



**PRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MASYARAKAT TENTANG
PERAN PARLEMEN DPR RI**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memeroleh
Gelar Sarjana Terapan Program Studi S.Tr. Informasi dan Humas
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Saskia Amanda Trianingtias

40020621650078

**PROGRAM STUDI S.Tr. INFORMASI DAN HUMAS
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa tugas akhir ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa tugas akhir ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Nama : Saskia Amanda Trianingtias

NIM : 40020621650078

Tanda Tangan : 

Tanggal : 30 Juni 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MASYARAKAT TENTANG PERAN PARLEMEN DPR RI**

Oleh

Saskia Amanda Trianingtias

40020621650078

Semarang, 30 Juni 2025

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping loop followed by a smaller, more complex mark that appears to be the initials 'A'.

Dr. Agus Naryoso, S.Sos., M.Si.

NIP. 197508312002121002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Saskia Amanda Trianingtias
NIM : 40020621650078
Program Studi : Informasi dan Humas
Judul Tugas Akhir : Produksi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Peran Parlemen DPR RI

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan (STr.) pada Program Studi Sarjana Terapan Informasi dan Humas Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro.

TIM PENGUJI

Pembimbing : Dr. Agus Naryoso, S.Sos., M.Si.
NIP. 197508312002121002



Penguji I : Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP. 199202122020122022



Penguji II : Yofiendi Indah Indainanto, S.I.Kom., M.I.Kom.
NIP. 199504212024061001



Semarang, 30 Juni 2025

Ketua Prodi Informasi dan Humas,



Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom.

NIP. 199202122020122022

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT atas kelimpahan berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang judul “**Produksi Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat tentang Peran Parlemen DPR RI**” dengan baik dari awal hingga akhir.

Tugas akhir ini diselesaikan untuk memproduksi media pembelajaran digital yang sapat dimanfaatkan oleh Bagian Humas dan Pengelolaan Museum dalam program Kunjungan Edukasi Parlemen untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang peran Parlemen DPR RI. Selain itu, tugas akhir ini juga merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan pada Program Studi Informasi dan Humas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro. Dengan diselesaikannya tugas akhir ini, diharapkan dapat menambah kontribusi terhadap bidang kehumasan terutama dalam produksi media *public relations*.

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis dan berkesinambungan. Kelima bab tersebut diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN, bagian ini membahas latar belakang dan alasan pemilihan produksi media pembelajaran digital yang dilengkapi dengan data primer dan sekunder dari studi literatur. Rumusan masalah, manfaat, dan luaran yang diharapkan juga dimuat pada bab ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini mengulas sumber rujukan yang digunakan oleh penulis baik karya terdahulu, teori-teori, serta konsep yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB III METODE PELAKSANAAN, pada bagian ini, penulis menguraikan profil klien, target audiens, proses penyusunan tugas akhir, dan rencana hingga proses pasca produksi produk media pembelajaran digital.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini memaparkan hasil analisis masalah dan hasil akhir proyek tugas akhir termasuk uji kelayakan produk dan uraian hasil post-test yang dilakukan oleh penulis.

BAB V PENUTUP, Selain kesimpulan, penulis juga menyajikan saran yang berkaitan dengan proyek tugas akhir ini.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu kehumasan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini jauh dari kata sempurna sehingga kritik

dan saran yang membangun akan sangat berarti. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan layanan Edukasi Parlemen yang dikelola oleh Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI.

Semarang, 30 Juni 2025

Saskia Amanda Trianingtias

HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

“I have long trusted the hands of fate, yet I've seen the stars shift brightest when we meet it with an unshaken heart” - Saskia

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk Program Studi Informasi dan Humas, Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yang telah mengajarkan saya banyak hal tentang ilmu kehumasan selama empat tahun dan mendapatkan gelar sarjana. Selanjutnya, saya persembahkan ini untuk orang tua dan keluarga saya yang tidak pernah berhenti memberikan dukungannya untuk saya melakukan hal-hal positif selama menjalani masa studi. Tidak lupa saya persembahkan ini kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan emosional dan menggoreskan kebahagiaan untuk bisa meraih kesuksesan bersama-sama. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan dan telah membuat saya seperti saya yang sekarang, dengan hati yang tulus saya persembahkan tugas akhir ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT atas kelimpahan berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang judul **“Produksi Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat tentang Peran Parlemen DPR RI”** dengan baik dari awal hingga akhir tanpa kendala yang berarti. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama proses penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, izinkan penulis menyampaikan rasa terima kasih setulus-tulusnya kepada seluruh pihak yang memberikan kekuatan dan motivasi selama proses ini.

1. Kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan baik
2. Ibu Maria Imaculata Iswahyuni, S.Pd sebagai satu-satunya orang tua penulis yang selalu memberikan motivasi serta dukungan dari berbagai aspek hingga mampu menyelesaikan studi. Terima kasih karena selalu mengusahakan apapun yang menjadi kebahagiaan penulis terlepas dari segala halangan dan kekurangan yang ada.
3. Bapak Drs. Subarjono (Alm) seorang ayah hebat yang belum pernah penulis dengar suaranya, tetapi penulis yakin bahwa beliau mendoakan anaknya dari atas *sana* dekat dengan Sang pencipta. Penulis percaya bahwa tanpa kehadirannya secara fisik selama ini, ada doa dan dukungan yang selalu disampaikan dari *sana*.
4. Keempat saudara penulis yaitu Friska Putri Ratnasari beserta keluarga, Thessa Dwi Norawatie beserta keluarga, Prayoga Wicaksono beserta Keluarga, dan Az-Zikra Nur Cahyaningtyas selaku adik penulis yang selalu hadir menemani penulis dan mendukung penulis saat ingin menggapai sesuatu.
5. Prof. Dr. Ir. Budiyo, M.Si. selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
6. Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku Ketua Program Studi Informasi dan Humas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro.
7. Jazimatul Husna, S.IP., M.IP. selaku Sekretaris Program Studi Informasi dan Humas Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro yang telah memberikan banyak pembimbingan prestasi akademik selama masa studi.
8. Dr. Agus Naryoso, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, arahan, komitmen, dan motivasi dari masa magang hingga penyusunan tugas akhir ini selesai.

9. Arifa Rachma Febriyani, S.I.Kom., M.I.Kom. dan Yofiendi Indah Indainanto, S.I.Kom., M.I.Kom selaku tim dosen penguji yang telah membedah dan memberikan masukan terhadap proyek tugas akhir hingga tugas akhir ini selesai dengan baik dan utuh.
10. Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengerjakan proyek tugas akhir.
11. Kak Indah Kurniasari, S.Sos., M.Kesos. selaku Pranata Humas Ahli Madya Setjen DPR RI sekaligus validator proyek tugas akhir yang memercayai dan membimbing penulis selama menyelesaikan proyek.
12. Kakak-kakak mentor Magang Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI baik *Humas Atas* maupun *Humas Bawah* yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis. Terima kasih atas semua cerita, tawa, dan canda yang diberikan hingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir.
13. Teman-teman *geng iTzYyyy* yang membersamai penulis sejak semester 2 hingga saat ini dan selalu memberikan dukungan emosional. Syanindita, Wanda, Laras, dan Sofi terima kasih atas segala kebahagiaan selama masa studi hingga nanti kesuksesan membersamai.
14. Teman-teman *geng Mundus* yang selalu mengisi hari penulis sejak masa magang hingga saat ini. Kepada Utari, Yumna, Kanza, Febi, Tasya, Qintha, Eca, dan Alya terima kasih karena sudah menjaga pertemanan yang tidak berujung ini.
15. Teman-teman dekat penulis, Kartika, Anin, Syarifah, Hasna, dan Ulfa yang selalu membersamai penulis dalam setiap fase kehidupan.
16. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan tugas akhir, Rama, Berby, Yanto dan Waode sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
17. Teman-teman dekat dari masa SMA yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang selalu meluangkan waktu untuk bertukar cerita dan menjaga pertemanan hingga saat ini.
18. Tim Publikasi dan Dokumentasi Parlemen Remaja 2024 yang telah memberikan pengalaman berharga mengelola media sosial.
19. Teman-teman Magang Humas *Batch* 13-14 yang memberikan warna selama kegiatan magang dan masih menjaga pertemanan hingga saat ini.
20. Teman-teman HIMAFORMAS 2023 yang telah belajar bersama dan memberikan pengalaman kepemimpinan berorganisasi.
21. Teman-teman FLS 2023, BEM UNDIP 2022, dan Tim P2MD yang memberikan pengalaman luar biasa tentang organisasi dan kepemimpinan.

