

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Permasalahan

Sebelum melakukan serangkaian proses produksi, analisis dilakukan sebelum akhirnya ditemukan suatu permasalahan beserta solusinya. Pengamatan dilakukan terhadap Program Kunjungan Edukasi Parlemen yang dikelola oleh Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI. Dalam menganalisis potensi, dilakukan diskusi bersama dengan Pranata Humas Sekretariat Jenderal DPR RI terkait rangkaian kegiatan Kunjungan Edukasi Parlemen beserta kekurangan dalam program tersebut. Diskusi tersebut menghasilkan kesimpulan bawasannya diperlukan media pembelajaran digital yang dapat diakses oleh peserta kunjungan untuk meningkatkan pengetahuan seputar parlemen Indonesia dan meningkatkan pelayanan kunjungan.

Pemahaman mengenai sistem parlemen Indonesia memerlukan media yang sesuai agar dapat dipahami baik oleh anak-anak hingga kalangan dewasa. Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI sebagai pengelola keseluruhan program Edukasi Parlemen memiliki beberapa cara untuk melakukan pelayanan edukasi kepada masyarakat, yaitu Kunjungan Edukasi Parlemen dan pengelolaan media sosial Edukasi Parlemen di Instagram dan TikTok @edukasiparlemen. Kunjungan Edukasi Parlemen adalah salah satu layanan yang dimiliki untuk mengoptimalkan pemahaman masyarakat mengenai peran Parlemen DPR RI. Melalui program ini, masyarakat dapat mengunjungi Kompleks Parlemen DPR/MPR/DPD RI dan mendapatkan edukasi seputar tugas dan fungsi DPR RI. Namun, pada tahun 2020, Lembaga Survei Indonesia menyatakan bahwa hanya 34,1% masyarakat Indonesia yang memahami peran Parlemen DPR RI.

Layanan Kunjungan Edukasi Parlemen ini merupakan salah satu upaya Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI untuk

memelihara citra DPR RI dan memberi pemahaman kepada masyarakat mengenai tugas dan fungsi DPR RI. Kunjungan akan dimulai dengan pemaparan materi seputar DPR RI dengan format diskusi. Pemateri merupakan salah satu pranata humas atau pejabat eselon 2 Sekretariat Jenderal DPR RI. Pemaparan akan berlangsung selama 45-60 menit dan akan diakhiri dengan diskusi tanya jawab selama 15-30 menit. Selanjutnya, peserta kunjungan akan diajak untuk mengunjungi Museum DPR RI sekaligus mendapatkan penjelasan tentang Sejarah keparlemenan Indonesia dari masa ke masa. Setelah mengunjungi museum, serangkaian kegiatan kunjungan akan diakhiri dengan foto bersama.

Peserta kunjungan dapat mengakses informasi seputar tugas dan fungsi juga berita mengenai DPR RI melalui media sosial yang tersedia. Perlu diketahui bahwa media sosial hanya memuat konten-konten yang berisi muatan edukasi yang dikemas dengan durasi singkat selama 40-100 detik. Menurut temuan data yang telah diuraikan sebelumnya, menunjukkan bahwa upaya tersebut belum efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai peran Parlemen DPR RI. Diperlukan media pembelajaran yang aksesnya fleksibel dan kompatibel untuk digunakan oleh masyarakat khususnya peserta kunjungan edukasi parlemen.

4.2 Proses Pembuatan Produk

4.2.1 Pra-Produksi

Dalam tahap ini, proses perancangan *e-book* berjudul “Tahukah Kamu edisi Trivia Parlemen DPR RI” dilakukan dengan menentukan konsep karya dan menganalisis potensi pada karya yang akan diciptakan. Dalam proses pra produksi, dilakukan pengumpulan data primer dan data sekunder berupa penelitian terdahulu yang relevan serta survei pemahaman masyarakat mengenai DPR RI. Selain itu, dilakukan penyusunan kerangka materi yang akan dimuat pada *e-book* melalui diskusi bersama dengan salah satu Pranata Humas Ahli Madya Sekretariat Jenderal DPR RI yang sekaligus menjadi

validator pada penyusunan produk *e-book*. Berikut merupakan tahapan dari proses pra-produksi:

a) Menentukan Topik dan Tujuan

Langkah awal dalam proses pra-produksi adalah melakukan identifikasi masalah dan potensi informasi atau pemahaman masyarakat terkait peran dan fungsi DPR RI. Perumusan masalah kemudian dilakukan untuk menentukan fokus dan ruang lingkup konten *e-book*. Dalam konteks ini, masalah yang diangkat adalah kurangnya pemahaman masyarakat terhadap informasi mengenai parlemen DPR RI yang seringkali dianggap kompleks. Oleh karena itu, topik yang dibahas di dalam *e-book* berjudul “Tahukah Kamu? Edisi Trivia Parlemen DPR RI” adalah fakta-fakta mengenai Parlemen DPR RI yang sangat dekat dengan masyarakat, tetapi tidak banyak dibicarakan. Tujuan dari produksi *e-book* ini adalah untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang peran Parlemen DPR RI.

b) Menentukan Target Audiens

Berdasarkan data Kunjungan Edukasi Parlemen, didapatkan mayoritas peserta kunjungan merupakan siswa SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Selain itu, mahasiswa juga menjadi pengunjung dengan jumlah terbanyak kedua setiap kunjungan. Oleh karena itu, *e-book* ini ditujukan untuk siswa SD, SMP, dan SMA/ sederajat, khususnya generasi muda dan pemilih pemula, yang memerlukan informasi ringkas, mudah dipahami, dan menarik tentang DPR RI. Pemahaman demografi dan karakteristik audiens memengaruhi gaya bahasa, desain visual, dan relevansi materi yang disajikan di dalam *e-book*.

c) Riset dan Pengumpulan Data

Proses selanjutnya ialah melakukan penelusuran berbagai sumber primer dan sekunder terkait DPR RI. *E-book* ini menggunakan sumber dari undang-undang, peraturan, dan website resmi DPR RI pada www.dpr.go.id. Sumber referensi mengenai anggota dewan dan partai politik merujuk

kepada Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2008 tentang Partai Politik. Informasi dan konten mengenai lembaga DPR RI merujuk kepada Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2019 tentang MPR, DPR, DPD, dan DPRD serta Peraturan DPR RI Nomor 1 Tahun 2020 tentang Tata Tertib. Sedangkan informasi mengenai pemilihan umum merujuk kepada Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2023 tentang Pemilihan Umum. Referensi-referensi ini membantu dalam memetakan cakupan trivia yang akan disajikan, memastikan akurasi informasi, dan mengidentifikasi potensi bagian yang menarik untuk dibahas.

d) Pembentukan Tim

Sumber daya manusia (*manpower*) yang terlibat dalam proses penciptaan produk *e-book* ini terdiri atas satu orang penulis, tiga orang validator produk yang merupakan Pranata Humas Sekretariat Jenderal DPR RI, satu orang ilustrator profesional, dan satu orang *graphic designer* profesional.

e) Membuat Kerangka dan Rencana Konten

Setelah mengumpulkan referensi dan data yang cukup, penyusunan kerangka materi dilakukan untuk menentukan cakupan informasi atau konten yang akan dimuat di dalam *e-book*. Pada proses ini, rencana penggunaan multimedia juga dilakukan untuk memenuhi aspek interaktivitas dan menambah daya tarik *e-book*. Selain menggunakan kombinasi gambar dan teks, penggunaan video animasi juga dimanfaatkan untuk meringkas isi *e-book* dalam satu multimedia yang menarik. Video animasi sederhana yang akan diproduksi memuat informasi umum mengenai DPR RI seperti yang terdapat pada Tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1 Kerangka Isi Slide Video Animasi
Sumber: Dokumen milik pribadi

SLIDE	TOPIK
1	Judul atau cover animasi

2	Dasar hukum DPR RI sebagai lembaga negara
3	Keanggotaan DPR RI
4	Fungsi DPR RI
5	Tugas DPR RI
6	Hak DPR RI sebagai lembaga
7	Hak Anggota DPR secara individu
8	Alat Kelengkapan Dewan
9	Komisi di DPR RI
10	Penjelasan mengenai tahun sidang dan jenis rapat di DPR RI

Tabel 4.2 di bawah ini merupakan kerangka materi yang telah didiskusikan bersama dengan validator.

