

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Makanan jajanan

1. Definisi Makanan Jajanan

Makanan jajanan adalah jenis makanan yang dijual di kaki lima, pinggir jalan, stasiun, pasar, tempat lingkungan pemukiman dan lainnya. Makanan jajanan merupakan makanan dan minuman yang dipersiapkan untuk dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan maupun di tempat-tempat keramaian umum, yang dapat langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa proses pengolahan atau persiapan lebih. Mengonsumsi makanan jajanan yang tidak sehat dapat mengakibatkan penurunan status gizi dan meningkatnya angka kesakitan khusus pada anak sekolah.²¹ Beragam jenis makanan jajanan di Indonesia berkembang sangat pesat sejalan dengan pesatnya pembangunan. Beberapa keunggulan makanan jajanan adalah harganya yang murah, mudah didapat, cita rasa yang enak dan cocok dengan selera kebanyakan masyarakat.²²

2. Jenis –jenis makanan Jajanan

Makanan jajanan yang baik untuk dikonsumsi oleh seseorang harus mengandung nilai gizi yang cukup.² Ada 3 (tiga) jenis makanan jajanan yaitu:

- a. Makanan utama adalah makanan yang disiapkan di rumah atau disiapkan di tempat penjualan. Contoh: gado-gado, nasi uduk, siomay, nasi campur, dan lain-lain.
- b. Makanan camilan adalah makanan yang dikonsumsi diantara dua waktu makan, yang terdiri dari :

- 1) Makanan camilan basah, contoh pisang goreng, lempeng, risoles dan lain-lain. Makanan camilan ini dapat disiapkan di rumah terlebih dahulu atau disiapkan di tempat penjualan.
- 2) Makanan cemilan kering, seperti keripik, biskuit, kue dan lain-lain. Makanan ini diproduksi oleh industri makanan baik industri besar, industri kecil dan industri rumah tangga.

c. Minuman

Kelompok minuman yang dijual meliputi:

- 1) Air minum, baik dalam kemasan atau yang disiapkan sendiri.
- 2) Minuman ringan, seperti minuman teh, minuman sari buah.
- 3) Minuman campur, seperti es buah, es cendol, es campur dan lain-lain.

Makanan yang mempunyai rasa manis, enak, dengan warna yang menarik dan memiliki tekstur lembut lebih disukai oleh anak-anak. Contoh jenis makanan seperti coklat, permen, jeli, sedangkan minuman yang memiliki warna yang menarik seperti air minum dalam kemasan maupun es sirup tanpa label, es susu dan lain-lain adalah kelompok minuman yang disukai anak-anak.²

3. Fungsi Makanan Jajanan

Fungsi makanan jajanan sebagai makanan selingan, berperan juga sebagai sarana peningkatan gizi masyarakat. Selain itu makanan jajanan juga berfungsi, antara lain:²³

- a. Sebagai sarapan pagi
- b. Sebagai makanan selingan yang dimakan diantara waktu makan makanan utama
- c. Sebagai makan siang terutama bagi mereka yang tidak sempat makan di rumah.

4. Dampak Makanan Jajanan

Dampak makanan jajanan dibagi menjadi 3 (tiga) diantaranya yaitu²³:

- a. Bagi anak-anak sekolah, makanan jajanan merupakan pengenalan dengan beragam jenis makanan sehingga menumbuhkan kebiasaan penganekaragaman makanan sejak kecil.
- b. Makanan jajanan yang kurang memenuhi syarat kesehatan (termasuk dalam hal cara pengolahan makanan jajanan, penggunaan bahan tambahan makanan berbahaya, cara penyajian dan lain-lain), sewaktu-waktu dapat mengancam kesehatan anak.
- c. Mengakibatkan berkurangnya nafsu makan anak di rumah.

