

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF RUTE BRT TRANS SEMARANG BERBASIS ANIMASI 2D

Fitriana Nur Lutciani¹, Michael Bezaleel Wenas²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga
Jalan Diponegoro No. 52-60, Salatiga, Jawa Tengah 50711
fitriananurlutciani@gmail.com

Abstract

This study discusses the media interactive information for the BRT Trans Semarang, based on the lack of media information that provides an overview of the service held around traversed by BRT Trans Semarang, so that support for the creation of a media new information which can facilitate the public to know the route, timetable bus, and get a place traversed by BRT Trans Semarang. This design was made using qualitative methods and linear strategy, which contains information media design until the final form of interactive information medium. This design results in the form of media-based information 2-dimensional animation that is used as a medium of interactive information BRT Trans Semarang.

Keywords: *Media Information, Interactive, Semarang Trans BRT, Animation*

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai media informasi interaktif untuk rute BRT Trans Semarang, dengan didasarkan pada kurangnya media informasi yang memberikan gambaran tentang rute perdaerah yang dilalui oleh BRT Trans Semarang, sehingga mendukung untuk pembuatan sebuah media informasi baru yang dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui rute, jadwal keberangkatan bus, dan informasi tempat tempat yang dilalui oleh BRT Trans Semarang. Perancangan ini dibuat dengan menggunakan metode kualitatif dan strategi *linear*, yang berisi perancangan media informasi sampai bentuk akhir media informasi interaktif. Hasil perancangan ini berupa media informasi berbasis animasi 2 dimensi yang digunakan sebagai media informasi interaktif BRT Trans Semarang.

Kata Kunci: Media Informasi, Interaktif, BRT Trans Semarang, Animasi

Pendahuluan

Dalam dunia transportasi dibutuhkan bermacam teknologi untuk berbagai keperluan, salah satunya dibidang informasi dan komunikasi yang digunakan sebagai alat bantu media transportasi, dimana sekarang alat petunjuk lalu lintas tidak lagi dilakukan secara manual melainkan dengan menggunakan salah satu bentuk teknologi informasi sebagai media penyaji. Dalam bentuk media penyajian sendiri menggunakan bentuk penyajian dan cara penyajiannya dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia.

Di Kota Semarang terdapat berbagai alat transportasi umum, salah satunya alat transportasi umum milik daerah yaitu BRT Trans Semarang. Menurut Agatha, Nurcahyanto, dan Musawa, dari tahun 2005 hingga tahun 2009 penumpang angkutan umum menurun lebih dari 50% dikarenakan masyarakat lebih memilih menggunakan kendaraan pribadi, akibatnya jumlah pengguna kendaraan pribadi di Kota Semarang terus meningkat tajam. Berdasarkan berita yang dilansir oleh Tabloid Transportasi Indonesia, dari Oktober 2011 hingga

Agustus 2013 diketahui bahwa peningkatan besaran penumpang BRT Trans Semarang tidak dipengaruhi oleh besaran kapasitas layanan yang disediakan, tetapi kurangnya fasilitas pendukung seperti jumlah peletakan halte (*shelter*) dan rambu-rambu yang kurang optimal. Selain itu menurut Sudarso, kurangnya pengguna BRT Trans Semarang juga dikarenakan kurangnya informasi yang didapatkan masyarakat tentang pengoperasian BRT Trans Semarang. Informasi yang ada belum sepenuhnya menjawab pertanyaan masyarakat, yang sebenarnya tertarik untuk menggunakan BRT Trans Semarang. Masyarakat kurang paham dengan letak *shelter* yang ada. Mereka mempunyai kecemasan jika tempat yang mereka tuju jauh dari *shelter*, yang mengakibatkan mereka urung menggunakan BRT Trans Semarang dan memilih alat transportasi lain.