Tabel 4.2 Kerangka Materi *E-book*
Sumber: Dokumen milik pribadi

Bagian I: Kenalan, yuk! Mengenal Lembaga Legislatif DPR RI	Bagian II: Dibalik Kursi Parlemen Fakta mengenai keanggotaan DPR RI yang dimulai dari proses pemilihan anggota hingga komposisi kursi parlemen
Bagian III: Sang Pemimpin Fakta mengenai kombinasi Pimpinan DPR RI dan proses penetapannya menurut Undang-Undang MD3 dan Peraturan DPR Nomor 1 Tahun 2020	Bagian IV: Bidang Kerja Fakta mengenai komisi kerja DPR RI
Bagian V: Meja Kerja DPR Fakta mengenai rapat dan sidang yang dilakukan oleh anggota DPR RI	Bagian VI: Lahirnya Undang-Undang

	Fakta mengenai bagaimana proses pembentukan undang-undang oleh DPR RI
--	---

f) Pemilihan Gaya Bahasa dan Format Penulisan

Produksi *e-book* ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan meningkatkan pemahaman, sehingga gaya bahasa yang digunakan dalam penulisan konten *e-book* adalah populer, informatif, dan mudah dicerna untuk menghindari terminologi hukum yang terlalu rumit sehingga mudah dipahami. Format penulisan disesuaikan dengan karakteristik *e-book* yang ringkas, padat informasi, dan didukung elemen visual yang menarik. Selain itu, gaya penulisan dan bahasa yang digunakan menyesuaikan dengan target audiens, yaitu siswa SD/SMP/SMA serta mahasiswa.

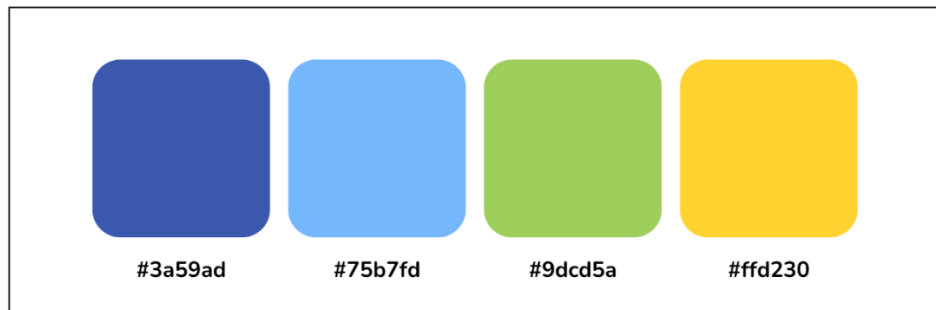
g) Menentukan Format *E-book* dan Estimasi Panjang

Proses ini mencakup pemilihan perangkat lunak yang dimanfaatkan dalam menyusun konten *e-book*. Microsoft Word dimanfaatkan untuk menyusun konten *e-book* karena memiliki fitur yang mendukung dan kompatibel. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengeksekusi desain adalah aplikasi Procreate untuk ilustrator dan Adobe Photoshop dan Canva untuk desain grafis. Format *e-book* yang dipilih adalah PDF yang dikonversi ke dalam fliphtml5 agar pembaca mendapatkan pengalaman membaca interaktif dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun sesuai dengan aspek kompatibilitas *e-book*.

h) Perencanaan Desain Visual

Perancangan awal layout halaman, pemilihan palet warna, tipografi, serta elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan infografis dilakukan pada tahap ini. Konsep visual yang menarik dan komprehensif dirancang untuk meningkatkan daya tarik *e-book* dan mempermudah pembaca dalam menerima informasi. Dengan mempertimbangkan ketujuh prinsip desain

grafis, didapatkan empat warna yang menjadi identitas *e-book* ini. Berikut merupakan kode warna yang digunakan untuk *e-book*:



Gambar 4.1 Kode Warna yang Digunakan

Sumber: Dokumen milik pribadi

1) Biru Tua

Warna biru tua merepresentasikan wibawa, kepercayaan, dan profesionalisme. Warna ini memberikan kesan otoritatif namun tetap menenangkan, yang mencerminkan peran DPR RI sebagai lembaga legislatif yang bertanggung jawab mengawasi pelaksanaan kebijakan. Dalam konteks desain *e-book* edukatif, biru tua berfungsi sebagai fondasi visual yang memperkuat kesan kredibilitas isi konten, sekaligus memicu kepercayaan pembaca terhadap informasi yang disampaikan.

2) Biru Muda

Biru muda mencerminkan keterbukaan, transparansi, dan komunikasi yang bersahabat. Warna ini mengisyaratkan kedekatan dan akuntabilitas DPR RI sebagai representasi rakyat. Penggunaan biru muda dalam desain *e-book* mengajak audiens untuk lebih mudah merasa terlibat sekaligus menyimbolkan semangat transparansi informasi yang menjadi prinsip utama dalam pelayanan publik, khususnya edukasi parlemen kepada generasi muda.

3) Hijau

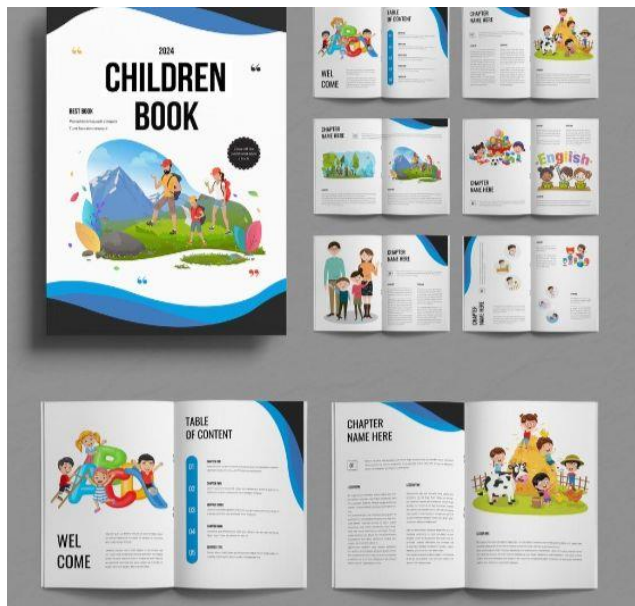
Hijau muda sering dikaitkan dengan pertumbuhan, harapan, dan pembaruan. Warna ini mencerminkan semangat pembelajaran yang

progresif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Hijau dimaknai sebagai simbol komitmen terhadap pembangunan berkelanjutan dan pelestarian nilai-nilai demokrasi. Secara visual, warna ini memberi kesan segar dan energik, sesuai untuk membangun atmosfer edukatif yang menyenangkan, inklusif, dan membangkitkan rasa ingin tahu pembaca.

2. Kuning

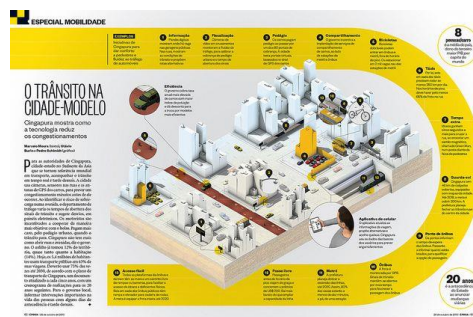
Kuning merupakan warna yang identik dengan semangat, optimisme, dan intelektualitas. Warna ini memancarkan energi positif yang dapat membangkitkan perhatian dan minat masyarakat, terutama generasi muda, terhadap topik yang mungkin selama ini dianggap formal atau kurang menarik seperti trivia tentang parlemen. Dalam desain *e-book* ini, warna kuning berfungsi sebagai elemen pemantik visual yang tidak hanya memperkaya estetika keseluruhan, tetapi juga menegaskan komitmen DPR RI dalam menjangkau masyarakat secara lebih inklusif dan menyenangkan melalui pendekatan komunikasi visual yang adaptif.