5. Makanan Jajanan Aman

Makanan jajanan aman adalah makanan jajanan yang tidak mengandung bahaya keamanan pangan bagi kesehatan manusia. Makanan yang terjamin hygiene dan sanitasinya selama proses penanganan makanan, mulai dari persiapan, pembuatan, hingga penyajian makanan. Bertujuan untuk menghindari penyakit infeksi atau penyakit lainnya. Makanan yang tidak aman atau makanan yang menggunakan bahan tambahan makanan berbahaya yang dapat membuat imunitas tubuh seseorang menurun sehingga menimbulkan keracunan makanan.²

6. Penyebab Makanan Tidak Aman

Penyebab makanan tidak aman dapat berasal dari 3 (tiga) cemaran, yaitu cemaran fisik, cemaran kimia, dan cemaran biologis.²⁴

a. Cemaran Fisik

Cemaran fisik seperti rambut, pasir, batu dan lainnya. Cemaran fisik ini dapat mencemari makanan pada tahap proses pemilihan, penyimpanan, persiapan, pemasakan bahan pangan, pengemasan, penyimpanan dan pendistribusian makanan matang serta pada saat makanan dikonsumsi.

b. Cemaran Kimia

Cemaran kimia dapat berasal dari lingkungan yang tercemar limbah industri, radiasi, serta penyalahgunaan bahan berbahaya yang dilarang untuk pangan yang ditambahkan ke dalam pangan, yang bertujuan untuk membuat makanan awet dan lebih enak. Contoh bahan tambahan makanan berbahaya adalah *sakarin*, *rhodamin B*, *boraks*, dan *methanil yellow*.²⁵

c. Cemaran Biologis

Cemaran biologis disebabkan oleh rendahnya kebersihan dan sanitasi. Contoh cemaran diantaranya yaitu:²⁶

- 1) *Salmonella* biasanya dapat ditularkan dari kulit telur yang kotor.
- 2) *E. coli* pada sayuran mentah dan es batu. Kontaminasi dapat berasal dari kotoran hewan maupun pupuk kandang yang digunakan dalam proses penanaman sayur dan es batu yang airnya tidak di masak terlebih dahulu.

B. Bahan Tambahan Makanan (BTM)

1. Definisi BTM

Bahan Tambahan Makanan adalah bahan yang biasanya tidak digunakan sebagai makanan dan biasanya bukan merupakan komponen khas makanan, mempunyai atau tidak mempunyai nilai gizi, yang dengan sengaja ditambahkan ke dalam makanan pada proses pembuatan, pengolahan penyimpanan, perlakuan, pengepakan, pengemasan, yang bertujuan untuk mempengaruhi sifat dan bentuk makanan atau produk makanan.²⁷ Di Indonesia telah disusun peraturan tentang Bahan Tambahan Makanan yang diizinkan ditambahkan dan yang dilarang (Bahan Tambahan Kimia).²⁸

2. Tujuan BTM

Tujuan Bahan Tambahan Makanan pada makanan adalah meningkatkan atau mempertahankan nilai gizi dan kualitas daya simpan.

Ada 2 jenis golongan dalam bahan tambahan makanan yaitu sebagai berikut :

- 1) Bahan tambahan makanan yang sengaja ditambahkan ke dalam makanan, dengan komposisi yang sudah diatur yang bertujuan untuk mendapatkan kesegaran, cita rasa dan membantu pengolahan pada makanan, contoh pengawet, pewarna, pengeras.
- 2) Bahan tambahan makanan yang tidak disengaja ditambahkan pada makanan, adalah bahan yang tidak mempunyai fungsi dalam makanan yang terdapat secara tidak sengaja baik dalam jumlah yang sedikit ataupun yang banyak dalam proses produksi makanan, pengeolahan, dan pengemasan. Bahan ini dapat menjadi residu atau kontaminan bagi makanan.