Berdasarkan hal tersebut, Dinas Perhubungan, Komunikasi, dan Informasi Provinsi Jawa Tengah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan fasilitas pendukung BRT Trans Semarang. Menurut berita dari website resmi Dishubkominfo Provinsi Jawa Tengah, pemerintah Kota Semarang melalui Badan Layanan Umum (BLU) Kota Semarang akan

mengajukan tambahan 140 bus baru untuk BRT demi mengoptimalkan layanan. Selain itu, BRT Trans Semarang juga mulai menggunakan tiket elektronik (*e-ticket*) untuk menekan tingkat kebocoran pendapatan serta pemasangan *close-circuit television (CCTV)* di dalam armada bus untuk meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengguna. Namun berbagai usaha tersebut masih belum dapat menyentuh langsung terhadap kebutuhan masyarakat sebagai pengguna dan calon pengguna BRT Trans Semarang yaitu kebutuhan akan informasi mengenai operasional BRT Trans Semarang yang dalam hal ini meliputi jadwal keberangkatan bus, lokasi *shelter*, dan berbagai rute yang tersedia serta informasi tempat-tempat yang dilalui.

Berdasarkan hal tersebut maka terdapat sebuah alternatif untuk menyelesaikan masalah mengenai informasi BRT Trans Semarang, yaitu sebuah media informasi baru yang dapat mempermudah masyarakat mengetahui informasi BRT Trans Semarang, mencakup jadwal keberangkatan BRT Trans Semarang, *shelter* terdekat, rute dan informasi tempat-tempat yang dilalui.

Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama dilakukan oleh Sudarso pada tahun 2012 dalam penelitiannya yang berjudul *Pembangunan Aplikasi Panduan Bus Rapid Transit (BRT) Semarang dengan Layanan Berbasis Lokasi menggunakan J2ME*. Latar belakang masalah yang dimiliki adalah penumpang BRT Semarang belum sebanyak yang diharapkan, yang dikarenakan kurangnya informasi yang didapat masyarakat tentang pengoperasiannya. Informasi yang beredar belum sepenuhnya menjawab pertanyaan masyarakat. Masyarakat masih kurang paham mengenai letak halte-halte BRT Trans Semarang yang tersedia. Tujuan penelitian ini yaitu, untuk menyediakan informasi tentang halte-halte BRT Semarang, halte terdekat dari lokasi tertentu, rute BRT Semarang, dan rute BRT yang dapat ditempuh untuk mencapai suatu lokasi tertentu. Hasil dari penelitian ini adalah tersedianya sebuah perangkat lunak *mobile* untuk mempermudah pengguna dalam mengakses informasi layanan BRT Semarang yang disesuaikan dengan lokasi dimana pengguna berada.

Kemudian, penelitian kedua dilakukan oleh Retnowati dan Nugraheny dalam penelitiannya yang berjudul *Animasi 2 Dimensi Rute Perjalanan Bus Trans Jogja Berbasis Web*. Latar belakang masalah yang dimiliki yaitu, masih banyaknya calon pengguna ataupun pengguna bus Trans Jogja yang merasa bingung mengenai jalur/rute Trans Jogja

yang dapat digunakan untuk mencapai tempat tujuan. Tujuan penelitian ini yaitu, menyediakan suatu solusi media informatif yang menarik bagi masyarakat yang menggunakan transportasi umum bus Trans Jogja. Hasil dari penelitian ini adalah tersedianya sebuah aplikasi animasi 2 dimensi yang memberikan informasi tentang rute perjalanan Bus Trans Jogja.

Penelitian ini membahas tentang kebutuhan akan media informasi mengenai rute bus Trans Semarang yang disampaikan secara interaktif kepada pengguna. Media informasi tersebut dapat berinteraksi langsung dengan pengguna, sehingga pengguna mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hasil produk yang akan dihasilkan adalah animasi 2 dimensi. Dalam penelitian ini akan dirancang mengenai rute bus Trans Semarang menggunakan animasi 2 dimensi menjadi sebuah media informasi interaktif.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang. Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerimaan informasi.

Adapun penjelasan Kurnia, media informasi merupakan salah satu sarana publik yang terus berkembang dengan mengikuti perkembangan jaman. Hal ini dikarenakan, melalui media informasi, seseorang dapat mengetahui informasi baru yang sedang berkembang pada saat itu. Melalui media informasi pula seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain. Baik berkirim pesan hingga membagikan sebuah informasi. Sebuah informasi dapat tersampaikan dengan baik apabila media yang digunakan sesuai dengan sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat.