Selain menentukan kode warna untuk identitas *e-book*, referensi-referensi desain dikumpulkan untuk mendapatkan pilihan variasi untuk *e-book*. Referensi dikumpulkan dengan memanfaatkan aplikasi Pinterest. Berikut referensi desain dan tata letak yang didapatkan sebagai acuan desain:



Gambar 4.2 Referensi Desain *E-book*

Sumber: pinterest.com



Gambar 4. 3 Referensi Visual

Sumber: pinterest.com

Referensi visual dibutuhkan untuk menentukan tata letak atau *layout* bagian yang memuat bagan atau alur, seperti alur pembentukan undang-undang atau membuat ilustrasi pemilihan. Selain mempertimbangkan warna, dan tata letak, tampilan visual *e-book* ini didukung oleh keberadaan karakter yang direncanakan sebelumnya. Karakter yang ada di dalam *e-book* merupakan hasil inovasi baru dan telah melalui proses diskusi dengan validator produk. Sebelum dilakukan proses sketsa ilustrasi, berikut merupakan rancangan karakter yang muncul di dalam *e-book* untuk memudahkan proses gambar sketsa yang dilakukan oleh ilustrator profesional:

1) Karakter Owla

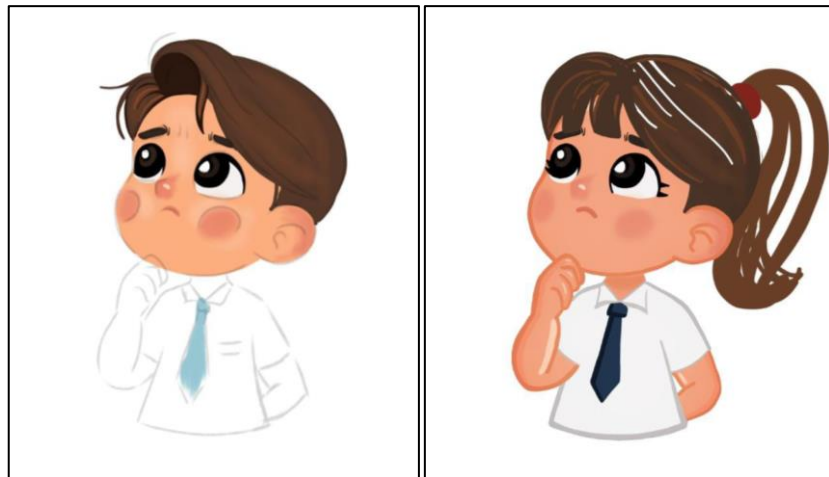
Owla merupakan karakter burung hantu cerdas yang mengetahui segala informasi mengenai DPR RI. Owla merupakan tokoh utama dalam *e-book* ini karena merupakan representasi cendekiawati yang siap mengedukasi masyarakat mengenai Parlemen DPR RI. Karakter Owla digambarkan dengan burung hantu berkacamata yang memakai jas hitam. Warna-warna yang digunakan adalah warna bulu asli burung hantu, yaitu coklat.



Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Owla
Sumber: Dokumen milik pribadi

2) Karakter Karin dan Edo

Karin merupakan siswi SMP (Sekolah Menengah Pertama) sedangkan Edo merupakan siswa SMA (Sekolah Menengah Atas) yang ingin mempelajari lebih jauh mengenai Parlemen DPR RI. Mereka memiliki banyak pertanyaan yang merepresentasikan peserta Kunjungan Edukasi Parlemen yang didominasi oleh siswa SD/SMP/SMA yang selalu memiliki pertanyaan saat sesi tanya jawab berlangsung. Kedua karakter ini digambarkan dengan dua siswa yang memakai seragam sesuai dengan jenjangnya masing-masing.



Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Edo dan Karin
Sumber: Dokumen milik pribadi

4.2.2 Produksi

Tahap produksi mencakup eksekusi pembuatan produk sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Dimulai dengan mengumpulkan referensi *layout*, desain buku, dan menyempurnakan isi materi *e-book*. Selain itu, mulai menentukan karakter-karakter yang akan dimuat di dalam *e-book*. Dalam proses produksi, jasa *illustrator* dan juga *graphic designer* profesional digunakan untuk menghasilkan gambar karakter dan desain yang sesuai. Berikut proses produksi *e-book* berjudul “Tahukah Kamu edisi Trivia Parlemen DPR RI”:

a) Penulisan Konten

Berdasarkan kerangka materi yang telah disiapkan, proses penulisan konten trivia dilakukan secara detail. Setiap fakta atau informasi disajikan dengan ringkas, jelas, dan didukung data yang valid. Verifikasi fakta menjadi prioritas untuk menjaga akurasi informasi. Selain mengumpulkan sumber dari referensi yang telah ditentukan, berdiskusi dengan validator produk sekaligus informan ahli dilakukan untuk menghasilkan konten *e-book* yang komprehensif dan valid. Berikut merupakan salah satu contoh penulisan konten untuk bagian kedua *e-book*:

Tabel 4. 3 Konten Bagian II Di Balik Kursi Parlemen

Sumber: Dokumen milik pribadi

KARAKTER	DIALOG
TOPIK #1	
[bubble Edo]	Tahukah Kamu? Kenapa keberadaan DPR atau Dewan Perwakilan Rakyat itu penting?
[bubble Owla]	Kamu bayangkan di kelasmu ada 40 murid dan 1 guru. Bayangkan 40 murid tersebut adalah rakyat Indonesia dan 1 guru adalah Presiden atau Menteri. Ketika terjadi sesuatu, apakah memungkinkan bagi 1 orang guru mendengarkan suara dari 40 murid secara bersamaan? Tentu tidak. Bagaimana agar suara murid-murid itu didengar? Guru tersebut akan menunjuk 1 murid untuk menjadi perwakilan kelas dan menyampaikan pendapatnya dan 39 orang teman-temannya, biasanya sang ketua kelas lah yang dipilih. Makanya, saat terjadi sesuatu, Bu Guru atau Pak Guru pasti akan memanggil ketua kelas sebagai perwakilan, kan? Sama hal nya dengan negara kita yang rakyatnya ada 270juta lebih. Agar suara rakyat terdengar hingga

	penyelenggara kebijakan, yaitu Presiden dan menteri-menterinya, maka diperlukan perwakilan yang dapat menyampaikan pendapat, kebutuhan, dan aspirasi rakyat kepada mereka penyelenggara kebijakan. Selain itu, video tadi sudah menjelaskan kalau DPR punya 3 fungsi utama, bukan?
[Bubble Karin]	Hmmm...kalau gitu, DPR bertanggung jawab atas rakyat ya? Karena mereka harus bisa menghimpun seluruh kepentingan rakyat. Belum lagi kalau pendapat rakyatnya berbeda-beda, pasti sulit.
[Bubble Owla]	Itulah tugas utama DPR. Dalam melaksanakan tugasnya, tidak serta merta mereka bertanggung jawab pada rakyat saja. Mereka juga melakukan tugas berdasarkan dasar hukum yang berlaku, seperti Pancasila, UUD 1945, dan peraturan perundang-undangan di bawah ini: Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2008 tentang Partai Politik (<i>hyperlink</i>) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2019 yang sebelumnya Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2014 tentang MPR, DPR, DPD, dan DPRD (<i>hyperlink</i>) Peraturan DPR RI Nomor 1 Tahun 2020 yang sebelumnya adalah Peraturan DPR RI Nomor 1 tahun 2014 tentang Tata Tertib (<i>hyperlink</i>)
[textbox penting]	Indonesia adalah negara hukum yang menganut sistem demokrasi. Pemerintahannya dijalankan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat. Jadi harus ada payung hukum untuk menjalankan tugas dan fungsi yang membawa kepentingan rakyat sebagai tanggung jawab

	mereka agar bisa memaknai kedudukannya sebagai lembaga dan melaksanakan tugas dan fungsi sesuai dengan ketentuannya.
[bubble Edo]	Ohiya baru inget! Kan yang memilih anggota DPR itu rakyat, ya? Yang milih presiden dan wakilnya juga rakyat. Artinya, kita sebagai rakyat memegang kekuasaan tertinggi, dong?
[bubble Owla]	Betul! tidak ada satu pun lembaga yang lebih tinggi daripada rakyat Indonesia.
TOPIK #2 [Grafik Jumlah Partai Politik dan Anggota DPR 3 periode terakhir] Periode 2014-2019: 560 anggota, 10 fraksi Periode 2019-2024: 575 anggota, 9 fraksi Periode 2024-2029: 580 anggota, 8 fraksi	
[bubble Karin]	Tahukah Kamu? Bahwa jumlah anggota DPR RI tiap periode dapat berubah?
[bubble Owla]	Pertama, kamu harus ingat kalau anggota DPR dipilih langsung oleh rakyat melalui Pemilu. Apakah semua orang bisa mencalonkan diri sebagai anggota DPR? Tentu tidak. Peserta Pemilu harus berasal dari anggota partai politik yang sudah dinyatakan lulus oleh KPU (Komisi Pemilihan Umum). Syarat lengkap bisa kamu baca pada (<i>Hyperlink: Undang-Undang Pemilu Pasal 173 ayat 2</i>)
[bubble Edo]	Ohhh, berarti kalau mau jadi anggota DPR, harus jadi anggota partai politik dulu ya? Dan tidak semua partai politik bisa mengirimkan calon anggota DPR?
[bubble Owla]	Betul. Mengapa demikian? Partai politik yang jadi peserta pemilu harus memastikan bahwa calon anggota