3. Jenis – jenis BTM

Dilihat dari asalnya bahan tambahan makanan dapat berasal dari sumber ilmiah. Seperti Lesitin, Asam Sitrat, dan bahan kimia yang mempunyai sifat serupa dengan bahan tambahan makanan alami yang sejenis.²⁷ Beberapa bahan tambahan makanan yang dilarang digunakan diantaranya sebagai berikut :

1. Natrium Tetraborat (Boraks)
2. Formalin (Formaldehyd)
3. Minyak nabati yang dibrominasi (Brominated Vegetable Oils)
4. Kloramfenikol (Cholampenicol)
5. Kalium Klorat (Pottasium Chlorate)
6. Rhodamin B (pewarna merah)
7. Dulsin (pemanis sintesis)
8. Metanil Yellow

Beberapa bahan tambahan makanan yang boleh digunakan dengan kadar tertentu diantaranya sebagai berikut ²⁹:

1. Sakarin (300 mg/kg)
2. Asam benzoat (1g/kg adonan)
3. Erytrosine (300mg/kg)

C. Sakarin

1. Definisi Sakarin

Sakarin adalah pemanis sintetis yang secara luas digunakan sebagai pengganti gula karena mempunyai sifat stabil, nilai kalori rendah dan harganya relatif murah biasanya digunakan untuk bahan tambahan pada makanan agar lebih manis selain untuk pemanis pada makanan atau minuman sakarin juga biasanya digunakan untuk bahan pelapis obat (*coating agent*). Sakarin yang sering digunakan dalam bahan tambahan berbentuk kristal serbuk, berwarna putih dan tidak berbau serta memiliki rasa sangat manis. Sakarin mudah larut dalam air, dan juga larut dalam alkohol.³⁰

Rasa manis pada sakarin 200-700 kali sukrosa 10%, selain rasa manis sakarin juga mempunyai rasa pahit yang disebabkan oleh kemurnian yang rendah dari proses sintetis.³¹ Sakarin tidak dimetabolisme oleh tubuh, lambat diserap oleh usus, dan cepat dikeluarkan melalui urin tanpa perubahan. Pada suatu penelitian diperoleh penggunaan sakarin dalam tikus dapat merangsang terjadinya tumor di kandung kemih, penelitian yang lebih ekstensif dilakukan pada populasi manusia tidak menunjukkan terjadinya tumor.

Berdasarkan penelitian di Semarang menyatakan dari 5 jenis sampel minuman jelly semuanya mengandung pemanis sintetis jenis Na Sakarin dengan kadar 996-1032 mg/kg dan Na Siklamat dengan kadar 3520-390mg/kg.³² Penelitian di kota Medan menyatakan dari 5 sampel 4 diantaranya ditemukan Na Sakarin pada permen karet bermerek dengan Kadar 0,121-25,531 mg/kg dan permen karet tidak bermerek mengandung Na Sakarin dengan kadar 24,24mg/kg.³³

2. Batas Maksimal Penggunaan Sakarin

Sakarin sering ditambahkan dan digunakan untuk keperluan produk olahan pangan, industri, serta minuman dan makanan kesehatan.

Pemanis berfungsi untuk meningkatkan cita rasa dan aroma, serta memperbaiki sifat-sifat makanan.

Sejak bulan Desember 2000, FDA (*Food and Drug Administration*) telah menghilangkan kewajiban pelabelan pada produk pangan yang mengandung sakarin, dan 100 negara telah mengizinkan penggunaannya. CAC (*Codex Alimentarius Commission*) mengatur maksimum penggunaan sakarin pada berbagai produk pangan berkisar antara 80 – 5.000 mg/kg produk. Saat ini, meskipun sakarin telah dinyatakan aman untuk dikonsumsi, namun di USA sendiri penggunaannya dalam produk pangan masih sangat dibatasi.³⁴

Pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan melalui Menteri Kesehatan RI No. 208 / Menkes / Per /IV/1985 tentang pemanis buatan dan No. 722/Menkes/Per/IX/1988 tentang bahan tambahan pangan, bahwa pada pangan dan minuman olahan khusus yaitu berkalori rendah dan untuk penderita penyakit diabetes mellitus kadar maksimum sakarin yang diperbolehkan adalah 300 mg/kg

Organisasi kesehatan dunia WHO (*World Health Organization*) telah menetapkan batas maksimal dalam penggunaan sakarin pada makanan dan minuman yang disebut ADI (*Acceptable Daily Intake*) atau kebutuhan perorang perhari yang dinyatakan dalam mg/kg berat badan sebanyak 0-5 mg/kg berat badan perharinya. Pada kadar maksimum sakarin dalam minuman 300mg/l.²⁴