Menurut Hadi, media informasi interaktif memberikan layanan optimal kepada publik. Program interaktif mampu menghadirkan suasana keadaan sebenarnya karena para pendengar sendiri yang melaporkan peristiwa dan kejadiannya, dan interaktif memberi ruang kepada publik menyampaikan aspirasinya. Sedangkan menurut Ramdani, sebuah media informasi merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan yang tidak dapat divisualisasikan secara langsung sehingga informasi yang ingin disampaikan akan mudah diterima dan

dapat dipahami dengan baik oleh para target *audience*. Menurut Ananda, media informasi interaktif lebih optimal dari pada media informasi yang lain dilihat dari beberapa sudut pandang dikarenakan media informasi interaktif dapat menyampaikan informasi secara informatif dan edukatif.

Animasi menurut Oetomo, yaitu gambar-gambar yang bergerak dengan kecepatan, arah, dan cara tertentu. Sedangkan menurut Nugroho, animasi adalah menghidupkan gambar, sehingga mengetahui dengan pasti setiap detail karakter, mulai dari tampak depan, belakang, samping, hingga detail karakter dalam berbagai ekspresi. Animasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Animasi 2D itu sendiri adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar yang dilakukan secara bertahap.

Animasi 2 dimensi disebut juga dengan *flat animation* karena menggunakan bahan datar sebagai media tempat menggambar animasi. Selain itu, hasil animasi ini juga berbentuk flat karena sudut pandang hanya bertumpu pada x dan y. Beberapa jenis animasi 2 dimensi antara lain animasi sel, animasi potongan (*cut out*), animasi bayangan, dan animasi kolase. Sedangkan menurut Fiore, dkk, terdapat sebuah animasi 2.5 dimensi dimana animasi tersebut tidak hanya menggunakan sudut x dan y tetapi juga menggunakan sudut z yang berfungsi sebagai sudut bantu bayangan. Tetapi animasi 2.5 D merupakan salah satu bagian dari animasi 2 dimensi. Menurut Rivers, dkk, 2.5 dimensi mendukung cakupan yang luas untuk gambar 2 dimensi yang tidak dapat digambarkan secara nyata oleh 3 dimensi. Karena itu tidak dapat digambarkan secara langsung menggunakan software animasi berbasis *3Dmess*, sehingga animasi yang sulit dibuat menjadi animasi 3 dimensi dapat dibuat menjadi animasi 2 dimensi yang lebih sederhana. Dengan menggunakan metode 2.5D, pembuatannya dapat dicapai dengan mudah sesuai dengan hasil yang diinginkan animator secara langsung tanpa mempertimbangkan bentuk nyata dalam bentuk 3 dimensi.

Kelebihan sebuah animasi adalah kemampuannya untuk menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Karena animasi 2 dimensi dapat memberikan suatu gambaran kejadian yang tidak dapat direkam langsung menggunakan kamera. Animasi 2 dimensi pada media informasi memberikan informasi lebih informatif dan mudah dipahami, karena menyampaikan pesan secara efektif dengan menggunakan unsur audio visual.

BRT Trans Semarang adalah sebuah layanan angkutan massal berbasis BRT (*Bus Rapid Transit*).

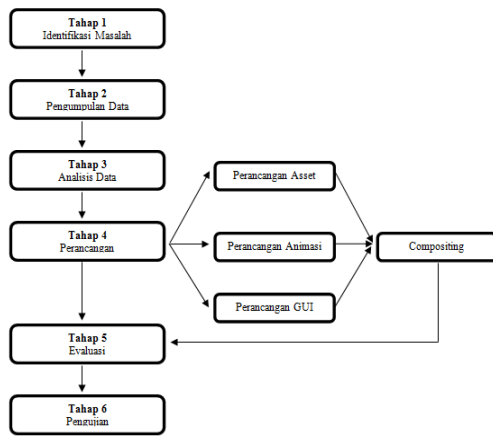
Berdasarkan hasil wawancara dengan Sandy Wicaksono selaku Manager Operasional BLU Trans Semarang, latar belakang terbentuknya BRT Trans Semarang dikarenakan Kota Semarang merupakan salah satu kota metropolitan yang jumlah penduduknya 1,5 juta jiwa yang akan terus bertambah sehingga akan menimbulkan kemacetan yang ada karena banyaknya kendaraan pribadi, untuk mengurangi kecelakaan pada remaja yang semakin lama semakin meningkat. Berdasarkan hal tersebut, muncul gagasan untuk membuat layanan transportasi umum yang aman, cepat, nyaman dan murah untuk semua kalangan.

