modus	100,00			
STD DEV	16,37			
Mi	60,00			
SDi	13,33			























## **LAMPIRAN 4**

### **Surat Izin Penelitian**

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keputusan Penunjukan Dosen TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat: Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 1276, 1289, 1292, (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

Website: <http://ft.uny.ac.id>, e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id); [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)

Nomor : 1066/UN34.15/LT/2017  
Lampiran : 1 bendel proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

22 Agustus 2017

**Yth. KOMUNITAS BARTENDER YOGYAKARTA**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Andang Wahyu Setyawan  
NIM : 11511244021  
Fakultas : Fakultas Teknik  
Program Studi : Pend. Teknik Boga - S1  
Judul Tugas Akhir : IDENTIFIKASI KEMAMPUAN FLAIR BARTENDER PADA  
KOMUNITAS BARTENDER DI YOGYAKARTA  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Waktu Penelitian : 6 - 12 Mei 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Dekan Fakultas Teknik

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

**KEPUTUSAN DEKAN**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Nomor : 49/PMB/PTBG/TAHUN 2017  
**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI BAGI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Menimbang : 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhinya persyaratan untuk penulisan SKRIPSI bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, perlu diangkat pembimbing.  
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud dipandang perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989  
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 Tahun 1999  
3. Keputusan Presiden RI :  
a. Nomor 93 Tahun 1999  
b. Nomor 305/M Tahun 1999  
4. Keputusan Mendikbud RI :  
a. Nomor 0464/O/1992  
b. Nomor 274/O/1999  
5. Keputusan Rektor UNY Nomor 1160/UN34/KP/2011

Mengingat  
Pula : Keputusan Dekan FPTK IKIP YOGYAKARTA Nomor 042 Tahun 1989

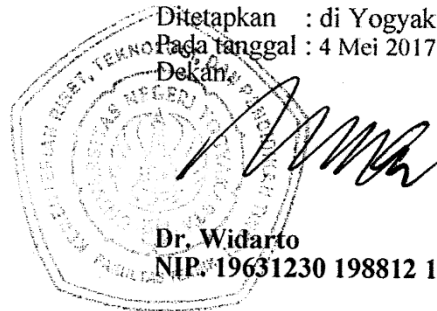
**MEMUTUSKAN**

Menetapkan  
Pertama : Mengangkat Pembimbing SKRIPSI bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :  
Nama Pembimbing : **Dr. Kokom komariah**  
Bagi mahasiswa  
Nama : **ANDANG WAHYU S**  
NIM : **11511244021**  
Jurusan/Prodi : **PTBB/PT. Boga**  
Kedua : Dosen pembimbing disertai tugas membimbing penulisan SKRIPSI sesuai dengan Pedoman Tugas Akhir.  
Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan  
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan : di Yogyakarta

Pada tanggal : 4 Mei 2017

Dekan



**Dr. Widarto**  
**NIP. 19631230 198812 1 001**

Tembusan Yth.:

1. Para Pembantu Dekan di lingkungan FAKULTAS TEKNIK UNY
2. Ketua Jurusan PTBB
3. Kasub Bag. Pendidikan FAKULTAS TEKNIK UNY
4. Yang bersangkutan

## **LAMPIRAN 5**

### **Dokumentasi**

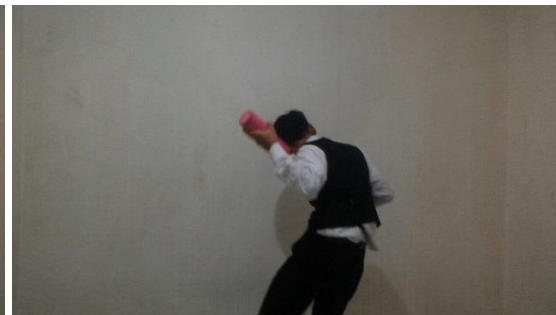
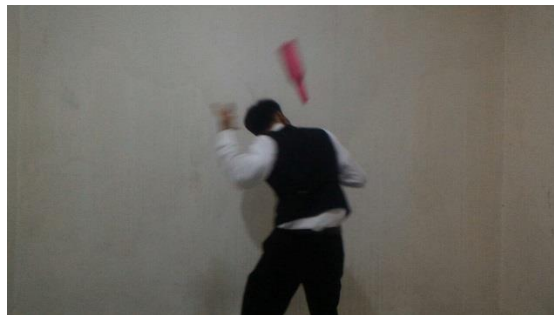
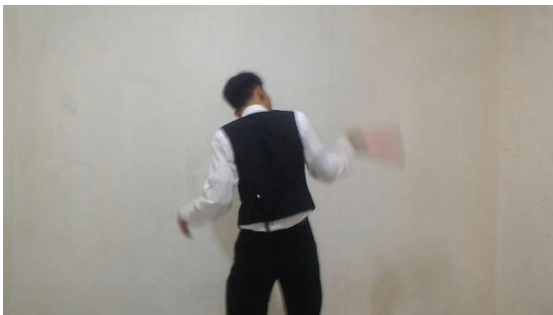