	DPR dari partainya dapat mewakili kepentingan rakyat di setiap daerah.
TOPIK #3 [Gambar jumlah kursi anggota DPR tiap Fraksi Periode 2024-2029(komposisi anggota)] F-PDIP :110 anggota F-Golkar :102 anggota F-Gerindra :86 anggota F-Nasdem :69 anggota F-PKB : 68 anggota F-PKS : 53 anggota F-PAN : 48 anggota F-Demokrat : 44 anggota	
[bubble Karin]	Tahukah Kamu? Bahwa ada alasan mengapa terdapat perbedaan jumlah anggota DPR pada tiap fraksi ?
[bubble Owla]	Masih ingat kalau kita sebagai rakyat Indonesia punya kekuasaan tertinggi? Kita lah yang memilih calon anggota DPR. Tapi perlu kalian ketahui kalau belum tentu calon anggota DPR yang kalian pilih itu ditetapkan menjadi anggota DPR. Kenapa begitu? Sama seperti pemilihan ketua kelas, calon ketua kelas yang memperoleh suara terbanyak lah yang akan menjadi ketua kelas, karena ia dipilih berdasarkan kepercayaan mayoritas teman sekelasnya dan telah memenuhi ketentuan yang berlaku. Begitu juga dengan calon anggota DPR. Adanya ketentuan ambang batas parlemen dimana untuk memperoleh kursi anggota DPR, partai politik harus mendapatkan suara setidaknya 4% dari jumlah suara yang sah secara nasional.

	Jadi, kenapa jumlah kursi anggota DPR tiap partai berbeda? Karena ada partai yang dapat 4% suara sah nasional, ada yang 8%, ada pula yang 12%, bahkan hingga 19% suara sah nasional.
--	--

TOPIK #4

[Grafik perolehan suara sah per partai periode 2024-2029]

DATA : <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/1/MTU3MyMx/hasil-penghitungan-suara-sah-partai-politik-peserta-pemilu-legislatif-tahun-1955-2024.html>

Partai Politik	Perolehan Suara		Perolehan Kursi DPR	
	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persenta
Partai Demokrasi Indonesia Perjuangan (PDIP)	25,387,279	16.72	110	
Partai Golongan Karya (Golkar)	23,208,654	15.29	102	
Partai Gerakan Indonesia Raya (Gerindra)	20,071,708	13.22	86	
Partai Kebangkitan Bangsa (PKB)	16,115,655	10.62	68	
Partai Nasional Demokrat (Nasdem)	14,660,516	9.66	69	
Partai Keadilan Sejahtera (PKS)	12,781,353	8.42	53	
Partai Demokrat	11,283,160	7.43	44	
Partai Amanat Nasional (PAN)	10,984,003	7.24	48	
Partai Persatuan Pembangunan (PPP)	5,878,777	3.87	0	
Partai Solidaritas Indonesia (PSI)	4,260,169	2.81	0	
Partai Persatuan Indonesia (Perindo)	1,955,154	1.29	0	
Partai Gelombang Rakyat Indonesia (Gelora)	1,281,991	0.84	0	
Partai Hati Nurani Rakyat (Hanura)	1,094,588	0.72	0	
Partai Buruh	972,910	0.64	0	
Partai Ummat	642,545	0.42	0	
Partai Bulan Bintang (PBB)	484,486	0.32	0	
Partai Garda Republik Indonesia (Garuda)	406,883	0.27	0	
Partai Kebangkitan Nusantara (PKN)	326,800	0.22	0	
JUMLAH	151,796,631	100.00	580	

[bubble Owla]	Tahukah Kamu? Bahwa setiap kursi di DPR RI akan diisi oleh seorang Anggota Dewan yang mewakili dapilnya masing-masing.
[bubble Edo]	Apa tuh Dapil?
[bubble Karin]	Dapil itu Daerah Pemilihan Anggota DPR yang terdiri dari provinsi, kabupaten/kota, atau gabungan kabupaten/kota. Coba baca lagi syarat menjadi peserta Pemilu, partai politik harus memastikan keterwakilan di tiap daerah, kan? Makanya gaada tuh daerah yang gak punya perwakilan rakyat. Pemilu Anggota DPR,

	DPD, dan DPRD. Jadi baca deh (<i>Hyperlink: Undang-Undang No.7 tahun 2017</i>)
[bubble Owla]	Sobat Parlemen juga bisa baca peraturannya, ya! Kalian juga harus tau, jika ada dua calon atau lebih yang perolehan suaranya sama banyak, calon terpilih ditentukan berdasarkan persebaran perolehan suara pada dapil dengan mempertimbangkan keterwakilan Perempuan.
[bubble Edo]	Contohnya gimana tuh, La?
[bubble Owla]	Misalnya Edo dan Karin adalah calon anggota DPR dari dapil yang sama dengan perolehan suara yang sama. KPU akan melihat berapa banyak daerah yang memilih Karin dan Edo. Didapatkan bahwa Edo unggul di 7 daerah dan Karin di 8 daerah. Tetapi, karena mempertimbangkan keterwakilan perempuan di DPR RI, maka Karin akan menjadi Calon Terpilih Anggota DPR.
TOPIK #5 [Ilustrasi kekosongan kursi anggota]	
[bubble Karin]	Tahukah Kamu? Dalam kondisi tertentu, anggota DPR RI bisa digantikan.
[bubble Owla]	Ada beberapa kondisi dimana Anggota DPR diberhentikan atau digantikan. Semuanya diatur dalam <i>dasar hukum</i> yang berlaku dalam mekanisme kerja DPR RI, masih ingat kan? Perlu Sobat Parlemen ketahui pengunduran diri Anggota DPR termasuk dalam salah satu sebab Pemberhentian dan Pergantian Antarwaktu (PAW). Ada sebab lainnya juga, yaitu meninggal dunia dan

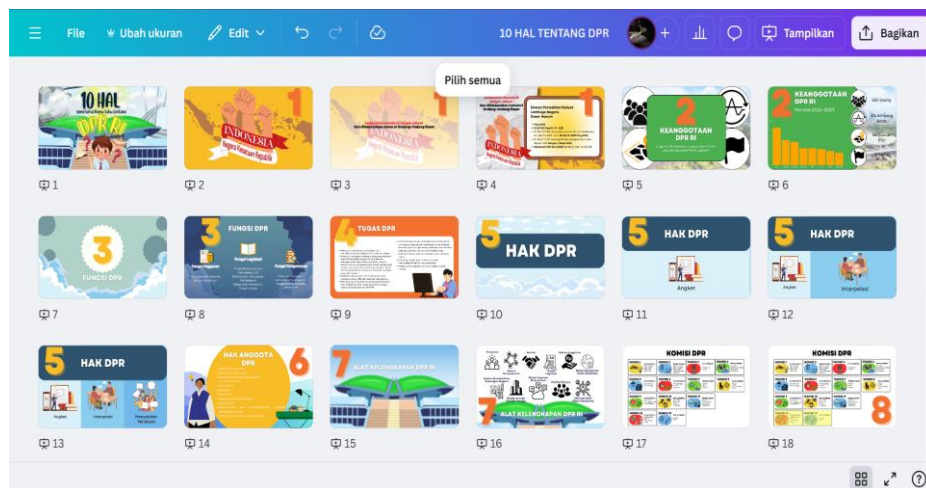
	diberhentikan. Pelanggaran-pelanggarannya ada di peraturan yang sama yaa.
[bubble Karin]	Siapa yang akan menggantikan?
[bubble Owla]	Calon anggota DPR yang memperoleh urutan suara terbanyak berikutnya dari dapil dan partai politik yang sama. Misalnya, karena Edo memperoleh suara terbanyak setelah Karin, maka Edo lah yang menjadi pengganti antarwaktu. Edo akan melanjutkan sisa masa jabatan Karin deh. Tetapi, kursi Karin akan tetap kosong apabila sisa masa jabatannya kurang dari 6 bulan.
[bubble Karin dan Edo]	Ohhh... gitu ya. Ternyata anggota DPR juga punya Cadangan yaa? kaya pemain bola! hihhi
TOPIK #6 [BAGAIMANA CARA DPR BEKERJA?]	
[Owla full body]	Tahukah Kamu? anggota DPR tidak bekerja sendirian dalam menjalankan tugas dan fungsinya. DPR RI terdiri atas: Fraksi Alat Kelengkapan Dewan (AKD) Sekretariat Jenderal Nah tentu saja ketiganya memiliki porsi yang berbeda dalam membantu anggota DPR.
[bubble Edo]	Apa itu fraksi?
[bubble Owla]	Masih ingat tentang ambang batas parlemen? Partai politik yang memenuhi ambang batas dan akhirnya mendapatkan kursi di DPR RI disebut dengan Fraksi. Jadi, anggota fraksi sudah pasti bisa menjadi anggota DPR. Tetapi anggota partai politik belum tentu bisa menjadi anggota DPR.