BRT Trans Semarang pernah diujicobakan pada 2 Mei 2009 dan pada tanggal 18 September 2009 BRT Trans Semarang resmi dioperasikan. Hingga saat ini BRT Trans Semarang telah membuka 6 koridor dari 12 koridor yang direncanakan. Namun, baru empat koridor yang telah beroperasi, yaitu koridor I,II, III, dan IV.

Dalam rangka peningkatan kuantitas pengguna BRT Semarang, pihak pengelola telah melakukan berbagai promosi, antara lain melalui brosur, pemasangan iklan pada *body bus*, pemasangan iklan televisi dan menjadi sponsor pada berbagai kegiatan. Pengelola BRT Semarang juga melakukan sosialisasi di sekolah-sekolah yang berada di Kota Semarang agar masyarakat Kota Semarang mulai beralih menggunakan BRT Trans Semarang dan mengurangi pemakaian kendaraan pribadi.

Metode Penelitian

Metode yang dilakukan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif, karena dalam pengambilan data diperlukan wawancara dengan narasumber. Pendekatan kualitatif bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai dengan kondisi lapangan dengan pengambilan data berupa wawancara. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini *Linear Strategy* yang menetapkan urutan logis pada tahapan yang sederhana yang sudah dipahami komponennya, dan telah berulang kali dilaksanakan. Tahapan penelitian mengenai Pembuatan Media Informasi Interaktif Rute Bus Trans Semarang berbasis Animasi 2D dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1
Tahap Penelitian

Tahap pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi pada transportasi Kota Semarang khususnya transportasi umum yaitu BRT Trans Semarang. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data mengenai transportasi Kota Semarang, pengumpulan data singkat mengenai BRT Trans Semarang, pengumpulan data mengenai penyebaran informasi BRT Trans Semarang, dan pengumpulan penelitian mengenai BRT Trans Semarang. Hasil pada tahap ini adalah penggunaan transportasi umum di Kota Semarang masih belum maksimal salah satu masalahnya yaitu informasi mengenai BRT Trans Semarang masih susah didapatkan dan belum maksimalnya media untuk penyebaran informasi.

Tahap kedua yang dilakukan adalah pengumpulan data mengenai BRT Trans Semarang. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada Manager Operasional BLU Trans Semarang sebagai wakil dari pengelola Bus Trans Semarang untuk pengumpulan data mengenai BRT Trans Semarang. Hasil wawancara yang didapat yaitu, company profile BLU Trans Semarang, data mengenai pengelolaan BLU Trans Semarang, data mengenai pertumbuhan pengguna dari tahun 2010 hingga tahun 2015 yang hampir setiap tahunnya naik melebihi 12,5% dari target pengguna, data mengenai perkembangan BRT Trans Semarang, data rute BRT Trans Semarang per koridor, dan data mengenai cara penyebaran informasi dan promosi yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan wawancara kepada petugas BRT Trans Semarang yang sudah menjadi pegawai tetap di *shelter transfer poin* yaitu *shelter* Balai Kota dan *shelter* di luar Kota Semarang yaitu Terminal Sisemut. Hasil wawancara yang didapat yaitu, penggunaan peta rute BRT Trans Semarang masih kurang maksimal dikarenakan pengguna lebih memilih bertanya kepada petugas, tetapi ada pula pengguna BRT Trans Semarang yang berusaha

