

Bab IV

Strategi Kreatif

4.1 Strategi Komunikasi

Menyesuaikan dengan perkembangan kognitif dan emosional remaja usia 14-17 tahun merupakan strategi komunikasi dalam perancangan buku infografis ini. Remaja pada usia tersebut sedang berada dalam fase perkembangan kognitif yang lebih kompleks, di mana mereka mulai mampu berpikir abstrak dan sistematis, namun juga sering kali terpapar pada berbagai arus informasi yang cepat. Pendekatan yang digunakan dalam buku ini bersifat interaktif, informatif, dan motivatif, agar remaja merasa lebih terhubung dengan cerita dan dapat terinspirasi untuk berpikir lebih kritis mengenai perkembangan teknologi.

Bahasa yang digunakan dalam narasi maupun penjelasan disusun dengan struktur yang jelas, padat, dan mudah dipahami. Kalimat-kalimat yang digunakan dirancang untuk menyampaikan informasi dengan cara yang sederhana namun tetap menggambarkan kompleksitas teknologi yang dibahas. Kalimat yang digunakan tidak hanya informatif, tetapi juga mendorong rasa ingin tahu dan mengajak remaja untuk mengeksplorasi lebih dalam. Pemilihan kata dan kalimat yang afirmatif dan membangun, seperti “Mari kita lihat bagaimana teknologi ini berkembang di masa depan” atau “Teknologi ini bisa mengubah dunia, bagaimana menurutmu?” Kalimat tersebut dirancang untuk menstimulasi rasa percaya diri dan keinginan remaja untuk terus belajar tanpa merasa tertekan.

Penggunaan elemen visual seperti infografis dan augmented reality (AR) juga mendukung komunikasi pesan. Visual dalam buku ini berfungsi untuk menggambarkan teknologi yang dibahas dengan cara yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Setiap film yang dibahas dalam buku ini diwakili oleh visual yang menggambarkan teknologi futuristik, memfasilitasi remaja untuk membayangkan penerapan teknologi tersebut di dunia nyata. Interaktivitas AR memungkinkan pembaca untuk melihat dan berinteraksi dengan model

3D, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan lebih menarik.

Karakter dalam film-film yang dibahas juga menjadi sarana untuk menyampaikan pesan. Karakter-karakter tersebut mewakili berbagai emosi dan konflik yang relevan dengan perkembangan teknologi, seperti rasa ingin tahu, ketakutan terhadap teknologi baru, serta keberanian untuk menghadapi masa depan. Melalui karakter-karakter ini, remaja diajak untuk melihat bagaimana teknologi bisa mempengaruhi kehidupan mereka dan bagaimana mereka dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut.

Strategi komunikasi ini mendukung tujuan buku sebagai media edukatif untuk membantu remaja memahami perkembangan teknologi dan revolusi industri melalui film science fiction. Dengan pendekatan yang interaktif, informatif, dan membangun rasa percaya diri, diharapkan remaja dapat dengan mudah memahami pesan yang disampaikan, serta lebih siap untuk menghadapi tantangan teknologi masa depan dengan pola pikir yang inovatif dan futuristik.

4.2 Analisis Segmentasi, *Targeting* dan *Positioning*

Analisis segmentasi, targeting, dan positioning dalam perancangan buku infografis ini bertujuan untuk menentukan audiens yang tepat dan memastikan pesan yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mereka. Buku ini dirancang untuk remaja usia 14-17 tahun yang tertarik dengan film genre science fiction dan perkembangan teknologi. Segmentasi pasar dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik demografis, psikografis, serta minat audiens terhadap film dan teknologi. Setelah itu, dilakukan penentuan target pasar yang sesuai dengan karakteristik audiens yang telah disegmentasi. Posisi buku ini sebagai media edukatif dan hiburan visual yang menggabungkan infografis dan augmented reality (AR) diharapkan dapat memenuhi kebutuhan remaja yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif.

a. Segmentasi

Segmentasi pasar dilakukan dengan membagi audiens berdasarkan demografis, psikografis, dan geografis, yang akan membantu dalam perancangan buku infografis ini agar lebih tepat sasaran.