[bubble Karin]	Tahukah Kamu? AKD bertugas untuk melengkapi tugas dan fungsi DPR RI
[bubble Edo]	Ada 11 AKD di DPR RI Pimpinan DPR Badan Musyawarah Komisi Badan Legislasi Badan Anggaran Badan Akuntabilitas Keuangan Negara Badan Kerja Sama Antar-Parlemen Mahkamah Kehormatan Dewan Badan Urusan Rumah Tangga Panitia Khusus Alat kelengkapan lain yang diperlukan dan dibentuk saat rapat paripurna DPR
[bubble Owla]	Betul sekali, Edo! Kamu pasti sudah baca (<i><u>Hyperlink: Pasal 23 Peraturan DPR RI Nomor 1 Tahun 2020</u></i>) dengan baik nih.
[Owla]	Jadi sekarang Sobat Parlemen sudah lebih memahami tentang keanggotaan DPR RI, bukan? Saatnya kita main <i>games</i> !
[bubble Edo & Karin]	Yeay! Asik!!!

b) Penyusunan Ilustrasi atau Media Pendukung

Untuk meningkatkan pengalaman pembaca, fitur interaktif seperti *hyperlink* ke sumber eksternal dan permainan singkat disisipkan sesuai dengan kompatibilitas format *e-book*. Dalam hal ini, penggunaan kode respon cepat (*qr code*) dimanfaatkan untuk mempermudah akses pembaca ke sumber eksternal, seperti tautan partisipasi masyarakat dan website resmi DPR RI. Selain itu, video animasi yang dapat diakses di dalam *e-*

book juga ditambahkan untuk menambah interaktivitas dan variasi penggunaan multimedia di dalam *e-book*. Pembuatan animasi dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva dengan membuat desain dengan rasio 16x9 dan menambahkan efek animasi di setiap halaman. Berikut tampilan *timeline* produksi video animasi:



Gambar 4. 6 Slide Animasi Menggunakan Canva
Sumber: Dokumen milik pribadi

c) Editing dan Penyuntingan

Selama proses pengembangan produk (*development*), terdapat beberapa perubahan dan penyempurnaan yang dilakukan untuk menghasilkan produk yang komprehensif. Mayoritas perubahan dan penyempurnaan dari aspek desain dilakukan untuk menyesuaikan keterbacaan dan harmonisasi antara objek gambar dengan teks. Perubahan pertama yang dilakukan adalah pada halaman terdepan *e-book*, yaitu *cover*. Pada tahap perencanaan, *cover e-book* telah didesain menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan elemen-elemen yang ada pada Canva. Namun, setelah mempertimbangkan rencana desain dan layout isi *e-book*, diperlukan penyelarasan dengan desain *cover* agar *e-book* memiliki identitas yang jelas. Berikut ini adalah perubahan dan penyempurnaan yang dilakukan saat proses pengembangan produk:



Sebelum



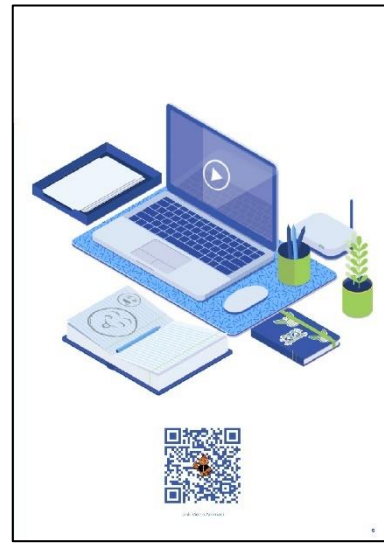
Setelah

Gambar 4.7 Revisi Cover *E-book*
 Sumber: Dokumen milik pribadi

Bagian *cover* dirasa tidak selaras dengan tema desain isi *e-book* yang cenderung minimalis dan sederhana. Bagian *cover* juga belum mengikuti acuan warna identitas yang telah ditentukan saat perencanaan. Saat proses produksi berlangsung, digunakan menggunakan jasa ilustrator untuk menggambar karakter yang digunakan pada *e-book* ini. Setelah karakter selesai digambar, karakter-karakter tersebut ditambahkan untuk memberi identitas pada buku.



Sebelum

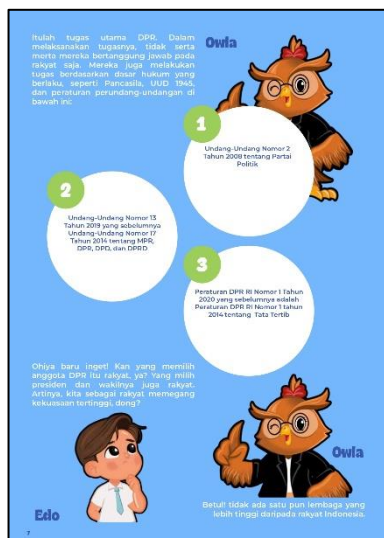


Setelah

Gambar 4.8 Revisi Halaman Video Animasi

Sumber: Dokumen milik pribadi

Posisi elemen gambar pada halaman 5 yang memuat video animasi tentang DPR RI tidak tepat di tengah halaman sehingga terdapat bagian yang kosong. Tautan yang digunakan untuk mengakses video animasi juga belum dilengkapi oleh kode bar (*qr code*) untuk memudahkan pembaca dalam mengakses video animasi di perangkat yang berbeda.



Sebelum



Setelah

Gambar 4.9 Revisi Halaman Mekanisme kerja DPR RI

Sumber: Dokumen milik pribadi

Halaman mekanisme kerja memuat peraturan dan undang-undang sebagai payung hukum DPR RI sebagai lembaga negara. Halaman tersebut belum lengkapi dengan kode bar (*qr code*) untuk mengakses peraturan dan undang-undang yang dimaksud.



Sebelum

Setelah

Gambar 4.10 Revisi Halaman Unsur DPR RI

Sumber: Dokumen milik pribadi

Unsur DPR RI meliputi Fraksi, Alat Kelengkapan Dewan (AKD), dan Sekretariat Jenderal. Namun, setelah berdiskusi bersama tim validator materi, fokus pada bagian ini adalah Fraksi dan Alat Kelengkapan Dewan saja sehingga tidak perlu menyebutkan Sekretariat Jenderal. Terdapat perubahan pada penempatan elemen-elemen gambar dan teks untuk menyesuaikan keterbacaan.

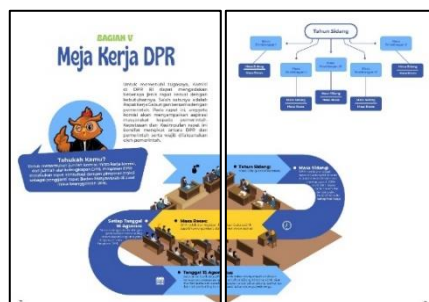


Sebelum

Setelah

Gambar 4.11 Revisi Halaman Alat Kelengkapan Dewan
Sumber: Dokumen milik pribadi

Setelah melakukan diskusi bersama validator materi, ditemukan keambiguan dalam kalimat “AKD bertugas untuk melengkapi tugas dan fungsi DPR RI” sehingga diperlukan penyesuaian agar tidak menimbulkan salah paham. Pada periode 2024-2029 DPR RI memiliki 12 Alat Kelengkapan Dewan yang disahkan pada Rapat Paripurna DPR.



Sebelum

Setelah

Gambar 4.12 Revisi Bagian 5 Rapat DPR
Sumber: Dokumen milik pribadi

Penempatan elemen pada halaman penjelasan masa sidang dan masa reses, jenis rapat di DPR, dan pembagian *timeline* rapat tidak sesuai dengan perencanaan sehingga perlu dilakukan revisi agar penjelasan mengenai rapat dapat dimuat dalam satu rangkaian.