3.Efek Penggunaan Sakarin

Sakarin ditambahkan dengan tujuan memperbaiki rasa makanan sehingga rasa manis yang timbul dapat meningkatkan kelezatan. Pada pemanis sintesis seperti sakarin tidak dapat menimbulkan rasa nikmat dan sebaliknya memberikan rasa yang tidak enak.³⁵

Berikut efek penggunaan pemanis buatan bagi kesehatan dalam kadar yang melebihi batas dibagi menjadi 2 (dua) diantaranya yaitu :

- a. Dampak jangka panjang

Sakarín menimbulkan efek bagi kesehatan jika dikonsumsi secara berlebihan yaitu Tumor, kanker kandung kemih.

b. Dampak jangka pendek

Dampak jangka pendek yang ditimbulkan dari konsumsi sakarin secara melebihi batas seperti migran, sakit kepala, kehilangan daya ingat, iritasi, asma, diare, sakit perut dan alergi. Di bawah ini adalah paparan rute jangka pendek terhadap kesehatan :

- a. terhirup dapat menyebabkan iritasi pada saluran pernapasan
- b. kontak dengan kulit dapat menyebabkan iritasi
- c. kontak dengan mata dapat menyebabkan iritasi
- d. tertelan dapat menyebabkan mual, muntah, ruam, sakit kepala, nafas berbunyi.³⁴

D. Perilaku Pengguna BTM berbahaya

Perilaku adalah merupakan totalitas penghayatan dan aktivitas seseorang, yang merupakan hasil bersama atau resultant antara berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Perilaku manusia dibagi dalam tiga domain, yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan.³⁶

Perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu faktor predisposisi atau faktor yang memberikan alasan motivasi perilaku, faktor *enabling* yang disebut juga faktor yang memfasilitasi motivasi untuk direalisasikan, dan faktor *reinforcing* atau faktor yang memberikan imbalan dan insetif bagi perilaku dan kontribusi untuk pengulangan.¹⁰ Berdasarkan penjelasan pengertian perilaku di atas dalam perilaku pengguna BTM berbahaya dapat dijelaskan dan dibentuk menjadi 3 (tiga) faktor diantaranya yaitu :

1. Predisposisi

Faktor predisposisi adalah yang termasuk pengetahuan, sikap, keyakinan, tradisi dan nilai-nilai seseorang atau kelompok yang berhubungan dengan motivasi untuk bertindak. Biasanya faktor predisposisi sebagai pengantar seorang individu atau kelompok pada pilihan perilaku, lingkungan dan pengalaman pendidikan, dalam hal

mendukung atau menghambat perilaku. Selain itu ada faktor demografi pada perilaku pedagang yaitu status sosial ekonomi, usia, jenis kelamin, dan ukuran keluarga yang dapat mempengaruhi perilaku tersebut.³⁶

a. Pengetahuan

a) Definisi pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari tahu dan sering terjadi melalui proses sensorik dari mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan faktor domain yang penting untuk terbentuknya perilaku terbuka pada seseorang khususnya pedagang makanan jajanan.³⁶ Perilaku yang didasari pengetahuan umumnya bersifat paten. Pengetahuan dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu tahu bahwa bahan tambahan makanan apa saja yg ditambahkan pada makanan jajanan, tahu bagaimana mendapatkan bahan tambahan makanan, tahu tentang bahaya bahan tambahan makanan pada makanan jajanan, dan tahu mengapa pedagang menggunakan bahan tambahan makanan pada makanan jajanan tersebut.¹⁰

Berdasarkan penelitian di Semarang tentang pengetahuan bahan tambahan makanan menyatakan bahwa pedagang yang membuat makanan jajanan yang memiliki pengetahuan dengan kategori kurang kebanyakan yang melakukan praktek pembuatan makanan jajanan dengan tidak baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hubungan yang signifikan antara pengetahuan dengan praktek pembuatan makanan jajanan.³⁷ Penelitian di Kecamatan Lawegon menyatakan rendahnya pengetahuan pedagang tentang pewarna alami dan sintetik serta pewarna yang tidak diijinkan dipengaruhi salah satunya oleh pendidikan dan hasil survei menunjukkan 47,37% pedagang tidak berpendidikan.³⁸

b) Tahap pengetahuan

Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda-beda. Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan, yaitu :

1) Tahu (*know*)

Diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Untuk mengukur bahwa orang tahu sesuatu dapat menggunakan pertanyaan.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3) Aplikasi (*application*)

Orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengalikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lainnya.