- Demografis:
 - Usia: Remaja usia 14-17 tahun.
 - Gender: Laki-laki dan perempuan.
 - Kelas Sosial: Menengah ke atas, dengan potensi akses ke teknologi dan minat terhadap film dan teknologi.
 - Pendidikan: SMP hingga SMA.
 - Geografis:

Buku ini menargetkan audiens di wilayah nasional dengan fokus pada kota-kota besar di Indonesia yang memiliki akses lebih baik ke teknologi dan media digital. Di luar itu, buku ini juga dapat diakses melalui platform digital untuk audiens global.
 - Psikografis:

Remaja yang tertarik dengan film science fiction, teknologi masa depan, dan perubahan sosial yang terjadi melalui teknologi. Audiens ini juga memiliki minat terhadap film futuristik dan ingin tahu bagaimana perkembangan teknologi dapat mempengaruhi masa depan.
- d. Targeting
- Target utama dari buku ini adalah remaja usia 14-17 tahun, yang memiliki ketertarikan terhadap film science fiction dan teknologi. Target kedua adalah orang tua atau pengasuh yang akan mendampingi remaja dalam membaca buku ini, sehingga buku ini dapat menjadi alat edukasi dan interaksi keluarga.
- Target Market:

Audiens pasar yang lebih luas mencakup individu atau lembaga pendidikan yang menyadari pentingnya literasi teknologi dan film untuk pengembangan pemikiran kritis dan kreatif remaja.
 - Target Audience:

Remaja yang memiliki rasa ingin tahu tinggi tentang teknologi dan masa depan, serta mereka yang tertarik dengan genre film science fiction.

e. Positioning

Buku ini diposisikan sebagai media edukatif dan hiburan interaktif yang menggabungkan elemen infografis dan augmented reality (AR) untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Buku ini bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang perkembangan teknologi melalui film genre science fiction dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

- Posisi sebagai Edukatif:

Buku ini membantu remaja memahami teknologi dan revolusi industri melalui film science fiction yang menggambarkan kemajuan teknologi secara visual dan interaktif.

- Posisi sebagai Hiburan:

Buku ini juga dirancang untuk memberikan hiburan dengan mengaitkan teknologi masa depan yang digambarkan dalam film, sehingga remaja dapat menikmati membaca sekaligus belajar.

- Posisi sebagai Interaktif:

Elemen AR, buku ini menjadi media interaktif yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi langsung dengan teknologi yang dijelaskan dalam cerita, memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih mendalam dan futuristik.

4.3 Analisis SWOT

Perancangan Analisis SWOT digunakan untuk mengevaluasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan perancangan buku ini. Buku ini bertujuan untuk membantu anak usia 14-17 tahun dalam memahami dan mengelola perasaan mereka, terutama dalam menghadapi ketakutan terhadap aktivitas berenang. Analisis ini mencakup kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terkait dengan perancangan buku infografis ini.

a. Strength (Kelebihan)

Buku ini menggunakan pendekatan visual infografis yang realistis dan mudah dikenali oleh remaja. Ilustrasi yang disertai narasi sederhana, dengan pendekatan emosional dan bahasa Indonesia, memudahkan pembaca memahami pesan yang disampaikan. Buku ini juga dapat memperkuat interaksi emosional antara anak dan orang tua, yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran dan pengelolaan perasaan remaja.

b. Weakness (Kekurangan)

Penggunaan warna penuh dan ilustrasi berkualitas tinggi dalam format hardcover berpotensi meningkatkan biaya produksi buku. Biaya produksi yang tinggi dapat mempengaruhi harga jual buku, yang berisiko mengurangi daya saing di pasar. Buku ini juga lebih relevan untuk anak remaja, sehingga tidak dapat diterapkan untuk target usia lainnya, seperti orang dewasa.

c. Opportunity (Peluang)

Buku ini memiliki peluang besar karena minimnya buku di Indonesia yang mengangkat tema seperti keberanian dan pengelolaan emosi remaja. Buku dengan tema ini, terutama yang menggabungkan literasi dan pengembangan emosional, masih jarang di pasaran lokal. Tingginya kebutuhan literasi dini dan pembentukan karakter emosional menjadikan buku ini sebagai sarana yang tepat untuk memenuhi kekosongan tersebut.