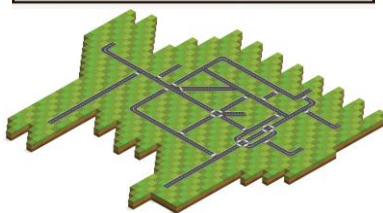
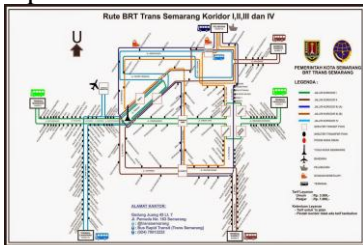
mencari informasi sendiri khususnya para pengguna remaja, pengguna Bus Trans Semarang kurang memahami maksud dari *bus transit* dan masih bingung membedakan tujuan bus dikarenakan beberapa warna bus yang sama. Selanjutnya, dilakukan wawancara kepada pengguna Bus Trans Semarang di *shelter transfer poin* yaitu *shelter* Balai Kota dan *shelter* SMA 5 dan *shelter* di luar Kota Semarang yaitu Terminal Sisemut. Hasil wawancara yang didapat meliputi, para pelajar, mahasiswa dan pengguna transportasi umum lebih memilih bus Trans Semarang dari pada angkutan umum yang lain, pengguna BRT Trans Semarang masih ada yang belum mengetahui tiket berlaku untuk 1 kali jalan dan apabila pindah koridor tidak ada tarif tambahan, pengguna BRT Trans Semarang kesulitan mengetahui *shelter* terdekat dengan tempat tujuan mereka, dikarenakan website resmi BRT Trans Semarang tidak memberikan informasi rute secara mendetail, beberapa petugas pun tidak dapat memberikan info mengenai *shelter* terdekat dari tujuan, peta rute jalur BRT Trans Semarang dirasa kurang membantu pengguna karena kurangnya informasi mengenai bangunan umum yang terdapat di Kota Semarang, tidak adanya penjelasan mengenai transit apabila harus berganti bus untuk mencapai tujuan, selain peta dan website BRT Trans Semarang menyediakan aplikasi berbasis android bernama BRT Semarang, namun aplikasi BRT Semarang kurang membantu karena hanya terdapat nomor bus untuk menunjukkan bus terdekat tanpa mengetahui bus tujuan mana yang akan tiba di *shelter*. Dari pengguna BRT Trans Semarang mengharapkan adanya media informasi yang memudahkan pengguna untuk mengetahui letak *shelter* terdekat dari lokasi awal dan lokasi tujuan, memberikan informasi mengenai rute, transit, pergantian kordior, dan tarif BRT Trans Semarang yang lebih lengkap dan mudah dipahami. Kemudian, dilakukan observasi mengenai bangunan-bangunan yang ada di Kota Semarang. Bangunan yang dipilih yaitu bangunan fasilitas umum yang dilewati oleh BRT Trans Semarang. Hasil yang didapat pada tahap ini adalah dibutuhkan perantara untuk memberikan informasi tentang BRT Trans Semarang yang dapat mempermudah pengguna dan petugas BRT Trans Semarang.

Tahap ketiga yang dilakukan adalah analisis data untuk menentukan karakteristik media informasi dan fitur yang dibutuhkan pada pembuatan media informasi interaktif untuk BRT Trans Semarang. Pada tahap ini dilakukan analisis fasilitas umum di Kota Semarang yang dilalui oleh BRT Trans Semarang dan analisis dari hasil wawancara kepada Manager Operasional BLU Trans Semarang,

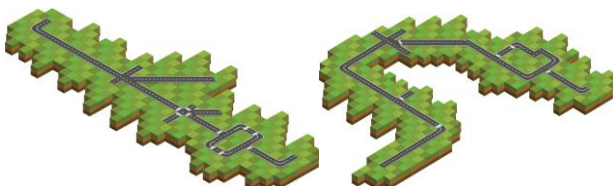
Petugas, dan Pengguna BRT Trans Semarang. Hasil analisis yang didapat yaitu, karakteristik media informasi yang dibutuhkan yaitu interaktif, dapat menggambarkan Kota Semarang dalam skala kecil, dan mudah dipahami oleh pengguna. Fitur yang ada pada media informasi ini, yaitu fitur penunjuk rute BRT Trans Semarang perkoridor, fitur untuk memilih lokasi awal dan lokasi tujuan yang berisikan informasikan mengenai bus yang akan digunakan, rute yang dilewati, *shelter* terdekat dari tempat tujuan, bangunan fasilitas umum yang akan dilalui, dan tarif hingga mencapai tempat tujuan.

Tahap keempat yang dilakukan adalah perancangan yang dimulai dengan perancangan asset, kemudian perancangan animasi dan perancangan GUI. Sebelum memulai perancangan asset ditentukan dimensi, bentuk dan kombinasi warna yang digunakan pada asset. Asset menggunakan dimensi 2.5D dengan perspektif satu titik hilang atau *isometric*, agar bentuk objek terlihat lebih nyata dan mirip dengan objek sesungguhnya. Bentuk desain dan kombinasi warna yang dipilih yaitu flat desain agar tampilan peta Kota Semarang lebih sederhana dan mudah dipahami.