4) Analisa (*analysis*)

Kemampuan seseorang untuk menabarkan dan memisahkan kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah.

5) Sintesis (*synthesis*)

Kemampuan seseorang dalam merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu.

c) Cara mengukur pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan memberikan seperangkat alat tes atau kuesioner tentang objek pengetahuan yang mau diukur, penilaian dilakukan dengan cara membandingkan jumlah skor jawaban dengan skor yang diharapkan (tertinggi) kemudian dikalikan 100% dan hasilnya prosentase dengan rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$N = SP / SM \times 100\%$$

Keterangan:

N : Nilai pengetahuan

SP : Skor yang didapat

SM : Skor tertinggi maksimum

Selanjutnya prosentase jawaban yang di interpretasikan dalam kalimat kualitatif dengan cara sebagai berikut:

Baik : nilai : 76-100%

Cukup : nilai : 56-75%

Kurang ; nilai : $\leq 55\%$ ³⁹

b. Keyakinan

Keyakinan adalah mempercayai sesuatu atau mempunyai komitmen terhadap sesuatu atau seseorang yang diyakini kebenaran. Seperti seorang pedagang mempercayai bahwa jika makanan jajanan dicampur dengan bahan tambahan makanan akan lebih awet atau lebih enak rasanya yang bertujuan makanan jajanan tersebut terjual.¹²

Keyakinan merupakan salah satu komponen pembentuknya sikap menuju ke perilaku. Berdasarkan penelitian di Semarang menyatakan 46,2% dari pembuatan makanan jajanan memiliki keyakinan terhadap penggunaan pemanis sintesis makanan terlarang dalam kategori kurang.³⁷ Penelitian di Kendal menyatakan 50% responden memiliki keyakinan pedagang dalam kategori baik tentang pemakaian BTM.⁴⁰

2. Pemungkin (*Enabling*)

Merupakan faktor dari prasarana, sarana bahan tambahan makanan, sumber daya, biaya atau hambatan yang dapat membantu ataupun menghalangi perubahan perilaku pedagang yang diinginkan serta perubahan lingkungan. Faktor *enabling* juga dapat dilihat sebagai pemicu atau hambatan yang utamanya diciptakan oleh kekuatan masyarakat atau sistem.¹⁰

a. Aksesibilitas Bahan Tambahan Makanan

Meliputi fasilitas, sarana, prasarana yang mendukung atau yang memfasilitasi terjadinya perilaku seseorang (pedagang) atau masyarakat.³⁶

Berdasarkan penelitian di Surabaya menyatakan 75% penjual minuman jajanan menggunakan pemanis sintetis karena ketersediaan sumberdaya bahan pemanis tersebut mudah didapatkan di toko kecil dan harga pemanis sintetis tidak mahal.⁴¹ Sulitnya akses bahan tambahan makanan dengan harga terjangkau oleh industri rumah tangga juga berkontribusi pada penyalahgunaan bahan kimia berbahaya. Bahan kimia yang tidak diijinkan untuk makanan dengan mudah dan murah diperoleh dari pengecer yang tidak bertanggung jawab.¹¹ Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor ekonomi dan sumberdaya memiliki peran dalam pengambilan keputusan oleh pedagang dalam melakukan pengolahan makanan.