d. Threat (Ancaman)

Ancaman utama berasal dari pengaruh media digital yang menggeser minat remaja dalam membaca buku cetak. Perpindahan minat ini dapat menurunkan penjualan buku fisik, terutama untuk kategori buku anak-anak. Selain itu, persaingan dengan buku impor yang sudah memiliki merek dan distribusi kuat di pasar Indonesia dapat menambah tantangan dalam mencapai audiens yang lebih luas.

Berdasarkan analisis SWOT di atas, perancangan buku ini memiliki potensi besar untuk menjadi media edukatif yang efektif bagi remaja usia 14-17 tahun. Kekuatan utama terdapat pada penggunaan visual yang menarik dan pendekatan naratif yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Kelemahan terkait biaya produksi dapat diatasi dengan pengemasan yang

tepat. Peluang pasar masih terbuka lebar, mengingat kekurangan buku bertema keberanian dan pengelolaan emosi di pasar Indonesia. Meski menghadapi ancaman dari persaingan pasar dan pergeseran minat terhadap media digital, strategi komunikasi visual yang tepat dapat menjadi solusi untuk mempertahankan daya tarik buku ini.

4.4 Analisis Model 5W+1H

Penulis menggunakan metode 5W+1H (What, Why, Who, Where, When, dan How) untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan memastikan arah perancangan yang sesuai dengan kebutuhan audiens dan tujuan buku. Dengan menjawab enam pertanyaan dasar tersebut, perancangan dapat terfokus pada elemen estetika dan komunikasi visual yang efektif untuk remaja usia 14-17 tahun.

a. What

Perancangan buku infografis ini mengangkat tema sejarah film genre science fiction dan perkembangan teknologi melalui elemen visual dan augmented reality. Buku ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang teknologi masa depan yang digambarkan dalam film-film tersebut.

b. Why

Kurangnya media edukatif yang dapat menarik perhatian remaja dalam memahami perkembangan teknologi melalui film. Buku ini diharapkan dapat mengatasi ketertarikan remaja yang rendah terhadap literasi teknologi, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang teknologi masa depan.

c. Who

Audiens utama adalah remaja usia 14-17 tahun yang tertarik pada film genre science fiction dan perkembangan teknologi. Selain itu, buku ini juga ditujukan untuk orang tua yang ingin memperkenalkan topik teknologi dan film science fiction kepada anak-anak mereka.

d. Where

Buku ini akan dipasarkan melalui toko buku online dan platform digital. Pembaca dapat mengakses buku ini di berbagai perangkat yang mendukung AR, memberikan kemudahan bagi remaja di seluruh Indonesia untuk memperoleh buku ini.

e. When

Perancangan buku dimulai pada bulan Januari 2025, dengan target penerbitan pada bulan Juli 2025. Buku ini akan tersedia untuk digunakan oleh audiens target pada periode tersebut, dengan opsi penggunaan AR yang siap diakses setelah peluncuran.

e. How

Buku ini menggunakan infografis yang sederhana dan AR untuk menjelaskan konsep teknologi yang digambarkan dalam film science fiction. Penggunaan desain yang bersih dan elemen interaktif diharapkan dapat menarik perhatian remaja dan membuat mereka lebih mudah memahami perkembangan teknologi melalui film.

4.5 Strategi Perencanaan Media

Untuk mengoptimalkan fungsi buku ilustrasi bagi penggunaannya, penulis menyusun strategi perencanaan media menjadi 5 bagian. Kelima bagian mencakup tujuan media, strategi media, pemilihan media, penduan media, dan biaya media.

