



**TUGAS AKHIR**  
**MEDIA INTERAKTIF 99 ASMA'UL HUSNA**

Oleh:

**ANITA MEILISA**



**NIM : 41907110016**

Pembimbing:

**AGUS NURSIDHI, S.Pd**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK & MULTIMEDIA**  
**FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA – JAKARTA**

**2012**

 <p>UNIVERSITAS MERCU BUANA</p>	<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b> <b>FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
--	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Anita Meilisa**  
Nomor Induk Mahasiswa : **41907110016**  
Program Studi : **Desain Produk – Grafis dan Multimedia**  
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat di pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 05 Agustus 2012

**Yang memberikan pernyataan**



**Anita Meilisa**

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Produk – Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta

**Judul Tugas Akhir : Media Interaktif 99 Asmaul Husna**

Disusun oleh:

Nama : **Anita Meilisa**

Nomor Induk Mahasiswa : **41907110016**

Program Studi : **Desain Produk – Grafis dan Multimedia**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 05 Agustus 2012

Pembimbing



**Agus Nursidhi, S.Pd**

Jakarta, 05 Agustus 2012

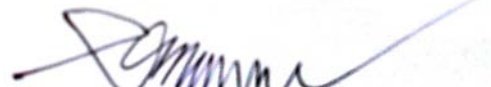
Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



**Zulfikar Sa'ban, S.Pd.**

Ketua Program Studi Desain Produk



**Ir. Edy Muladi, M.Si.**

## **Kata Pengantar**

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kemudahan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas pembuatan Laporan Perancangan Tugas Akhir yang berjudul **MEDIA INTERAKTIF 99 ASMAUL HUSNA**.

Laporan ini dibuat sebagai syarat kelulusan menjadi Sarjana Strata 1 Program Studi Desain Grafis & Multimedia Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas MERCU BUANA – Jakarta.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Edy Muladi, M.Si, sebagai Kaprodi FTPD Design Grafis dan Multimedia.
2. Bapak Zulfikar Sya'ban, S.Pd, selaku koordinator Tugas Akhir.
3. Bapak Agus Nursidhi, S.Pd selaku dosen pembimbing.
4. Keluarga, khususnya Orang tua yang telah membesarkan dan mendidik saya, juga suami yang selalu mendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan laporan ini penulis mengetahui bahwa masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk dijadikan masukan kepada penulis, agar bisa membuat makalah dengan lebih baik lagi.

Semoga makalah ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan kepada saya khususnya, dan juga kepada para pembaca pada umumnya. Mohon maaf sebesar-besarnya apabila terjadi kesalahan dalam penulisan makalah ini.

Jakarta, 05 Agustus 2012

Penulis



Anita Meilisa

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar pernyataan .....	ii
Lembar pengesahan .....	iii
Kata pengantar .....	iv
Daftar isi .....	vi
Abstract .....	viii
Abstraksi .....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	1
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Maksud, Tujuan, Sasaran dan Manfaat .....	2
1.5. Lingkup Tugas Akhir .....	4
1.6. Waktu dan Tempat Pameran Tugas Akhir .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	4

### BAB II DATA PENUNJANG

2.1. Multimedia .....	6
2.2. CD Interaktif / Media Interaktif .....	6
2.3. 99 Asmaul Husna .....	7
2.4. Ornamen Masjid .....	11
2.5. Eksperimen Bahasa Rupa .....	14

### BAB III METODE/PERANCANGAN (METODOLOGI)

3.1. Orisinalitas (State of The Art) .....	16
3.2. Data Perancangan .....	16
3.3. Kerangka Berpikir .....	17

## **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

4.1. Pra Produksi .....	20
4.1.1. Konsep Dasar Perancangan .....	20
4.1.2. Target Sasaran .....	20
4.1.3. Existing Design .....	26
4.1.4. Referensi Layout .....	28
4.1.5. Sinopsis .....	31
4.1.6. Storyboard .....	32
4.1.7. Flowchart .....	33
4.1.8. Moodboard .....	34
4.2. Produksi .....	35
4.2.1. Konsep Multimedia .....	35
4.2.2. Konsep Layout .....	36
4.2.3. Penggunaan Warna .....	42
4.2.4. Elemen Desain .....	44
4.3. Pasca Produksi.....	49
4.3.1. Penggabungan unsur-unsur media interaktif.....	49
4.3.2. Project Preview .....	50
4.3.3. Proses pemindahan pada media interaktif .....	52
4.3.4. Strategi Pemasaran .....	53
4.4. Jadwal Perancangan Tugas Akhir .....	54
4.5. Rencana Anggaran Biaya .....	55

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	56
5.2. Saran .....	56

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
-----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**