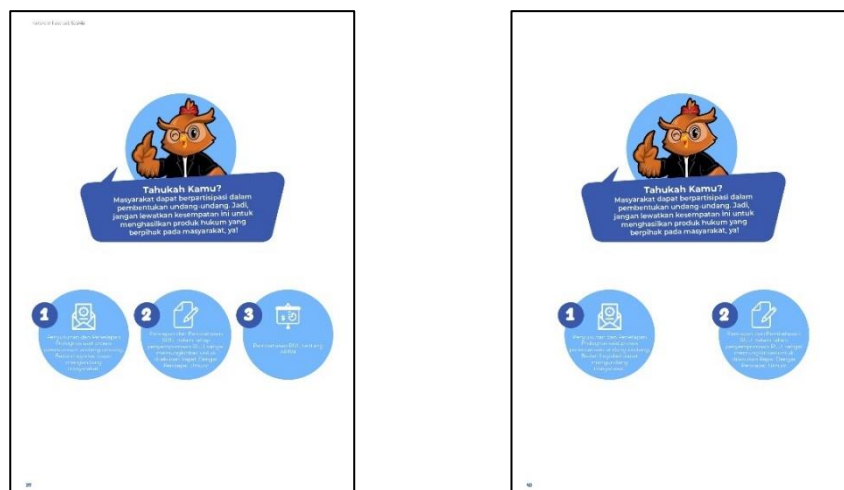


Sebelum

Setelah

Gambar 4. 13 Revisi Halaman Proses Pembentukan Undang-Undang
Sumber: Dokumen milik pribadi

Terdapat keambiguan atau multitafsir dalam *journey map* atau peta perjalanan proses lahirnya undang-undang. Sebelumnya, setiap proses tidak memiliki penomoran dan tidak memiliki perbedaan warna antara proses dan unsur lainnya sehingga pembaca akan kesulitan mengikuti alur setiap proses. Langkah yang diambil untuk menyempurnakan lembar ini adalah dengan memberi penomoran dan membedakan unsur lain non-proses serta mengubah peletakan agar mudah dibaca dan tidak menimbulkan multitafsir.



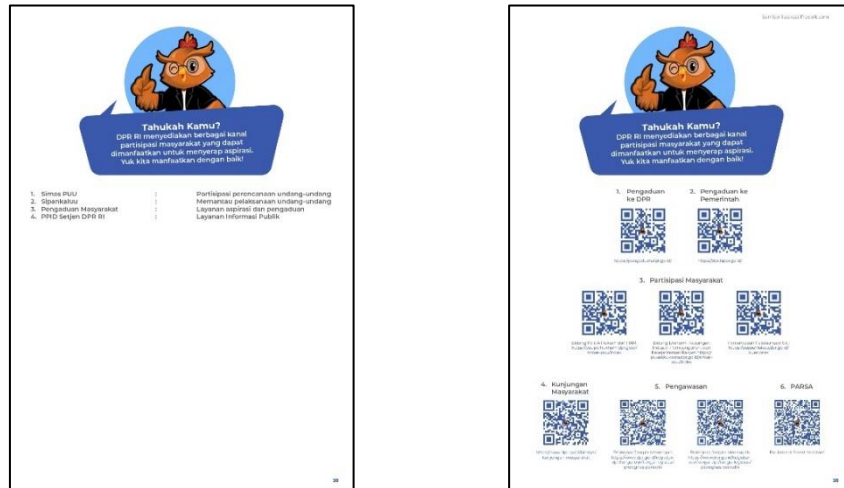
Sebelum

Setelah

Gambar 4.14 Revisi Halaman Partisipasi Masyarakat dalam Proses Pembentukan UU
Sumber: Dokumen milik pribadi

Hasil diskusi bersama dengan validator, sebaiknya menghapus bagian “Pembahasan RUU tentang APBN”. RUU APBN memiliki proses tersendiri

dalam pembahasannya. Berbeda dengan RUU yang lain, RUU APBN berasal dari usulan pemerintah dan memiliki proses yang panjang sebelum akhirnya dibahas bersama dengan DPR selaku wakil rakyat.



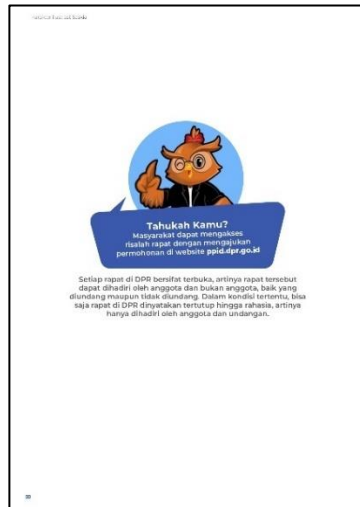
Sebelum

Setelah

Gambar 4.15 Revisi Halaman Partisipasi Masyarakat

Sumber: Dokumen milik pribadi

Pada halaman partisipasi masyarakat perlu ditambahkan *qr code* agar memudahkan akses pembaca dalam menyampaikan aspirasinya. Setelah dilakukan diskusi bersama validator, website DPR RI versi terbaru telah memuat tautan partisipasi masyarakat tetapi belum banyak yang mengetahuinya. Tautan-tautan partisipasi masyarakat tersebut kemudian dimuat dalam halaman ini.



Sebelum



Setelah

Gambar 4.16 Revisi Halaman Sifat Rapat di DPR

Sumber: Dokumen milik pribadi

Uraian kalimat tentang sifat rapat terbuka di DPR dinilai multitafsir sehingga harus disesuaikan secara susunan kalimat. Susunan kalimat sebelum diperbaiki, memiliki makna bahwa semua rapat bersifat terbuka dan siapapun dapat menjadi peserta rapat tanpa terkecuali, sedangkan maksud dari kalimat tersebut adalah rapat di DPR RI dapat disaksikan oleh masyarakat jika dinyatakan terbuka, peserta rapat adalah pihak yang diundang, dan rapat tidak dapat disaksikan dan hanya diikuti oleh pihak tertentu yang diundang jika dinyatakan sebagai rapat tertutup.

Adapun perubahan yang dilakukan untuk sesi permainan. Mulanya, sesi permainan akan memanfaatkan website permainan seperti Kahoot dan Quizziz, tetapi setelah berdiskusi dengan validator produk, didapatkan beberapa permainan yang bisa dimanfaatkan secara langsung tanpa melalui *hyperlink website* permainan. Permainan yang dicantumkan ke dalam *e-*

book adalah permainan menemukan kata, memasangkan kata, dan mengisi kata yang hilang. Berikut ketiga permainan yang terdapat pada *e-book*:

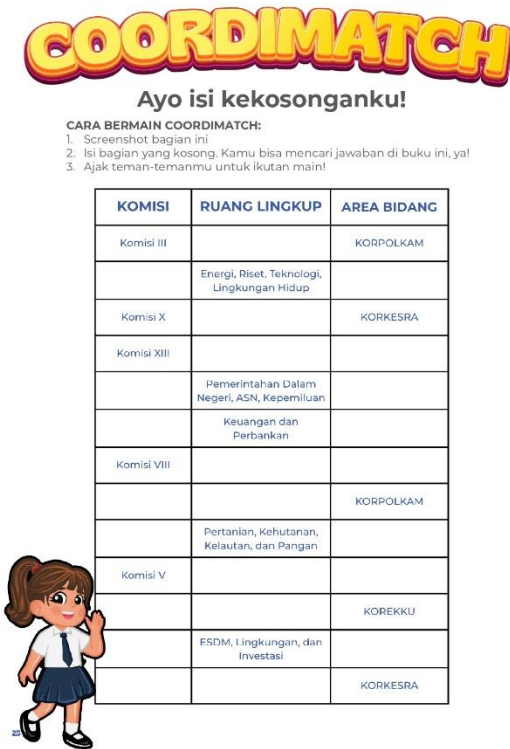


Gambar 4.17 Permainan Legislining

Sumber: Dokumen milik pribadi

Legislining adalah permainan mencocokkan kata dengan cara menarik garis dari sisi kiri ke definisi kata yang ada di sebelah kanan. Pembaca dapat menemukan jawaban dari setiap teka-teki yang ada dengan bantuan isi materi yang terdapat pada *e-book*. Permainan ini disesuaikan dengan kemampuan membaca dan berpikir konsep siswa sekolah menengah pertama dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman pembaca

mengenal Alar Kelengkapan Dewan (AKD), komisi di DPR, dan fungsi DPR RI.



Gambar 4.18 Permainan Mencocokkan Kata

Sumber: Dokumen milik pribadi

Coordimatch adalah permainan mencocokkan kata dengan cara mengisi kolom yang kosong pada tabel. Pembaca dapat menemukan jawaban dari teka-teki di atas dengan bantuan materi di Bagian Bidang Kerja DPR. Coordimatch merupakan permainan untuk mengedukasi pembaca tentang komisi yang ada di DPR beserta ruang lingkupnya.