Pada tahap perancangan asset dimulai dengan merubah peta rute BRT Trans Semarang menjadi bentuk isometrik. Setelah itu peta dalam bentuk *isometric* dibagi menurut rute perkoridornya. Perubahan bentuk peta menjadi bentuk *isometric* dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2
Perubahan Bentuk Jalan Utama

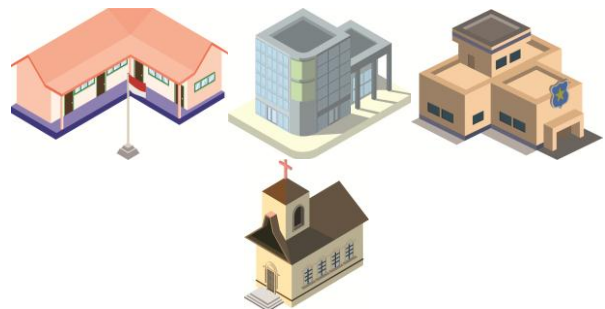


Gambar 3
Contoh Peta Rute Perkoridor

Setelah itu dilanjutkan dengan membuat *asset* fasilitas umum yang juga didesain dalam bentuk *isometric*. Hanya bangunan yang menjadi ciri khas kota Semarang contohnya lawang sewu yang tidak disama ratakan bentuknya. Tetapi bangunan seperti rumah sakit, masjid, gereja atau sekolah, bentuk bangunannya disamakan untuk memudahkan pengguna mengenali suatu bangunan. Perubahan bentuk bangunan menjadi bentuk *isometric* dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4
Perubahan Bentuk bangunan



Gambar 5
Contoh bentuk bangunan fasilitas umum

Setelah peta BRT Trans Semarang dan gedung fasilitas umum dirubah menjadi *isometric*, dilakukan *layouting* pada setiap jalan yang dilewati BRT Trans Semarang disesuaikan dengan letak *shelter* dan bangunan fasilitas umum yang ada. *Layouting* gedung dan *shelter* dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6
Layouting pada jalan utama



Gambar 7
Contoh *Layouting* pada setiap koridor

Setelah semua tahap perancangan asset selesai dibuat, maka dilanjutkan dengan tahap perancangan animasi untuk mendukung visualisasi media informasi interaktif ini. Pada tahap ini objek yang dianimasikan yaitu: bus, informasi shelter, informasi fasilitas umum dan peta rute. Pada animasi informasi shelter dan fasilitas umum menggunakan *font bebas neue*. Pemilihan font karena font tersebut memiliki karakteristik kuat dan ketebalan yang sesuai dengan desain animasi ini yang memudahkan pengguna untuk membaca info yang diberikan. Proses animasi dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9.



Gambar 8

Contoh Animasi Rute Koridor 1



Gambar 9

Contoh Animasi Info Fasilitas Umum

Setelah tahap Perancangan animasi selesai, dilanjutkan dengan tahap *rendering* animasi. Pada tahap ini animasi dirender untuk mempermudah tahap selanjutnya. Setelah proses *rendering* selesai, masuk pada tahap perancangan GUI. Tahap perancangan GUI bertujuan untuk mempermudah penggunaan media informasi interaktif. Pada tahap ini dilakukan penataan *asset*, penataan animasi dan pemilihan warna tampilan yang disesuaikan dengan BRT Trans Semarang. Setelah perancangan GUI setelah dilakukan, dilanjutkan dengan tahap pengolahan data agar interaktifitas pada media informasi interaktif ini dapat berjalan dengan baik. Tahap perancangan GUI dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10

Layouting User Interface

Setelah tahap perancangan selesai dilakukan dilanjutkan dengan evaluasi untuk merubah animasi dan interaktifitas pada media informasi yang masih kurang sesuai. Setelah mendapatkan hasil yang sesuai, media informasi interaktif tersebut dijadikan sebuah aplikasi dalam bentuk *executable file (.exe)*.