4.5.1 Tujuan Media

Buku ini dirancang untuk memberikan sarana edukatif yang efektif dalam membantu remaja usia 14-17 tahun memahami dan menikmati perkembangan teknologi yang digambarkan dalam film genre fiksi ilmiah. Dengan pendekatan visual storytelling, buku ini menggabungkan narasi sederhana yang mudah dipahami, disertai dengan elemen Augmented Reality (AR) dan infografis, untuk memperkenalkan konsep-konsep teknologi dalam dunia fiksi ilmiah.

a. Mengenalkan remaja pada perkembangan teknologi futuristik melalui film genre fiksi ilmiah secara positif, menggunakan karakter dan cerita yang

menggambarkan teknologi yang menyenangkan dan menarik di dunia fiksi ilmiah.

b. Membantu remaja memahami dan mengelola rasa takut atau kebingungan terhadap konsep teknologi canggih dengan pendekatan visual yang komunikatif dan emosional, yang memudahkan pemahaman mereka tentang teknologi kompleks.

c. Mendorong rasa percaya diri dan ketertarikan remaja dalam menghadapi dunia teknologi dan inovasi, khususnya yang digambarkan dalam film fiksi ilmiah, agar mereka lebih terbuka dan berani mengeksplorasi topik-topik teknologi futuristik.

d. Menjadi jembatan komunikasi antara remaja dan orang tua dalam memahami perkembangan teknologi, sehingga orang tua dapat mendampingi proses eksplorasi teknologi melalui media yang mudah dipahami bersama.

e. Mengisi kekosongan literatur edukatif yang relevan tentang teknologi futuristik untuk remaja, dengan menyajikan informasi yang menarik dan mudah diakses mengenai topik-topik teknologi yang sering muncul dalam film fiksi ilmiah.

Dengan mengedepankan elemen visual yang kuat dan narasi yang sederhana, buku ini diharapkan tidak hanya menjadi buku bacaan, tetapi juga alat bantu interaktif dalam proses pembelajaran teknologi, kreativitas, dan imajinasi remaja.

4.5.2 Strategi Media

Untuk efektivitas penyampaian pesan kepada target *audience*, penulis akan menggunakan media-media berikut secara maksimal, diantaranya:

Tabel 4. 1 Strategi Media

Media Utama	Media Pendukung	
<ul style="list-style-type: none"> Buku Infografis Remaja 	Primer:	Augmented Reality, Sticker Sheet Halaman, Bookmark, Social Media.
	Sekunder:	Poster A2, Lanyard, Pin Besi, Topi.

Tabel 4. 2 *Timeline Media*

Periode Event	Juni	Juli	Agustus
Pra Event			
<ul style="list-style-type: none"> Media Sosial (Promosi) <i>Pre Order</i> Buku Infografis 			
Event			
<ul style="list-style-type: none"> <i>Booth</i> 			
Paska Event			
<ul style="list-style-type: none"> Evaluasi Dokumentasi 			

4.5.3 Pemilihan Media

a. *Below The Line*

Membuat *booth* pameran buku anak atau kegiatan *interactive storytelling* untuk memberikan pengalaman langsung anak dan orang tua terhadap buku ilustrasi yang dirancang, serta membangun keterlibaykan emosional.

b. *Digital Media*

Media sosial sebagai media digital yang dapat digunakan sebagai alat untuk mempromosikan buku untuk menjangkau audiens secara luas dengan biaya yang efisien, memungkinkan juga untuk interaksi dua arah. Menggunakan platform Instagram dengan mengunggah *feeds* dan juga *reels*.

4.5.4 Panduan Media

Buku ini digunakan untuk membantu remaja usia 14-17 tahun memahami teknologi futuristik dalam film fiksi ilmiah. Buku menggabungkan Augmented Reality (AR) dan infografis untuk mempermudah pemahaman konsep teknologi yang kompleks.

Buku ini dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran di sekolah dan rumah. Di sekolah, buku ini bisa digunakan dalam pelajaran teknologi atau ilmiah, serta dalam klub film dan kelas literasi untuk membahas teknologi dalam film fiksi ilmiah.

Di rumah, buku ini berfungsi sebagai media untuk membaca bersama orang tua. Orang tua dapat membantu remaja memahami konsep teknologi dengan cara yang lebih mudah dipahami. Buku ini juga bisa digunakan dalam seminar atau workshop tentang teknologi futuristik yang berhubungan dengan film fiksi ilmiah..

