

PENERIMAAN PRODUK INOVASI MARTABAK UDANG SEBAGAI CAMILAN OLEH MASYARAKAT

Putri Wahyuni¹, Badraningsih Lastariwati²

^{1,2}Universitas Negeri Yogyakarta

E-mail: putriwahyuni.2020@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara maritim namun tingkat konsumsi ikannya rendah. Untuk itu diperlukannya inovasi produk makanan dari olahan ikan. Udang merupakan salah satu *seafood* yang digemari oleh orang-orang. Martabak merupakan camilan yang bercita rasa gurih yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) menemukan resep produk martabak udang yang tepat dan 2) mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk martabak udang. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan rangkaian tahapan 4D (*define, design, develop, disseminate*) dengan panelis sebanyak 50 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan resep martabak udang yang tepat dalam pembuatan produk inovasi ini adalah sebanyak 75%. Hasil uji-t menunjukkan bahwa angka yang didapatkan lebih dari 0,05 untuk produk acuan dan pengembangan. Hal ini berarti produk acuan dan pengembangan dapat dikatakan tidak berbeda nyata yang berarti produk diterima oleh masyarakat.

Kata kunci: Udang, Martabak Udang, Produk Inovasi

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beberapa macam julukan, salah satunya adalah negara maritim yang berarti wilayah lautannya lebih mendominasi daripada wilayah daratannya. Menurut data dari Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP) sekitar 62% luas wilayah Indonesia adalah lautan dan perairan dengan wilayah perairan mencapai 6,32 juta km² dan wilayah daratannya 1,91 juta km². Dengan perairan yang luas ini tentu saja Indonesia juga memproduksi ikan yang sebanding. Pada tahun 2021 Badan Pusat Statistik melaporkan total volume produksi perikanan laut sebesar 546,5 ribu ton. Berbanding terbalik dengan tingkat konsumsi ikan di Indonesia, (KKP, 2023) mencatat sebesar 55,16 kg/kapita pada tahun 2021. Oleh karena itu, inovasi produk makanan olahan dari ikan sangat diperlukan untuk meningkatkan konsumsi ikan pada masyarakat Indonesia.

Udang merupakan hewan dapat ditemui di perairan khususnya sungai, laut ataupun danau. Walaupun ukurannya kecil, udang merupakan hewan yang kaya nutrisi, rendah lemak, asam omega-3 yang baik dan berbagai

manfaat untuk kesehatan. Hewan yang bernama latin *Caridea* ini merupakan komoditas utama yang paling disukai dalam olahan makanan berbahan dasar *seafood*. Selain disukai karena rasanya, udang juga sangat mudah diolah seperti digoreng, direbus, dibakar, dan dijadikan isian untuk hidangan lain.

Martabak merupakan salah satu makanan khas Indonesia yang sangat digemari oleh masyarakat. Makanan yang bercita rasa gurih ini biasanya disantap sebagai camilan. Isian utama dari martabak adalah telur, daging, daun bawang yang dilapisi dengan kulit yang kemudian digoreng. Seiring perkembangan zaman martabak dimodifikasi isiannya, misalnya dengan penambahan tahu, ayam, sayur, atau bahan lainnya sesuai selera pembuatnya.

Berdasarkan deskripsi di atas, diperlukannya inovasi produk makanan olahan dari ikan. Udang dipilih karena digemari banyak orang dan memiliki banyak manfaat bagi kesehatan manusia. Selain itu, udang juga mudah diolah menjadi berbagai macam masakan. Pengolahan udang menjadi martabak merupakan perpaduan yang pas dikarenakan udang dan martabak menjadi produk yang sama-sama digemari oleh masyarakat. Selain karena

mudah untuk mengolahnya, bahan-bahan yang digunakan juga mudah untuk didapatkan sehingga dapat mempermudah kegiatan produksinya.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) menemukan resep produk martabak udang yang tepat dan 2) mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk martabak udang.

METODE DAN BAHAN PENELITIAN

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan metode R&D (*research and developement*) dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Menurut Prof. Dr. Sugiono dalam bukunya *Metode Penelitian dan Pendidikan*, menjelaskan bahwa Metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Developement* (R&D) adalah sebuah langkah atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifannya.

Model pengembangan *Four D* (4D) adalah salah satu metode penelitian dan pengembangan yang dibuat oleh Siasailam Thiagarajan dan timnya yang mencetuskan adanya empat tahap. Empat tahap pada model pengembangan *Four D* (4D) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Model pengembangan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa inovasi makanan. Produk inovasi makanan yang dikembangkan ini kemudian akan diuji kesukaannya untuk melihat penerimaannya di masyarakat khususnya pada generasi muda.

BAHAN PENELITIAN

Bahan untuk uji produk acuan adalah martabak tahu isian ayam dan bahan untuk uji produk inovasi adalah martabak isian udang.

