

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan aktivitas sehari-hari manusia membutuhkan makanan sebagai sumber energi. Kebutuhan manusia akan pangan tidak hanya terbatas pada karbohidrat, protein, lemak, mineral dan vitamin tetapi juga kualitas serta mutu yang harus dipenuhi. Dengan terpenuhinya kualitas serta mutu makanan yang baik maka dapat berpengaruh terhadap status kesehatan manusia. Kualitas serta mutu makanan yang buruk dapat menyebabkan kontaminasi makanan sehingga terjadi keracunan makanan.

Menurut data WHO (*World Health Organization*) pada tahun 2019, terdapat 600 juta orang mengalami keracunan makanan karena mengonsumsi makanan yang terkontaminasi. Menurut BPOM (Badan Pengawas Obat dan Makanan), di Indonesia terdapat 20 juta kasus keracunan makanan per tahun. Menurut data profil kesehatan Provinsi Jawa Tengah pada tahun 2019, KLB (Kejadian Luar Biasa) dengan frekuensi tertinggi di Jawa Tengah yaitu KLB keracunan makanan yang terjadi sebanyak 32 dengan kematian (CFR) sebesar 0.41% (Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Tengah, 2019). Menurut data profil kesehatan Kabupaten Klaten tahun 2019, Kasus KLB (Kejadian Luar Biasa) akibat keracunan makanan yang terjadi di wilayah Kabupaten Klaten sebanyak 8 kasus, kasus tersebut meningkat dibandingkan tahun 2018 (Klaten, 2019). Kejadian keracunan makanan dapat disebabkan oleh beberapa

faktor, salah satunya yaitu kurangnya kesadaran produsen dalam menjamin setiap produk makanan yang dihasilkan aman dan laik untuk dikonsumsi.

Untuk memperoleh kualitas serta mutu makanan yang baik, maka diperlukan prinsip pengelolaan makanan yang baik. GMP (*Good Manufacturing Practices*) merupakan pedoman bagi industri pangan dalam memproduksi pangan agar menghasilkan produk yang memiliki mutu baik, aman, serta laik untuk dikonsumsi. Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 23/MENKES/SK/I/1978 Tentang Pedoman Cara Produksi Yang Baik Untuk Makanan, terdapat beberapa syarat salah satunya yaitu karyawan artinya karyawan yang berhubungan dengan produksi makanan harus menerapkan *personal hygiene*. Salah satu industri pangan yang ada yaitu industri pengolahan makanan ringan kerupuk. Industri pengolahan kerupuk memiliki risiko terhadap keamanan pangan, karena pada setiap tahap pengolahan masih memerlukan SDM (Sumber Daya Manusia). Satu-satunya industri kerupuk berskala menengah di Kabupaten Klaten yaitu Pabrik Kerupuk S.

Berdasarkan survei pendahuluan yang telah dilakukan penulis di Pabrik Kerupuk S pada 26 Juli 2021 terhadap 10 orang tenaga pengolah makanan diperoleh hasil bahwa pengetahuan tenaga pengolah makanan dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) 30% baik, 40% cukup, dan 30% kurang, sedangkan praktik dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan 70% kurang dan 30% cukup dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan.

Kurangnya penerapan *personal hygiene* pada pekerja dapat berpotensi menimbulkan keracunan makanan yang diakibatkan oleh kontaminasi yang terjadi dari anggota tubuh (rambut, telinga, hidung, mulut, kulit, tangan, kaki) pekerja yang merupakan tempat tinggal bakteri patogen dengan makanan yang diolah, baik secara langsung maupun tidak langsung. *Personal hygiene* yang baik menjamin bahwa pekerja yang kontak langsung maupun tidak langsung dengan makanan yang diolah, maka tidak akan mencemari produk (Perindustrian, 2010).

Melihat banyaknya kasus KLB (Kejadian Luar Biasa) akibat keracunan makanan dan kurangnya penerapan *personal hygiene*, maka diperlukan kerjasama dengan berbagai pihak dengan cara memberikan edukasi. Edukasi yang diberikan dapat melalui berbagai metode salah satunya yaitu dengan video animasi. Metode edukasi dengan menggunakan video animasi sebagai sarana edukasi kesehatan memiliki efek audiovisual yang baik karena melibatkan pendengaran dan pengelihatannya sehingga memudahkan dalam penyerapan pengetahuan (Kustandi, 2011).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Praktik Dalam Penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) Lingkup Karyawan Pabrik Kerupuk Di Klaten”. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu tindakan promotif dan pencegahan keracunan makanan sehingga dapat menghasilkan produk yang memiliki mutu baik, aman, dan layak dikonsumsi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan dan praktik dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan Pabrik Kerupuk di Klaten?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketuinya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan dan praktik dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan Pabrik Kerupuk di Klaten.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketuinya nilai pengetahuan tenaga pengolah makanan dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan Pabrik Kerupuk di Klaten sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi.
- b. Diketuinya nilai praktik tenaga pengolah makanan dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan Pabrik Kerupuk di Klaten sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi.
- c. Diketuinya nilai pengetahuan tenaga pengolah makanan dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan Pabrik Kerupuk di Klaten sebelum dan sesudah ceramah.