Hasil dan Pembahasan

Tampilan dari media informasi interaktif ini menggunakan *corporate* dari BRT Trans Semarang. Pada halaman awal bertuliskan "Go! Trans Semarang. Informasi dan rute Trans Semarang" sebagai nama media informasi interaktif yang sekaligus menjelaskan bahwa media informasi interaktif ini berisikan informasi mengenai BRT Trans Semarang. Hasil dari tampilan awal dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11

Tampilan Awal Media Informasi Interaktif

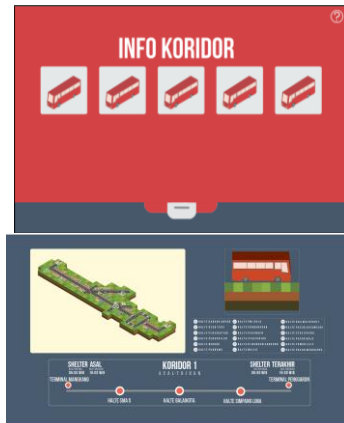
Selanjutnya, setelah mengisi tempat asal dan tempat tujuan serta memilih tombol *submit*, akan ditampilkan halaman animasi sesuai dengan lokasi yang diinginkan. Tetapi apabila rute yang diinginkan tidak ada, maka akan muncul pemberitahuan bahwa rute tidak tersedia. Hasil dari tampilan halaman animasi dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12

Tampilan Halaman Animasi

Media informasi ini juga memuat halaman info yang berisikan informasi mengenai rute atau koridor yang dimiliki oleh BRT Trans Semarang. Tampilan halaman informasi dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13

Tampilan Halaman Informasi

Selanjutnya, terdapat halaman tutorial yang berfungsi untuk menjelaskan cara penggunaan fitur yang terdapat di halaman awal dan halaman informasi. Halaman ini bertujuan untuk mempermudah penggunaan media informasi. Hasil dari halaman informasi dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14

Tampilan Halaman Tutorial

Media informasi interaktif rute BRT Trans Semarang telah diujikan kepada pihak pengelola dan pengguna BRT Trans Semarang. Pengujian pertama dilakukan dengan melakukan wawancara kepada pihak pengelola BRT Trans Semarang untuk mengetahui validitas konten serta kesesuaian media informasi dengan kebutuhan pihak pengelola dalam memberikan informasi kepada masyarakat. Pihak pengelola BRT Trans Semarang menilai bahwa desain media informasi yang dihasilkan telah sesuai dengan ketentuan yang diharapkan oleh pihak pengelola seperti warna korporasi, *layout*, dan bentuk berbagai obyek yang ada. Dilihat dari sisi konten, pihak pengelola berpendapat bahwa konten yang ada dalam media informasi tersebut telah sesuai dengan kenyataan yang ada. Media informasi tersebut juga dinilai telah dapat membantu pihak pengelola dalam menyampaikan informasi mengenai rute-rute BRT Trans Semarang yang dapat dilalui untuk mencapai suatu tempat tertentu kepada masyarakat. Pihak pengelola berharap bahwa media informasi ini dapat dikembangkan menjadi media informasi yang *online* serta terintegrasi dengan *Global Positioning System* (GPS) sehingga masyarakat dapat mengetahui letak *shelter* terdekat di sekitarnya.

Pengujian kedua dilakukan kepada pengguna BRT Trans Semarang. Pengguna BRT Trans Semarang diberikan kesempatan untuk menggunakan media informasi yang ada dalam mencari rute dan mendapatkan informasi mengenai koridor-koridor yang dimiliki oleh BRT Trans Semarang. Saat pengguna mencoba menggunakan media informasi interaktif rute BRT Trans Semarang, dilakukan observasi untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi pengguna dalam menggunakan media informasi tersebut. Setelah mencoba menggunakan media informasi tersebut, dilakukan wawancara kepada pengguna BRT Trans Semarang untuk mendapatkan umpan balik mengenai kemudahan penggunaan dan kemanfaatan media informasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa media informasi interaktif rute BRT Trans Semarang mudah untuk digunakan. Adanya fasilitas bantuan mengenai informasi petunjuk penggunaan media informasi tersebut sangat membantu pengguna dalam mengakses fitur-fitur yang ada pada media informasi. Berbagai obyek yang ada dalam media informasi juga telah jelas sehingga pengguna dapat dengan mudah mengetahui rute yang dilalui. Informasi yang termuat dalam media informasi tersebut sangat jelas dan dapat membantu dalam mencari rute atau koridor serta *shelter* yang diinginkan. Media informasi tersebut juga dinilai

menarik dengan pemanfaatan animasi untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Dengan demikian, media informasi interaktif rute BRT Trans Semarang memiliki nilai manfaat yang tinggi terhadap pengguna dalam memperoleh informasi mengenai rute-rute yang tersedia maupun rute-rute yang diinginkan oleh pengguna.