Alat yang digunakan dalam pengujian produk martabak udang adalah alat-alat seperti alat saji dan alat makan, Alat-alat yang digunakan adalah alat-alat yang *foodgrade*. Selain itu disediakan pula lembar berupa borang. Borang– borang tersebut dibagi menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Borang Uji Sensoris (*Define*)

Uji coba 3 resep acuan secara bersamaan. Uji sensoris 3 produk acuan secara bersamaan dengan panelis dosen pembimbing dan mahasiswa lain dalam satu bimbingan atau panelis terlatih lainnya (3-5 orang) sehingga diperoleh 1 resep acuan terpilih.

2. Borang Uji Sensoris (*Design*)

Uji coba 3 resep produk pengembangan dan 1 resep acuan secara bersamaan. Uji sensoris 3 produk pengembangan dan 1 produk acuan secara bersamaan dengan panelis dosen pembimbing dan mahasiswa lain dalam satu bimbingan atau panelis terlatih lainnya (3-5 orang) sehingga diperoleh 1 resep produk pengembangan terpilih.

3. Borang Uji Sensoris (*Develop* - VALIDASI I / II)

Borang Uji Sensoris (Validasi I dan II) dipakai saat validasi I dan II, yang dilakukan kepada panelis terlatih, yaitu dosen pembimbing dan tim. Hasilnya akan dipakai sebagai acuan dalam perbaikan pembuatan produk.

4. Borang Uji Sensoris (*Disseminate*)

Borang uji sensoris untuk mengetahui tingkat penerimaan produk acuan dan produk pengembangan pada skala luas. Uji tingkat kesukaan produk acuan dan produk pengembangan dengan 50 panelis tidak terlatih (masyarakat umum/target konsumen).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Martabak udang adalah olahan camilan yang terdiri dari udang, ayam, tahu, telur, daun awang, dan penyedap rasa. Bentuknya persegi panjang “mini” sehingga mudah untuk disantap. Tekstur dari martabak mini adalah lembut karena isinya yang basah namun padat. Untuk kulitnya bertekstur garing ketika masih panas. Hasil dan pembahasan setiap tahap sebagai berikut:

1. Define

Tahap *define* adalah tahap pertama dalam pengembangan yang tujuannya adalah menemukan 1 resep acuan yang terpilih dari 3 resep acuan yang ada.

Tabel 1. Resep Acuan

Bahan	R1	R2	R3
Kulit lumpia	Sckp	20 lbr	Sckp
Tahu	1 bh	300 gr	2 bh
Telur	1 btr	1 btr	6 btr
Ayam	100 gr	50 gr	-
Daging sapi	-	-	250 gr
Daun bawang	1 btg	3 btg	Sckp
Bawang putih	2 siung	1 siung	3 siung
Bawang merah	2 siung	-	5 siung
Bawang bombay	-	1 bh	1 bh
Garam	½ sdt	1 sdt	1 sdt
Merica	¼ sdt	½ sdt	1 sdt
Kaldu bubuk	½ sdt	½ sdt	-
Bumbu rendang	-	-	15gr

Sumber:

- R1 : Yummy App (Kharismayanti, 2020)
- R2 : Resep Koki (Luthfiyyah, 2021).
- R3 : Resep Koki (Luthfiyyah, 2021)

Hasil dari tahap *define* adalah satu resep acuan yang terpilih menggunakan borang percobaan. Pada penelitian ini resep acuan yang terpilih adalah resep 1.

2. Design

Tahap *design* adalah tahap kedua dalam pengembangan yang tujuannya adalah menemukan 1 resep pengembangan terbaik. Resep yang terpilih adalah Resep 1 yang akan dikembangkan dengan penambahan udang dengan interval yang sama yaitu 50%, 75%, dan 100%.

Tabel 2. Resep Pengembangan dari Resep Acuan

Bahan	Acuan	Pengembangan		
	R	F1 (50%)	F2 (75%)	F3 (100%)
Kulit lumpia	Sckp	Sckp	Sckp	Sckp
Tahu	1 bh	1 bh	1 bh	1 bh
Telur	1 btr	1 btr	1 btr	1 btr
Ayam	100 gr	50 gr	25 gr	-
Udang	-	50 gr	75 gr	100 gr
Daun bawang	1 btg	1 btg	1 btg	1 btg
Bawang putih	2 siung	2 siung	2 siung	2 siung
Bawang merah	2 siung	2 siung	2 siung	2 siung
Garam	½ sdt	½ sdt	½ sdt	½ sdt
Merica	¼ sdt	¼ sdt	¼ sdt	¼ sdt
Kaldu bubuk	½ sdt	½ sdt	½ sdt	½ sdt

Hasil dari tahap *design* adalah satu resep pengembangan yang terpilih menggunakan borang percobaan. Pada penelitian ini resep pengembangan yang terpilih adalah resep 2 dengan penambahan udang 75%.