ABSTRAK

Program Kunjungan Edukasi Parlemen merupakan salah satu layanan yang dikelola oleh Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI sebagai bentuk edukasi publik mengenai tugas dan fungsi lembaga legislatif Indonesia, yaitu DPR RI. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap peran DPR RI sebagai bagian dari sistem pemerintahan Indonesia. Sebagai bentuk inovasi dalam layanan kunjungan, proyek tugas akhir ini memproduksi media pembelajaran digital berupa *e-book* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) serta metode produksi media yang mencakup praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. *E-book* yang diproduksi terdiri dari enam bagian utama: pengenalan lembaga legislatif, keanggotaan DPR RI, pimpinan DPR RI, komisi-komisi di DPR RI, proses rapat dan sidang, serta tahapan pembentukan undang-undang. Selain itu, hasil produksi berupa *e-book* merupakan upaya untuk meningkatkan pelayanan program Kunjungan Edukasi Parlemen. Media ini dirancang agar dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui berbagai perangkat, sehingga memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi mengenai DPR RI tanpa terbatas ruang dan waktu. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa *e-book* ini memperoleh skor 4,85 dengan kategori “sangat layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran edukasi parlemen. Selain itu, efektivitas *e-book* sebagai media pembelajaran juga terbukti melalui peningkatan pemahaman peserta Kunjungan Edukasi Parlemen sebesar 80%, berdasarkan perbandingan antara hasil pre-test dan post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis *e-book* dapat menjadi alternatif strategi komunikasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman politik masyarakat, khususnya dalam memahami peran dan fungsi DPR RI.

Kata Kunci: Metode ADDIE, *E-book*, Kunjungan Edukasi Parlemen, DPR RI, Media Pembelajaran Digital

ABSTRACT

The Parliamentary Educational Visit Program is one of the services managed by the Public Relations and Museum Management Section of the Secretariat General of the Indonesian House of Representatives as a form of public education regarding the duties and functions of the Indonesian legislative institution, namely the Indonesian House of Representatives. This program aims to improve public understanding of the role of the Indonesian House of Representatives as part of the Indonesian government system. As a form of innovation in visit services, this final project produces digital learning media in the form of e-books using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model and media production methods that include pre-production, production, and post-production. The e-book produced consists of six main parts: introduction to the legislative institution, membership of the Indonesian House of Representatives, leadership of the Indonesian House of Representatives, commissions in the Indonesian House of Representatives, meeting and trial processes, and stages of law formation. In addition, the production results in the form of e-books are an effort to improve the service of the Parliamentary Educational Visit program. This media is designed to be accessible anytime and anywhere through various devices, making it easier for the public to obtain information about the Indonesian House of Representatives without being limited by space and time. The results of the feasibility test show that this e-book scored 4.85 with the category of "very feasible" and can be used as a learning medium for parliamentary education. In addition, the effectiveness of e-books as a learning medium is also proven through an increase in the understanding of participants in the Parliamentary Education Visit by 80%, based on a comparison between the results of the pre-test and post-test. This finding shows that e-book-based digital learning media can be an alternative effective communication strategy in increasing public political understanding, especially in understanding the role and function of the Indonesian House of Representatives.

Keywords: *ADDIE Method, E-book, Parliamentary Educational Visit, House of Representatives (DPR RI), Digital Learning Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.3.1 Tujuan Umum	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoretis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.4.3 Manfaat Sosial	11
1.5 Luaran	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Penelitian Terdahulu.	12
2.2 Kerangka Teoretis	14
2.2.1 Teori Manajemen Relasi	14

2.2.2 Teori Media Baru	16
2.3 Kerangka Konseptual.....	18
2.3.1 Hubungan Masyarakat	18
2.3.2 Trias Politika	20
2.3.3 Komunikasi Digital.....	22
2.3.4 Produksi Media Public Relations.....	23
2.3.5 Media Pembelajaran <i>E-book</i>	24
2.3.6 Desain Grafis	28
BAB III METODE PELAKSANAAN	32
3.1 Profil Instansi.....	32
3.1.1 Sekretariat Jenderal DPR RI	32
3.1.2 Visi dan Misi Sekretariat Jenderal DPR RI.....	33
3.1.3 Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI	33
3.2 Metode Pengembangan.....	34
3.2.1 Analyze (Analisis).....	34
3.2.2 Design (Perancangan)	39
3.2.3 Development (Pengembangan).....	40
3.2.4 Implementation (Implementasi).....	40
3.2.5 Evaluation (Evaluasi).....	44
3.3 Tahap Pelaksanaan	45
3.3.1 Pra Produksi	45
3.3.2 Produksi	49
3.3.3 Pasca Produksi	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Gambaran Umum Permasalahan.....	50
4.2 Proses Pembuatan Produk.....	51
4.2.1 Pra-Produksi.....	51