Kesimpulan

BRT Trans Semarang merupakan salah satu transportasi publik yang dapat menjadi alternatif transportasi dan memiliki potensi untuk menjadi transportasi utama sebagai pengganti kendaraan pribadi bagi masyarakat khususnya warga kota Semarang dan sekitarnya. Untuk itu, BRT Trans Semarang harus diinformasikan keberadaan serta penggunaannya kepada masyarakat luas dalam rangka menunjang pemanfaatan BRT Trans Semarang sebagai alat transportasi publik. Media informasi interaktif rute BRT Trans Semarang yang telah dihasilkan melalui penelitian ini telah mampu untuk menyampaikan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh pengguna terutama mengenai informasi rute atau koridor serta fitur pencarian rute yang diinginkan oleh pengguna. Media informasi tersebut juga mampu untuk membantu pihak pengelola BRT Trans Semarang dalam memberikan informasi-informasi dengan cara yang menarik yaitu dengan memanfaatkan animasi 2 dimensi dalam penyampaiannya. Untuk kedepannya, media informasi interaktif rute BRT Trans Semarang dapat diintegrasikan dengan internet dan *Global Positioning System* (GPS) sehingga media informasi tersebut dapat diakses oleh pengguna di lokasi tempat pengguna berada untuk mendapatkan informasi-informasi lainnya seperti lokasi *shelter* terdekat serta posisi bus secara *real time*.

Daftar Pustaka

- Agatha, Nurcahyanto, Musawa. (2012). *Strategi Pengelolaan Angkutan Umum Jalan Raya Di Kota Semarang*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ananda, Rahmat Fitra. (2014). *Perancangan Media Interaktif mengenai Nama-Nama Hewan dan Tumbuhan untuk Anak Usia Dini*. Padang:: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
- Anonim. (2009). *Background paper Analisis Kebijakan Persaingan dalam Industri Angkutan Darat Indonesia*. Jakarta : KPPU

- Criticos, C. (1996). *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Davis, Gordon B. (1990). *Management Information System Conceptual Foundations, Structure and Development*.
- Dharma Oetomo, Budi Sutedjo. (2006). *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Djalle, Zaharuddin G. (2006). 3D Animation movie. Bandung: Informatika.
- Djalle, Zainudin G. Et al, (2007). Animation movie Using Edisi Revisi. Bandung: Informatika
- Fiore, dkk. (2001). Automatic In-betweening in Computer Assisted Animation by Exploiting 2.5D Modelling Techniques. Belgium: Limburg University Center
- Hadi, Ido Prijana. (2014). *Radio Suara Surabaya sebagai Media Informasi Interaktif*. Jatinangor: Perpustakaan Fakultas Ilmu Komunikasi.
- Hanny, "2020, 12 Koridor BRT Terlayani, www.dishubkominfo.jatengprov.go.id, tanggal akses 15 Oktober 2015.
- Hutanay, Vanja. (2015). *Perancangan Video Infografis mengenai Penyebaran dan Siklus Hidup Nyamuk*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Kurnia, Yoga Suprayoga. (2011). Perancangan Sign System TK Negeri Pembina. Bandung : Universitas Komputer Indonesia.
- Ramdani, Lutfi Regina. (2014). *Perancangan Multimedia Interaktif tentang Menjaga dan Merawat Sperma*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Redaksi Transindo, "Evaluasi Kinerja Operasional dan Optimalisasi Layanan BRT Trans Semarang", www.transindoonline.com, tanggal akses 15 Oktober 2015

Retnowati, Nurcahyani Dewi dan Dewi Nugraheny. (2000). *Animasi 2 Dimensi Rute Perjalanan Bus Trans Jogja Berbasis Web*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto.

Rivers, dkk. (2010). *2.5D Cartoon Models*. The University of Tokyo.

Rozy, Pahrul. (2012). *Perancangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif sebagai Media Informasi dan Promosi Pariwisata Danau Kerinci di Kabupaten Kerinci – Jambi*

Sarwono, J & Lubis, H. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta:: Penerbit Andi

Sudarso, Lina Supernova. (2012). *Pembangunan Aplikasi Panduan Bus Rapid Transit Semarang dengan Layanan Berbasis Lokasi Menggunakan J2ME*. Yogyakarta:: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.