3. Develop

Tahap *develop* adalah tahap ketiga dalam pengembangan yang tujuannya adalah menentukan teknik penyajian (garnish, plating, dan kemasan). Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi I dan uji validasi II.

Tabel 3. Resep Pengembangan Terpilih

Bahan	Resep Acuan	Resep 75%
Kulit lumpia	Sckp	Sckp
Tahu	1 bh	1 bh
Telur	1 btr	1 btr
Ayam	100 gr	25 gr
Udang	-	75 gr
Daun bawang	1 btg	1 btg
Bawang putih	2 siung	2 siung
Bawang merah	2 siung	2 siung
Garam	½ sdt	½ sdt
Merica	¼ sdt	¼ sdt
Kaldu bubuk	½ sdt	½ sdt
Kulit lumpia	Sckp	Sckp
Tahu	1bh	1bh

4. Disseminate

Tahap *disseminate* adalah tahap terakhir dalam pengembangan yang tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat penerimaan produk acuan dan produk pengembangan dalam skala luas. Uji tingkat kesukaan produk acuan dan produk pengembangan dengan 50 panelis tidak terlatih (masyarakat umum/target konsumen).

Tabel 4. Hasil Uji Sensoris Tidak Terlatih

	Acuan	Pengembangan	P Value T Test
Warna	4,34	4,38	0,96
Aroma	4,44	4,38	0,94
Rasa	4,52	4,38	0,88
Tekstur	4,48	4,44	0,86
Kemasan	4,36	4,66	0,75
Keseluruhan	4,42	4,46	0,96

Uji sensoris (warna, aroma, rasa, tekstur, kemasan dan keseluruhan) dengan panelis tidak terlatih mendapatkan hasil seperti pada Tabel 4. Hasil tersebut dihitung dengan menggunakan uji T-test yang kemudian dicari nilai P atau P *value*-nya. Dari data tersebut dapat dianalisis apabila data P *Value* lebih besar dari pada 0,05 maka H_0 ditolak sedangkan jika lebih dari 0,05 maka H_0 diterima. H_0 ditolak artinya tidak ada perbedaan signifikan (produk diterima) sedangkan H_0 diterima artinya terdapat perbedaan signifikan (produk tidak diterima). Hasil diatas menunjukkan bahwa angka yang didapat lebih dari 0,05 untuk produk acuan dan pengembangan. Maka dari itu, P *Value* lebih dari 0,05 sehingga produk acuan dan pengembangan dapat dikatakan tidak berbeda nyata/signifikan yang artinya produk diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa ditemukannya resep inovasi martabak udang yang tepat dengan penggunaan udang sebanyak 75% isian martabak menghasilkan produk inovasi yang baik dan dapat diterima secara sensoris. Hasil uji sensoris 50 orang panelis tidak terlatih dan perolehan data kuantitatif yang dianalisis menunjukkan bahwa antara produk acuan dan produk pengembangan tidak berbeda signifikan dengan nilai P yang di dapat lebih dari 0,05. Dengan demikian, secara keseluruhan menunjukkan penilaian yang baik dari segi warna, rasa, aroma, tekstur, dan kemasan. Artinya, tingkat penerimaan produk martabak udang sudah baik dan produk ini termasuk ke dalam makanan yang layak dikonsumsi. Selain itu, produk martabak udang juga dapat dipasarkan agar dapat dikenal oleh masyarakat luas dan dapat membantu meningkatkan konsumsi ikan pada masyarakat Indonesia.

SARAN

Dari hasil penelitian Martabak Udang dengan tambahan 75% udang pada isian martabak dapat dijadikan alternatif makanan untuk meningkatkan konsumsi ikan pada masyarakat Indonesia yang memiliki kandungan gizi baik, khususnya protein yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Kharismayanti, S. (2020). *Martabak Telur Tahu Ayam*. Diambil kembali dari Yummy: yummy.co.id/resep/martabak-telur-tahu-ayam

KKP. (2023). *Angka Konsumsi Ikan 2022*. Diambil kembali dari Balai Besar Riset

Sosial Ekonomi Kelautan dan Perikanan:
<https://kkp.go.id/brsdm/sosek/artikel/41211-angka-konsumsi-ikan-per-provinsi>

Luthfiyyah, A. (2021). *Resep Martabak Mesir*. Diambil kembali dari Resep Koki: <https://resepkoki.id/resep/resep-martabak-mesir/>

Luthfiyyah, A. (2021). *Resep Martabak Tahu*. Diambil kembali dari Resep Koki: <https://resepkoki.id/resep/resep-martabak-tahu/>