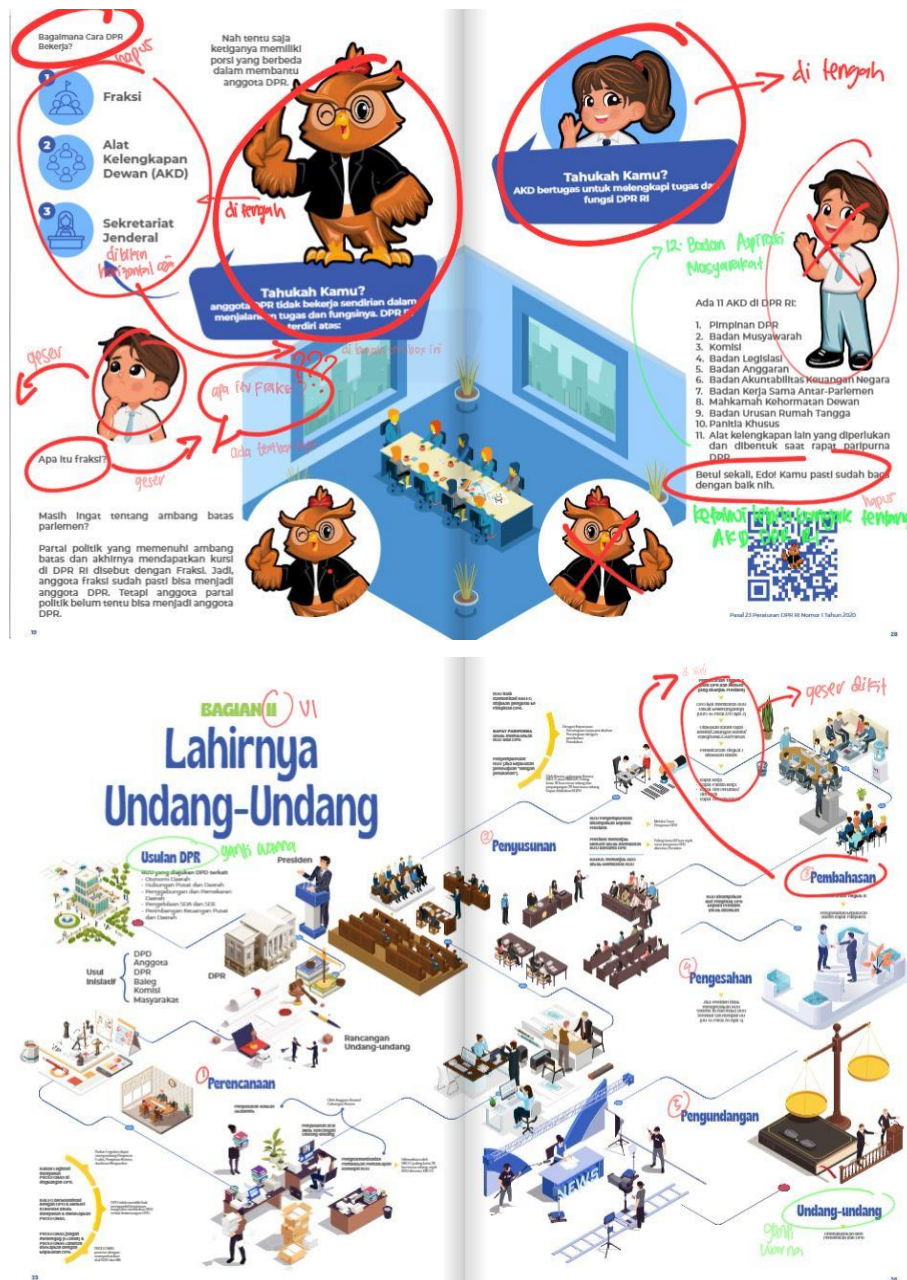
Gambar 4.19 Permainan Menemukan Kata

Sumber: Dokumen milik pribadi

Legislaword merupakan permainan menemukan kata-kata yang tersembunyi diantara petak huruf. Pembaca diminta untuk menemukan 9 kata yang hilang dengan menggambarkan garis atau melingkari kata-kata tersebut. Sembilan kata yang tersembunyi dapat ditemukan secara diagonal, vertikal, maupun horizontal. Permainan ini disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa sekolah dasar dan dapat dimainkan dengan mudah hanya dengan mengikuti instruksi permainan.

d) Desain dan Tata Letak

Konten teks dan aset visual diintegrasikan ke dalam tata letak halaman yang telah dirancang. Penyesuaian tipografi, margin, spasi, dan penempatan elemen dilakukan untuk memastikan keterbacaan dan estetika *e-book* yang optimal.



Gambar 4.20 Proses Penyesuaian Tata Letak

Sumber: Dokumen milik pribadi

e) Konversi ke Format E-book

Setelah seluruh konten dan desain tertata rapi, *e-book* dikonversi ke format yang PDF, kemudian dikonversi ke dalam format html5 untuk interaktivitas *e-book*. Proses ini melibatkan penggunaan perangkat lunak

khusus, yaitu fliphtml5 untuk memastikan *e-book* dapat diakses dengan baik di berbagai perangkat pembaca *e-book*.

4.2.3 Pasca-Produksi

Pasca produksi merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk produk *e-book*. Pada tahap ini, dilakukan peninjauan ulang *e-book* yang sudah didesain oleh *graphic designer*. Dalam proses peninjauan ulang, aktif memberikan masukan pada setiap bagian buku dengan memperhatikan keterbacaan dan elemen desain grafis. Selanjutnya, memastikan setiap bagian sudah sesuai dengan isi kerangka materi yang disusun dan memastikan bahwa setiap *hyperlink* yang dicantumkan dapat diakses oleh pembaca. Setelah itu, meminta masukan kepada dosen pembimbing validator yang merupakan Pranata Humas Sekretariat Jenderal DPR RI selaku klien yang akan menggunakan produk ini untuk kebutuhan edukasi.

a. Pengujian Kompatibilitas dan Kelayakan

E-book diuji coba pada berbagai perangkat pembaca contohnya *smartphone*, tablet dan aplikasi untuk memastikan tampilan, navigasi, dan fitur interaktif berfungsi dengan baik tanpa *bug* atau *glitch*. Setelah mendapatkan masukan dari dosen pembimbing dan klien, dilakukan uji kelayakan produk. Uji kelayakan produk dilakukan dengan memberikan angket kepada validator untuk menilai kesesuaian materi, kemudahan navigasi *E-book*, komposisi desain grafis, dan efektivitas serta kelayakan bahasa *e-book*. Menurut (Arikunto, 2010) angket memiliki 4 jenis, yaitu angket pilihan ganda, isian, *checklist*, dan skala bertingkat. Uji kelayakan produk ini dilakukan dengan angket penilaian skala bertingkat yang ditujukan kepada validator untuk mengetahui penilaian dan tanggapan atas produk yang diuji.

Validator membaca keseluruhan isi *e-book*, validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain mengisi angket yang berisi beberapa pertanyaan. Kriteria tersebut digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan

produk dari aspek materi dan desain sebelum melakukan uji coba kepada target audiens yang merupakan peserta Kunjungan Edukasi Parlemen. Hasil angket yang telah diisi oleh validator dihitung berdasarkan keterangan di bawah ini:

Tabel 4.4 Interval dan Kriteria Uji Kelayakan Produk

Sumber: Dokumen milik pribadi

Skor	Kriteria
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

b. Penambahan Detail dan Halaman Tambahan

Setelah memastikan produk telah diuji dan dinilai layak oleh validator, informasi atau detail tambahan seperti halaman tim penyusun, informasi mengenai Kunjungan Edukasi Parlemen, sampul belakang, halaman sumber referensi, dan halaman tambahan berisi kutipan atau kata-kata mutiara ditambahkan untuk melengkapi konten *e-book*.



Gambar 4.21 Sampul Belakang *E-book*

Sumber: Dokumen milik pribadi

c. Publikasi dan Promosi

Publikasi *e-book* memanfaatkan kode respon cepat (*qr code*) dan tautan bit.ly yang dapat diakses oleh pembaca. Setelah pemaparan materi pada rangkaian kegiatan Kunjungan Edukasi Parlemen selesai, pemateri menayangkan *qr code* untuk mengakses *e-book* dan membagikan tautan kepada penganggung jawab peserta. Rencananya, pihak Bagian Humas dan Pengelolaan Museum Sekretariat Jenderal DPR RI akan memroses publikasi untuk produk *e-book* ini agar dapat ditampilkan di website resmi DPR RI dan juga Kiosk milik E-Media DPR RI yang dikelola oleh Biro Pemberitaan Parlemen.

d. Pendaftaran Hak Ciptaan

Proses pendaftaran Hak Cipta adalah serangkaian langkah untuk mendapatkan perlindungan hukum atas sebuah karya, memastikan bahwa

pencipta memiliki hak eksklusif terhadap karyanya. Pendaftaran hak cipta dilakukan melalui website Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan HAM.