4.5.5 Biaya Media

Penulis merinci secara detail spesifikasi dari media utama dan media pendukung yang digunakan dalam perancangan buku infografis interaktif ini. Rincian tersebut mencakup ukuran, bahan, jumlah lembar, jenis penjilidan buku, serta estimasi biaya untuk setiap komponen yang diperlukan. Selain itu, penulis juga memberikan estimasi biaya untuk media pendukung lainnya seperti lanyard, calendar, bookmark, baju, gantungan kunci, button pin, stiker, infraboard, dan poster. Tujuan dari perincian biaya ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai biaya produksi yang dibutuhkan dalam proses pembuatan dan distribusi buku ini, serta media pendukung yang mendukung keberhasilan proyek.

No	Daftar Bahan	Harga per Unit	Kuantiti	Total Estimasi
1	Buku (Art Paper 50 halaman, Cover Art Carton 2 halaman)	Rp270,000	1	Rp270,000

Table 4.5-1 Rincian Estimasi Biaya Produksi Media Utama (Buku Infografis)

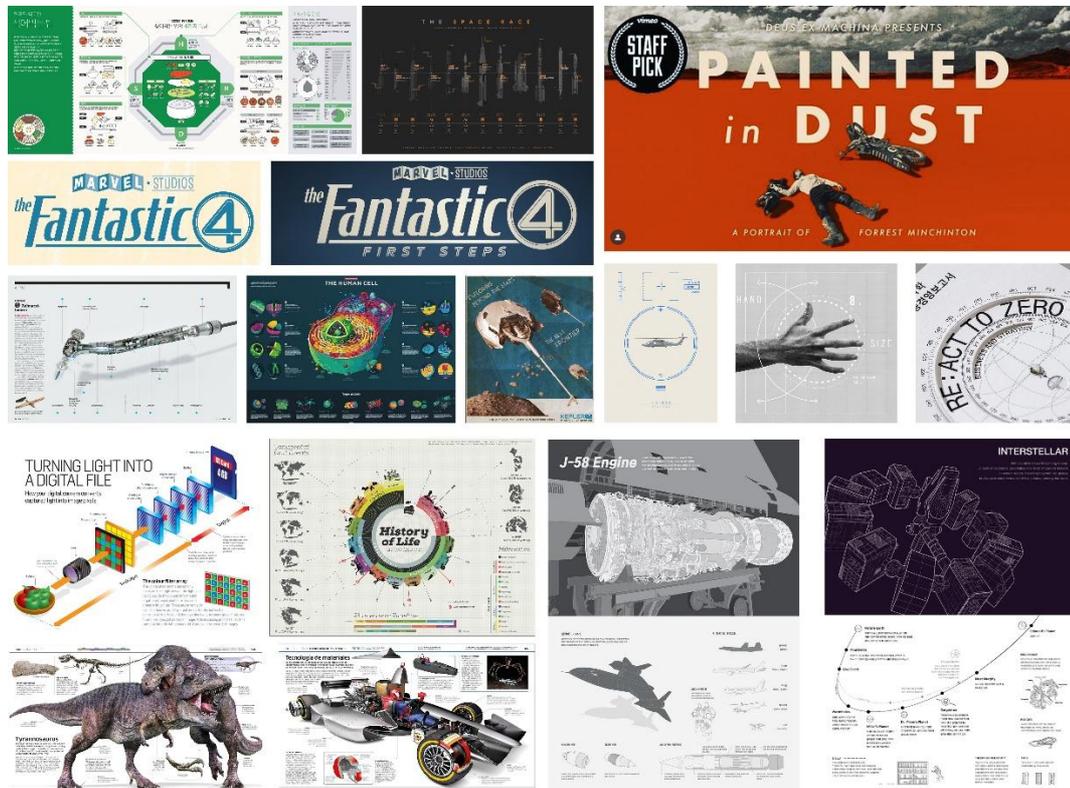
No	Daftar Bahan	Harga per Unit	Kuantiti	Total Estimasi
1	Lanyard	Rp8,000	10	Rp80,000
2	Calendar (1 lembar A3)	Rp40,000	1	Rp40,000
3	Bookmark (1 lembar A3)	Rp40,000	1	Rp40,000
4	Baju	Rp10,000	1	Rp10,000
5	Gantungan Kunci (Akrilik 1 lapis, Print 2 sisi, Ukuran 5cm)	Rp3,500	25	Rp87,500
6	Button Pin (Laminasi doff, Ukuran 4,4cm)	Rp3,500	25	Rp87,500
7	Sticker Sheets (Glitter, A6)	Rp7,000	10	Rp70,000
8	Sticker Satuan (Die-Cut, A4)	Rp64,000	1	Rp64,000
9	Infraboard	Rp20,000	1	Rp20,000
10	Poster A2 Logo	Rp25,000	1	Rp25,000
11	Poster A2 Prodi	Rp40,000	1	Rp40,000
12	Poster A1	Rp40,000	1	Rp40,000

