

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pangan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting. Oleh karena itu ketersediaan pangan untuk masyarakat haruslah terjamin. Buah merupakan salah satu komoditas hasil pertanian dan bahan pangan yang cukup banyak dikonsumsi oleh masyarakat karena kandungan vitamin yang penting bagi tubuh. Namun, buah-buahan termasuk ke dalam komoditi yang mudah rusak dan cepat membusuk. Demikian pula halnya dengan buah mangga yang dapat cepat rusak bila tidak mendapat penanganan yang baik. Mangga merupakan salah satu komoditas buah yang mempunyai kadar air yang tinggi sehingga tidak dapat disimpan lama dalam bentuk segar.

Mangga merupakan salah satu jenis buah-buahan yang produksinya cukup tinggi dan banyak disukai oleh masyarakat. Selain cita rasa, aroma yang enak serta penampakan yang menarik, juga banyak mengandung vitamin dan mineral yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan kesehatan badan (Anonim, 2011a). Salah satu jenis mangga yang kurang dimanfaatkan yaitu mangga kweni, mangga kweni memiliki serat yang banyak serta dapat menimbulkan rasa gatal di lidah sehingga kurang disukai oleh masyarakat. Untuk itu perlu dilakukan pengolahan buah lebih lanjut.

Fruit Leather merupakan salah satu makanan kudapan (snack food) yang terbuat dari buah-buahan, mempunyai bentuk lembaran tipis dengan konsistensi dan rasa yang khas tergantung dari jenis buah yang digunakan. *Fruit leather* mempunyai rasa yang manis atau ciri khas dari buah yang digunakan dengan tekstur plastis dan kenampakan mengkilat serta tipis seperti kulit. Standar mutu *fruit leather* yang baik mempunyai kandungan air 10-20%, nilai Aw kurang dari 0,7, tekstur plastis, kenampakan seperti kulit, terlihat mengkilat, dapat dikonsumsi secara langsung serta mempunyai warna, aroma dan citarasa khas suatu jenis buah sebagai bahan baku (Nurlaelly, 2002 dalam Murdinah, 2010).

Proses pada pembuatan *fruit leather* perlu ditambahkan gula (sukrosa) untuk buah yang memiliki kadar gula tidak terlalu tinggi. Menurut Winarno (1997),

sukrosa dapat memperbaiki konsistensi dan membantu transfer panas selama pengeringan serta dapat memberikan perbaikan aroma bagi bahan yang diawetkan. Sedangkan glukosa dapat memperlunak hasil atau hasilnya halus sehingga produk yang dihasilkan tidak terlalu keras, selain itu juga berfungsi mencegah pengkristalan sukrosa atau gula. Penambahan sirup glukosa dapat memperbaiki kualitas dari *fruit leather*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh formulasi sukrosa dan glukosa pada pembuatan *fruit leather* mangga agar menghasilkan *fruit leather* terbaik dilihat dari sifat organoleptiknya. Menurut Herliana (1999), faktor-faktor yang mempengaruhi mutu akhir *fruit leather* adalah jenis buah yang digunakan, jenis bahan pengikat, konsentrasi sukrosa, dan suhu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh formulasi sukrosa dan glukosa terhadap sifat fisik, kimia, dan organoleptik *fruit leather* mangga.
2. Bagaimana formulasi yang tepat dalam pembuatan *fruit leather* mangga dengan menggunakan sukrosa dan glukosa.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh formulasi sukrosa dan glukosa pada sifat fisik, kimia, dan organoleptik *Fruit Leather* mangga.
2. Mengetahui formulasi yang tepat dalam pembuatan *Fruit Leather* mangga dengan menggunakan sukrosa dan glukosa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan pemanfaatan buah mangga dan memperpanjang masa simpannya serta dapat meningkatkan nilai ekonomis dari buah mangga.
2. Dapat memperkenalkan peroduk dengan Inovasi baru berupa produk *fruit leather* mangga, yang prespektik dikembangkan dalam skala industri.
3. Memberikan informasi tentang cara pengolahan mangga menjadi produk *fruit leather*.

1.5 Hipotesis

H₀

Formulasi sukrosa dan glukosa tidak berpengaruh nyata terhadap sifat fisik, kimia, dan organoleptik *Fruit Leather* mangga.

H₁

Formulasi sukrosa dan glukosa berpengaruh nyata terhadap sifat fisik, kimia, dan organoleptik *Fruit Leather* mangga.

Kerangka Pikiran