- d. Diketuainya nilai praktik tenaga pengolah makanan dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan Pabrik Kerupuk di Klaten sebelum dan sesudah ceramah.
- e. Diketuainya media video animasi yang lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan praktik tenaga pengolah makanan dalam penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan Pabrik Kerupuk di Klaten.

D. Ruang Lingkup

1. Lingkup Materi

Penelitian ini termasuk dalam lingkup Ilmu Kesehatan Lingkungan khususnya pada mata kuliah Penyehatan Makanan dan Minuman serta bidang Promosi Kesehatan.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh pekerja di Pabrik Kerupuk S, sebanyak 36 responden. Mengingat seluruh responden merupakan tenaga pengolah makanan sehingga perlu mengetahui dan mempraktikan *personal hygiene*.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pabrik Kerupuk S. Mengingat Pabrik Kerupuk S merupakan industri pengolahan makanan ringan kerupuk yang berskala menengah dengan produksi sehari mencapai 2 ton dan pada setiap tahap pengolahan masih memerlukan SDM (Sumber Daya

Manusia) serta banyaknya pekerja yang tidak menerapkan *personal hygiene* dengan baik sesuai dengan ketentuan yang ada.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 25-30 Mei 2022

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pekerja

Menambah pengetahuan pekerja mengenai penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan.

2. Bagi Peneliti

Mengembangkan keterampilan dan ilmu pengetahuan dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan terutama pada bidang Penyehatan Makanan dan Minuman serta Promosi Kesehatan.

3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Mengembangkan ilmu pengetahuan tentang Promosi Kesehatan khususnya pada bidang Kesehatan Lingkungan yaitu penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) lingkup karyawan pada tenaga pengolah makanan dengan menggunakan video animasi.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Praktik Dalam Penerapan GMP (*Good Manufacturing Practices*) Lingkup Karyawan Di Pabrik Kerupuk S” belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian sejenis yang telah dilakukan, antara lain:

No	Judul Penelitian (Nama Peneliti, Tahun Penelitian)	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Pengaruh Penyuluhan dengan Booklet terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Praktik Higiene Perorangan pada Penjamah Makanan (Rahmawati et al., 2020)	Pengetahuan dan praktik <i>personal hygiene</i>	Variabel bebas: – Peneliti: Booklet – Penulis: Video Animasi Subyek penelitian: – Peneliti: Pekerja J. <i>Catering Service</i> – Penulis: Pekerja Pabrik Kerupuk S
2.	Pengaruh Media Kalender Terhadap Pengetahuan dan Perilaku Personal Hygiene pada Penjamah Makanan (Aulia et al., 2020)	Pengetahuan dan praktik <i>personal hygiene</i>	Variabel bebas: – Peneliti: Kalender – Penulis: Video Animasi Subyek penelitian: – Peneliti: Penjamah makanan di Instalasi Gizi RSUD dr. Achmad Diponegoro – Penulis: Pekerja Pabrik Kerupuk S
3.	Cermin Edukasi Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap <i>Higiene Personal</i> Penjamah Makanan (Husna & Puspita, 2020)	Pengetahuan <i>personal hygiene</i>	Variabel bebas: – Peneliti: Cermin edukasi – Penulis: Video animasi Subyek penelitian – Peneliti:

			Penjamah makanan di Pondok Pesantren – Penulis: Pekerja Pabrik Kerupuk S
4.	Pembinaan Higiene Personal Pada Penjamah Makanan Menggunakan Media Celemek di Kantin Universitas Esa Unggul (Swamilaksita, 2020)	Pengetahuan dan praktik <i>personal hygiene</i>	Variabel bebas: – Peneliti: Celemek – Penulis: Video animasi Subyek penelitian: – Peneliti: Penjamah makanan kantin Universitas Esa Unggul – Penulis: Pekerja Pabrik Kerupuk S
5.	Edukasi Pengetahuan Sanitasi Pada Produksi Kerupuk Ikan di UD Sumber Rejeki Surabaya (Putra et al., 2021)	Variabel terikat: Pengetahuan dan praktik <i>personal hygiene</i> Subyek penelitian: Pekerja industri pembuatan kerupuk	Variabel bebas: – Peneliti: Ceramah – Penulis: Video animasi