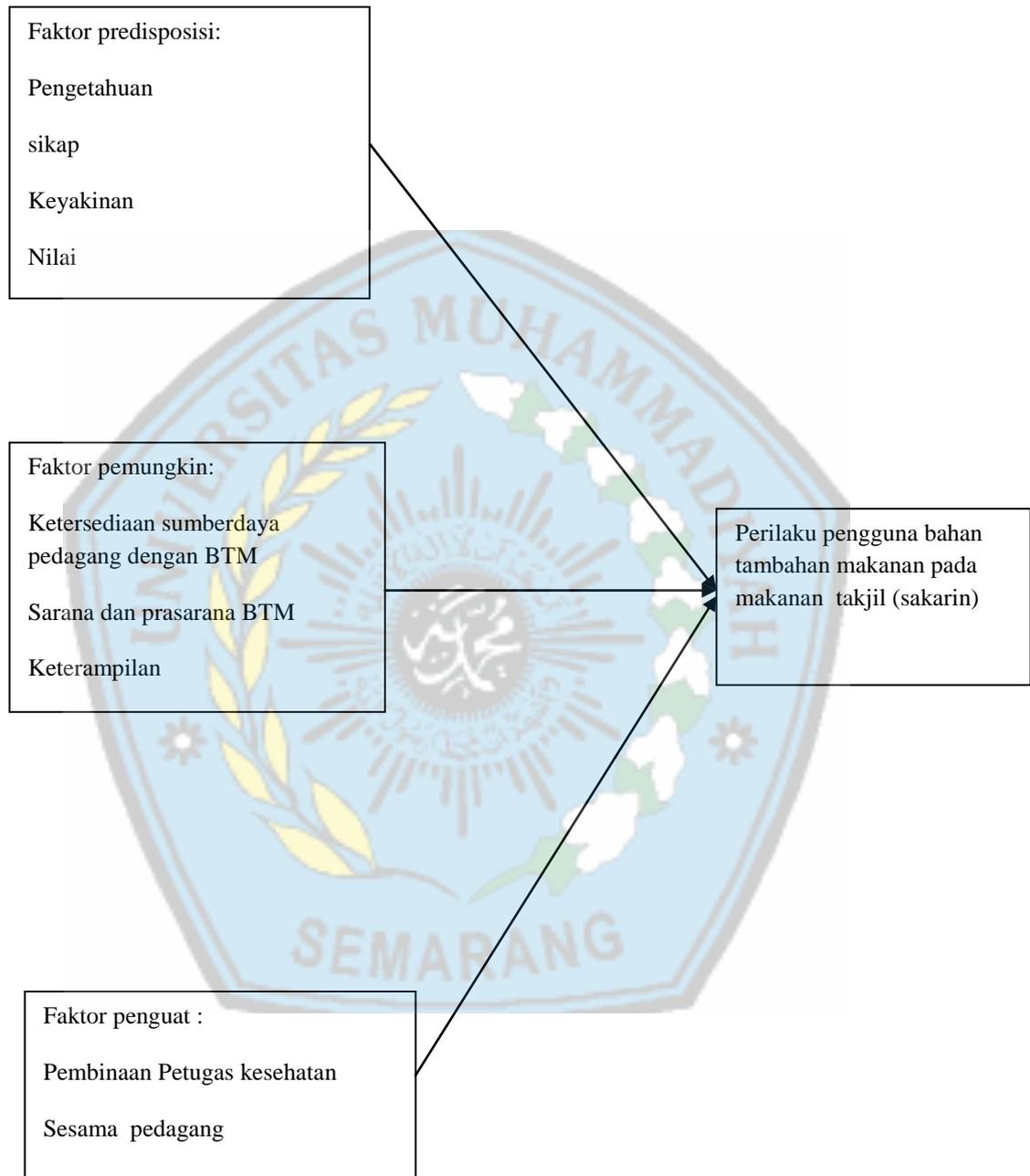
3. Penguat (*Reinforcing*)

Faktor ini memiliki konsekuensi dari tindakan yang menentukan apakah pedagang makanan jajanan menerima umpan balik positif ataupun negatif yang didukung secara sosial. Faktor penguat ini termasuk dukungan sosial, pengaruh pedagang lainnya, saran dan umpan balik dari petugas kesehatan. Faktor penguat ini juga mencakup konsekuensi fisik perilaku.¹⁰

a. Pengaruh teman (sesama pedagang)