Table 4.5-2 Rincian Estimasi Biaya Produksi Media Pendukung

4.6 Moodboard

Moodboard ini disusun sebagai panduan visual dalam merancang buku infografis tentang perkembangan teknologi melalui film genre science fiction. Fokus utama dari perancangan ini adalah menyajikan informasi secara visual yang dapat dipahami dengan mudah oleh remaja usia 14-17 tahun. Desain ini bertujuan untuk menyampaikan pesan secara jelas, memfasilitasi pemahaman

remaja terhadap teknologi yang berkembang, dan membuat buku ini menarik serta mudah diakses oleh audiens target.



Gambar 4 1 Moodboard

Penulis menggunakan gaya visual retro futurism yang menggabungkan desain masa lalu dengan gambaran masa depan teknologi. Pemilihan warna seperti biru, hitam, dan abu-abu digunakan untuk menggambarkan suasana yang berkaitan dengan teknologi dan film fiksi ilmiah, sementara warna cerah dan kontras akan digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen penting dalam infografis. Ilustrasi dan grafik akan menjadi elemen dominan dalam desain ini, mengurangi teks agar pembaca dapat lebih mudah menangkap pesan secara visual.

Tata letak halaman dibuat simetris dan terstruktur dengan baik, dengan komposisi yang jelas dan mudah diikuti oleh remaja. Tipografi modern yang mudah dibaca akan digunakan, dengan pilihan font yang sesuai dengan tema futuristik dan visual yang menarik. Buku ini juga akan memanfaatkan

teknologi augmented reality (AR) untuk memberikan dimensi tambahan pada konten yang disajikan, memperkaya pengalaman pembaca dengan elemen interaktif.

4.7 Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner)

Konsep kreatif buku ini berfokus pada penggunaan elemen-elemen visual yang futuristik, interaktif, dan edukatif untuk meningkatkan pemahaman remaja tentang perkembangan teknologi. Buku ini memadukan elemen infografis dengan augmented reality untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan visual mengutamakan desain yang bersih dan dinamis, dengan warna-warna yang mencerminkan teknologi dan futurisme, seperti biru metalik, hitam, dan silver, yang identik dengan estetika film genre science fiction.

Gaya desain buku ini menggunakan kombinasi ilustrasi 3D, infografis, dan elemen AR untuk menghubungkan film genre science fiction dengan teknologi yang ada dan akan datang. Visualisasi tersebut bertujuan untuk tidak hanya mengedukasi tetapi juga menginspirasi remaja untuk berpikir kritis tentang masa depan teknologi dan dampaknya.

Tone dari buku ini bersifat futuristik, menggugah rasa ingin tahu, dan mengajak pembaca untuk berimajinasi. Dengan karakter-karakter yang menggambarkan berbagai era revolusi industri melalui film-film sci-fi, buku ini berusaha memberikan pesan yang mendalam tentang bagaimana teknologi dan imajinasi saling terhubung untuk menciptakan masa depan yang lebih baik. Manner desain ini mengedepankan interaktivitas, memberi kesempatan bagi pembaca untuk mengeksplorasi dan berinteraksi dengan materi yang disajikan melalui augmented reality.