4.2.2 Produksi	60
4.2.3 Pasca-Produksi	81
4.3 Hambatan	84
4.4 Tindak Lanjut	84
4.5 Hasil Pengujian Produk.....	85
4.5.1 Hasil Validasi Produk oleh Validator	85
4.5.2 Hasil Uji Pemahaman Peserta Kunjungan Edukasi Parlemen	86
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Data Peserta Kunjungan Edukasi Parlemen tahun 2023	36
Tabel 3.2 Data Peserta Kunjungan Edukasi Parlemen tahun 2024	36
Tabel 3.3 Hasil Survei Pemahaman Masyarakat tentang Parlemen DPR RI	37
Tabel 3.4 Angket Kelayakan Desain	41
Tabel 3.5 Angket Kesesuaian Materi	42
Tabel 3.6 Kerangka Materi <i>E-book</i>	46
Tabel 3.7 Rencana Anggaran Biaya Produksi	49
Tabel 4.1 Kerangka Isi Slide Video Animasi <i>Sumber: Dokumen milik pribadi</i>	53
Tabel 4.2 Kerangka Materi <i>E-book Sumber: Dokumen milik pribadi</i>	54
Tabel 4. 3 Konten Bagian II Di Balik Kursi Parlemen <i>Sumber: Dokumen milik pribadi</i>	61
Tabel 4.4 Interval dan Kriteria Uji Kelayakan Produk	82
Tabel 4.5 Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Validator	86
Tabel 4.6 Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Artikel Kompas.com tentang Rumah Jabatan Anggota DPR RI.....	3
Gambar 1.2 Tanggapan Masyarakat atas Artikel Kompas.com tentang Rumah jabatan Anggota DPR RI.....	3
Gambar 1.3 Cuitan Akun @kotakmakan di X mengenai DPR RI.....	4
Gambar 1.4 Tanggapan akun @baihaki_ahmad terhadap Cuitan @kotakmakan.....	4
Gambar 1.5 Tanggapan akun @_goodmoaning terhadap Cuitan @kotakmakan	5
Gambar 1.6 Tanggapan akun @_marisambat terhadap Cuitan @kotakmakan	5
Gambar 3.1 Kode Warna yang Digunakan	46
Gambar 3.2 Bagian Cover <i>E-book</i>	48
Gambar 3.3 Bagian Komik Strip	48
Gambar 4.1 Kode Warna yang Digunakan	56
Gambar 4.2 Referensi Desain <i>E-book</i>	58
Gambar 4.3 Referensi Visual	58
Gambar 4.4 Sketsa Karakter Owla.....	59
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Edo dan Karin.....	60
Gambar 4.6 Slide Animasi Menggunakan Canva	69
Gambar 4.7 Revisi Cover <i>E-book</i>	70
Gambar 4.8 Revisi Halaman Video Animasi	71
Gambar 4.9 Revisi Halaman Mekanisme kerja DPR RI.....	71
Gambar 4.10 Revisi Halaman Unsur DPR RI	72
Gambar 4.11 Revisi Halaman Alat Kelengkapan Dewan	73
Gambar 4.12 Revisi Bagian 5 Rapat DPR.....	73
Gambar 4. 13 Revisi Halaman Proses Pembentukan Undang-Undang.....	74
Gambar 4.14 Revisi Halaman Partisipasi Masyarakat dalam Proses Pembentukan UU	74
Gambar 4.15 Revisi Halaman Partisipasi Masyarakat.....	75
Gambar 4.16 Revisi Halaman Sifat Rapat di DPR	76
Gambar 4.17 Permainan Legislining	77
Gambar 4.18 Permainan Mencocokkan Kata	78
Gambar 4.19 Permainan Menemukan Kata	79
Gambar 4.20 Proses Penyesuaian Tata Letak	80
Gambar 4.21 Sampul Belakang <i>E-book</i>	83
Gambar 4.22 Tingkat Pendidikan Responden.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian.....	95
Lampiran 2 Hasil Turnitin.....	96
Lampiran 3 Surat Pencatatan Hak Cipta	97
Lampiran 4 Dokumentasi Konsultasi bersama Validator.....	98
Lampiran 5 Dokumentasi Pengisian Angket Uji Kelayakan Produk.....	99
Lampiran 6 Data Hasil Pre-test Pemahaman Masyarakat Masyarakat tentang DPR RI	100
Lampiran 7 Data Hasil Post Test Pemahaman Masyarakat tentang DPR RI.....	101
Lampiran 8 Kode Respon Cepat Mengakses <i>E-book</i>	102
Lampiran 9 Visual Produk <i>E-book</i>	103