4.3 Hambatan

Selama proses pengembangan produk, beberapa hambatan baik dari aspek sumber daya manusia dan materil yang dialami, diantaranya:

- a) Keterbatasan kemampuan menggambar karakter. Setelah menentukan konsep produk dan konsep desain produk, ditemukan kelemahan dalam menggambar karakter-karakter buku. Gambar yang direncanakan memiliki *artstyle* ilustrasi gambar digital berupa kartun. Terdapat keterbatasan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi menggambar digital seperti IbisPaint dan ProCreate sehingga tidak dapat menghasilkan gambar yang sesuai.
- b) Keterbatasan kemampuan desain grafis menggunakan iklim Adobe. Menurut ketentuan pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) penggunaan *asset* atau elemen desain menggunakan aplikasi Canva terikat secara hukum, sehingga apabila produk *e-book* telah memperoleh sertifikat HKI akan terdapat kendala dalam proses pengakuan produk sebagai kekayaan intelektual secara hukum.
- c) Kendala dalam menyesuaikan *budget* produksi terhadap jasa yang digunakan, yaitu *illustrator* dan *graphic designer*. Tingkat kerumitan dan jumlah desain yang harus dikerjakan, menjadi salah satu hambatan dalam mencari tenaga profesional untuk memproduksi *e-book* ini karena *budget* yang terbatas.

4.4 Tindak Lanjut

Adapun solusi atau tindak lanjut yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi selama proses penciptaan karya, diantaranya:

- a) Mencari ilustrator yang memiliki pengalaman dalam menghasilkan gambar digital menggunakan aplikasi ProCreate maupun IbisPaint. Ilustrator

merupakan pihak ketiga yang memproduksi karakter-karakter yang ada di dalam *e-book* ini.

- b) Mencari pihak ketiga yang merupakan *graphic designer* yang memiliki pengalaman dan familiar menggunakan aplikasi desain seperti Adobe Photoshop dan Corel Draw untuk menggabungkan aspek-aspek desain grafis, yaitu garis, titik, ruang, dan warna, sehingga asset yang digunakan sudah terbebas dari hak cipta. Dalam proses desain, *graphic designer* juga memanfaatkan website untuk mengunduh vektor yang bebas hak cipta seperti Freepik dan Behance.
- c) Dalam menyesuaikan *budget* produksi, pencarian ilustrator melalui media sosial. Kriteria yang dipilih adalah ilustrator gambar digital yang aktif mengikuti lomba dan memiliki *artstyle* yang sesuai dengan rencana. Dengan mempertimbangkan portofolio yang dimiliki oleh ilustrator dan mendiskusikan *budget* produksi setiap karakter yang digambar oleh ilustrator. Begitu pula dengan tenaga *graphic designer*, mencari tenaga berpengalaman dengan biaya yang sesuai dengan *budget* produksi sehingga mendapatkan kesepakatan komisi yang sesuai.

4.5 Hasil Pengujian Produk

4.5.1 Hasil Validasi Produk oleh Validator

Setelah proses pengembangan selesai, produk akhir dari *e-book* ini melalui tahap uji coba oleh validator, yaitu ahli desain dan ahli materi. Uji coba dilakukan untuk menimbang kelayakan produk sebelum akhirnya digunakan oleh peserta Kunjungan Edukasi Parlemen. Berikut hasil uji kelayakan produk yang dilakukan oleh Ibu Indah Kurniasari, S.Sos., M.Kesos. selaku Pranata Humas Ahli Madya Sekretariat Jenderal DPR RI dan Ibu Dwi Desilvani, S.I.Kom selaku Pranata Humas Ahli Muda Sekretariat Jenderal DPR RI.

Tabel 4.5 Hasil Uji Kelayakan Produk oleh Validator

Sumber: Dokumen milik pribadi

No.	Komponen	Indikator	Skor	Kategori
1.	Desain	Kesesuaian pemilihan warna	5	Sangat Layak
2.		Kesesuaian pemilihan fon	5	Sangat Layak
3.		Keharmonisan tata letak	4,5	Sangat Layak
4.		Kesesuaian penggunaan elemen	4,5	Sangat Layak
5.		Kesesuaian ilustrasi karakter	5	Sangat Layak
6.	Materi	Kejelasan isi materi	5	Sangat Layak
7.		Kesesuaian penggunaan video animasi terhadap isi materi	5	Sangat Layak
8.		Kebenaran isi materi	5	Sangat Layak
9.		Kesesuaian penggunaan bahasa	4,5	Sangat Layak
10.		Kelengkapan isi materi	5	Sangat Layak
SKOR AKHIR			4,85	Sangat Layak

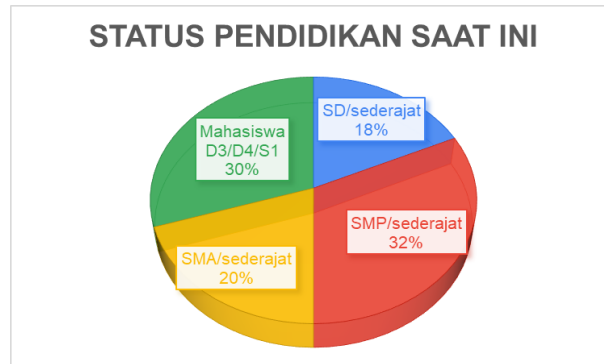
Tabel 4.2 menunjukkan hasil uji kelayakan produk dengan predikat sangat layak dari aspek kelayakan materi dan kelayakan desain dengan skor akhir sebesar 4,85. Hal ini menunjukkan bahwa produk *e-book* layak untuk digunakan sebagai media penunjang program Edukasi Parlemen untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang peran parlemen DPR RI.

4.5.2 Hasil Uji Pemahaman Peserta Kunjungan Edukasi Parlemen

Uji pemahaman peserta Kunjungan Edukasi Parlemen dilakukan menggunakan post-test yang diberikan langsung kepada peserta kunjungan. Pranata Humas sebagai pemateri pada kunjungan edukasi memaparkan materi, melakukan sosialisasi mengenai materi yang berisi tugas dan fungsi DPR RI. Informasi mengenai penggunaan *e-book* “Tahukah Kamu edisi

Trivia Parlemen DPR RI” ditambahkan saat pemaparan materi berlangsung. Peserta mengakses *e-book* menggunakan *barcode* dan mengisi post-test setelah menggunakan produk *e-book*.

a) Gambaran Umum Responden



Gambar 4.22 Tingkat Pendidikan Responden

Sumber: Dokumen milik pribadi

Responden merupakan peserta Kunjungan Edukasi Parlemen dengan persentase 32% peserta kunjungan merupakan siswa SMP/Sederajat, diikuti oleh 30% mahasiswa D3/D4/S1, kemudian 20% peserta kunjungan merupakan siswa SMA/Sederajat, dan 18% peserta kunjungan adalah siswa SD/Sederajat. Semua responden mendapatkan penanganan yang sama, yaitu mendapatkan materi seputar DPR RI oleh Pranata Humas selaku pemateri dan mendapatkan akses untuk menggunakan *e-book*. Saat sesi tanya jawab, pemateri juga menggunakan materi yang dimuat dalam *e-book* sehingga peserta mencari jawaban melalui *e-book*.

b) Hasil Post-test

Uji pemahaman dilakukan dengan menggunakan *google form* dengan 11 pertanyaan seputar DPR RI. Pertanyaan yang didapatkan berasal dari isi materi *e-book*. Skor untuk jawaban benar adalah 1 dan jawaban salah adalah 0. Sebagai perbandingan agar dapat mengukur peningkatan pemahaman masyarakat sebelum terintervensi *e-book* dan

setelah terintervensi *e-book*, berikut tabel yang menunjukkan perbandingan hasil pre-test dan post-test uji pemahaman masyarakat mengenai peran parlemen DPR RI:

Tabel 4.6 Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test

Sumber: Dokumen milik pribadi

Pertanyaan	Rata-Rata Skor Pre-Test	Rata-Rata Skor Post-Test	Peningkatan
1	7,2	10	39%
2	5,6	9,8	75%
3	3,4	9,8	188%
4	5	10	100%
5	4,4	10	127%
6	6,8	10	47%
7	7,5	9	20%
8	4,2	9,2	119%
9	9,4	10	6%
10	2	6	200%
11	2,2	9,8	345%
Rata-Rata Peningkatan	5,2	9,42	80%

Perolehan skor tabel di atas dilakukan dengan cara menghitung rata-rata dari setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden. Perolehan skor rata-rata pre-test dan post-test kemudian dihitung peningkatannya untuk mengukur seberapa banyak pengaruh intervensi *e-book* dalam angka. Selanjutnya, diperoleh rata-rata peningkatan dari 11 pertanyaan, yaitu 80%.