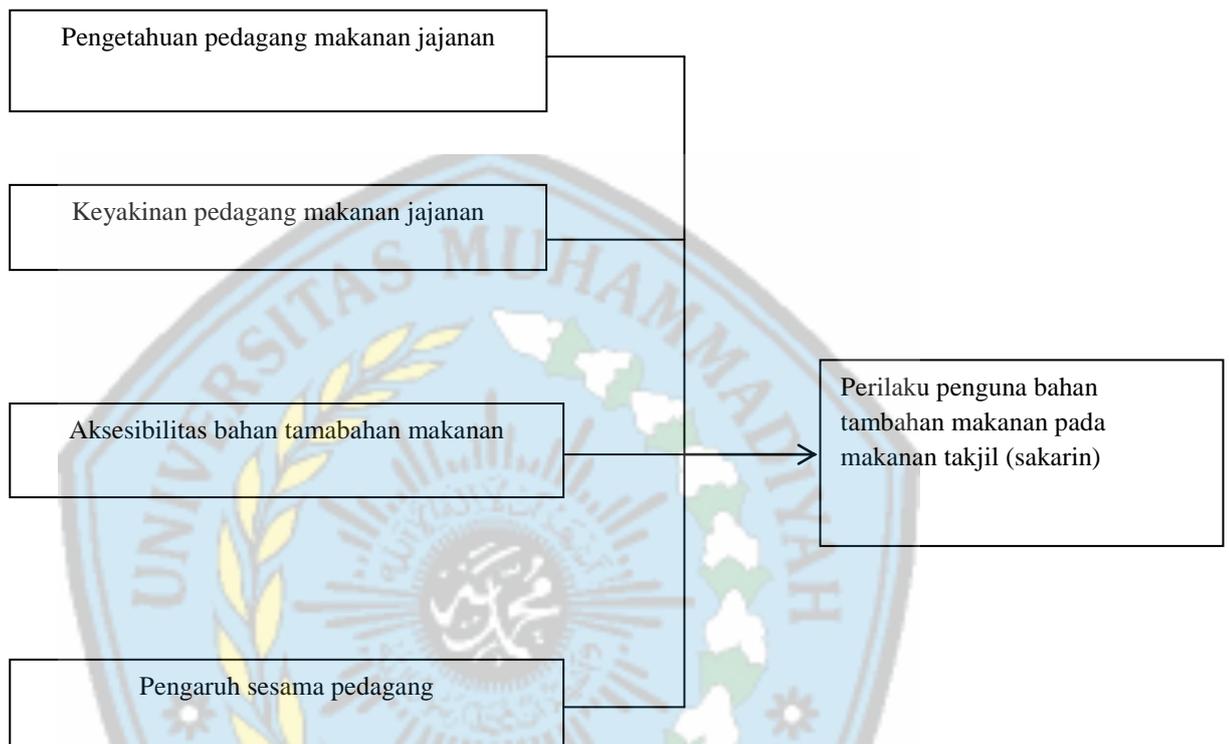
Pengaruh teman antara pedagang memiliki kemampuan yang dapat mempengaruhi perilaku individu diantara anggota kelompok berdasarkan pendapat kelompok, kesadaran kelompok atas apa yang merupakan hal atau cara benar untuk melakukannya serta kebutuhan agar di terima oleh kelompok.⁴²

E. Kerangka Teori



Gambar 2.1. Kerangka Teori^{10,36}

F. Kerangka Konsep



Gambar 2.2. Kerangka Konsep

G. Hipotesis

1. Ada hubungan antara pengetahuan pedagang makanan jajanan dengan perilaku penggunaan bahan tambahan makanan berbahaya.
2. Ada hubungan antara keyakinan pedagang makanan jajanan dengan perilaku penggunaan bahan tambahan makanan berbahaya.
3. Ada hubungan antara aksesibilitas bahan tambahan makanan dengan perilaku penggunaan bahan tambahan makanan berbahaya.
4. Ada hubungan antara pengaruh sesama pedagang makanan jajanan dengan perilaku penggunaan bahan tambahan makanan berbahaya.