Gerakan  
*Flip*



Gerakan  
*Spin*



Gerakan  
*Shadow*



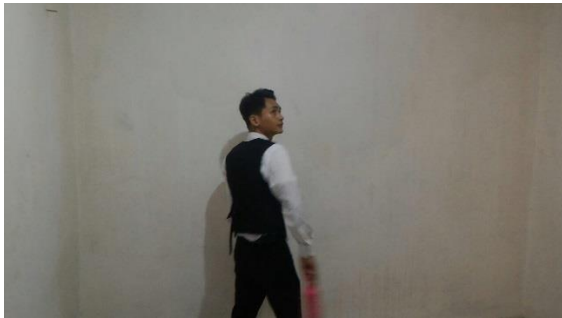
Gerakan  
*Stall*



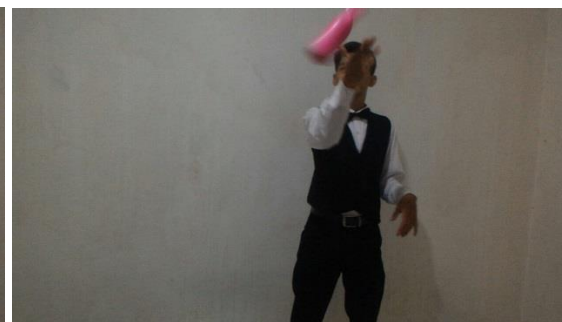
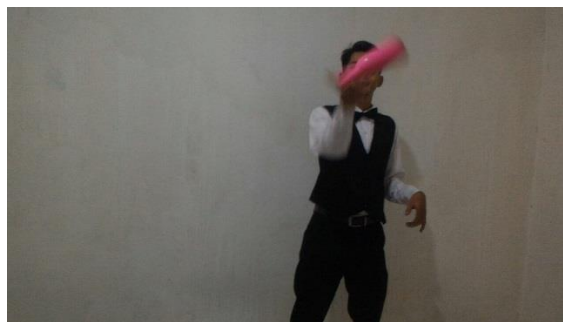
Gerakan  
*Thumb  
Roll*



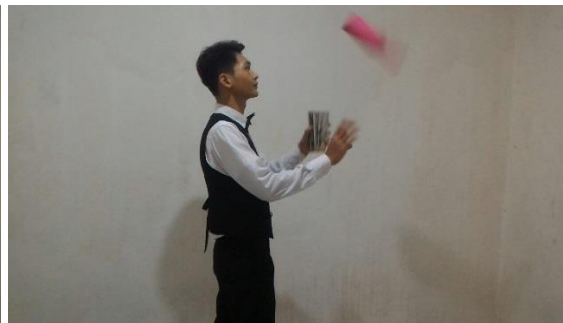
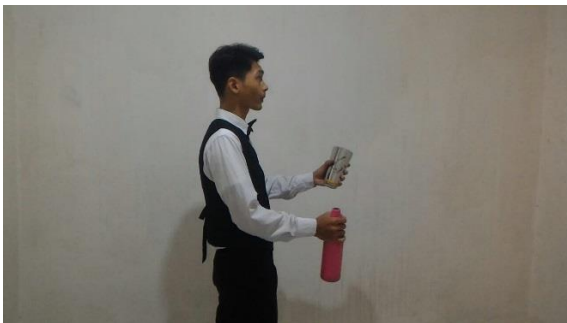
Gerakan  
*Palm Flip*



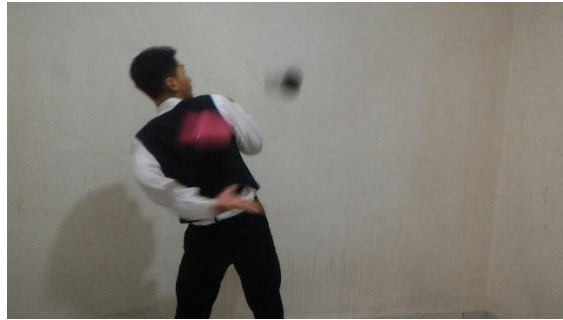
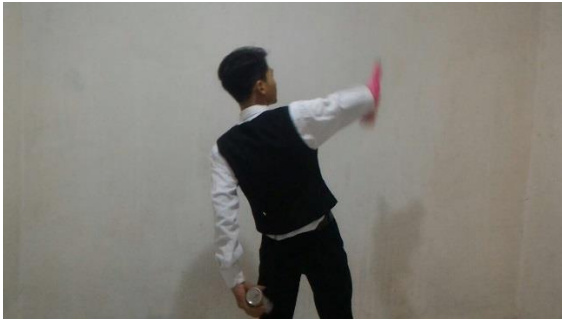
Gerakan  
*Over To  
Arm Stall*



Gerakan  
*Bottle Tap*



Gerakan  
*Glove*



Gerakan  
*Switch*