Melalui desain ini, buku bertujuan untuk memberikan wawasan yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur, dengan harapan mendorong remaja untuk terus berpikir inovatif dan mengeksplorasi lebih jauh tentang teknologi dan sains.

4.8 Konsep Visual (AIDCA)

Penulis menggunakan pendekatan **AIDCA** (*Attention, Interest, Desire, Conviction, Action*) untuk memastikan efektivitas penyampaian pesan kepada remaja usia 14-17 tahun dalam memahami perkembangan teknologi yang digambarkan melalui film *genre science fiction*. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan bahwa media visual yang dirancang mampu menarik perhatian, membangkitkan minat, membentuk keinginan untuk terlibat, meyakinkan mereka akan manfaatnya, serta mendorong tindakan positif dalam mengenal dan menyukai teknologi serta film fiksi ilmiah. Kelima aspek AIDCA diterapkan pada visual dan narasi yang ada di buku infografis serta media pendukung lainnya..

a. *Attention* (Perhatian)

Buku ini menggunakan warna-warna cerah, desain modern, dan elemen visual futuristik untuk menarik perhatian remaja. Visual yang menggabungkan ilustrasi 3D, infografis dinamis, dan elemen *augmented reality (AR)* dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu pembaca. Sampul buku dan halaman pembuka menggunakan elemen visual yang mencolok, memicu minat remaja terhadap teknologi dan film *genre science fiction*. Visualisasi yang kuat menjadi faktor utama dalam menarik perhatian audiens sejak awal.

b. *Interest* (Ketertarikan)

Cerita dalam buku ini dikaitkan dengan pengalaman remaja yang tertarik pada perkembangan teknologi dan film *genre science fiction*. Buku ini membangkitkan ketertarikan emosional pembaca melalui visualisasi yang mendalam tentang bagaimana teknologi berkembang dalam film. Karakter-karakter futuristik yang muncul dalam film memberikan daya tarik tersendiri, membangun koneksi emosional dan membuat pembaca merasa terhubung dengan dunia yang digambarkan. Selain itu, buku ini memperkenalkan teknologi masa depan yang relevan dengan kehidupan remaja saat ini, sehingga pembaca merasa lebih tertarik dan ingin memahami lebih lanjut.

c. *Desire* (Keinginan)

Buku ini menunjukkan gambaran bahwa teknologi dalam film science fiction tidak hanya sekadar imajinasi, tetapi juga memiliki potensi yang bisa diwujudkan di dunia nyata. Pembaca akan merasakan keinginan untuk memahami lebih jauh tentang teknologi seperti robot, kecerdasan buatan, dan eksplorasi luar angkasa. Hal ini menumbuhkan rasa ingin tahu pembaca untuk mengeksplorasi dan belajar lebih banyak mengenai inovasi teknologi yang mungkin ada di masa depan.

d. *Conviction* (Keyakinan)

Alur cerita yang menggambarkan perkembangan teknologi dalam film, buku ini meyakinkan pembaca bahwa teknologi yang dulu dianggap fiksi ilmiah kini sudah mulai berkembang di dunia nyata. Pembaca diajak untuk mempercayai bahwa teknologi yang digambarkan dalam film seperti *The Matrix*, *Interstellar*, atau *Blade Runner* bisa menjadi kenyataan. Buku ini membangun keyakinan bahwa masa depan teknologi memiliki potensi tak terbatas dan pembaca dapat menjadi bagian dari revolusi teknologi tersebut.

e. *Action* (Tindakan)

Buku ini mendorong pembaca untuk mengambil tindakan setelah menikmati cerita, seperti mengunjungi situs web atau mengikuti diskusi tentang teknologi futuristik. Pembaca yang tertarik dengan teknologi yang digambarkan dalam film akan lebih termotivasi untuk mencari lebih banyak informasi tentang perkembangan teknologi tersebut dan mungkin terinspirasi untuk mengejar karir atau pendidikan di bidang teknologi. Pembaca juga didorong untuk berbagi pemikiran mereka melalui media sosial atau forum diskusi tentang potensi teknologi masa depan yang mereka temui dalam buku dan film.

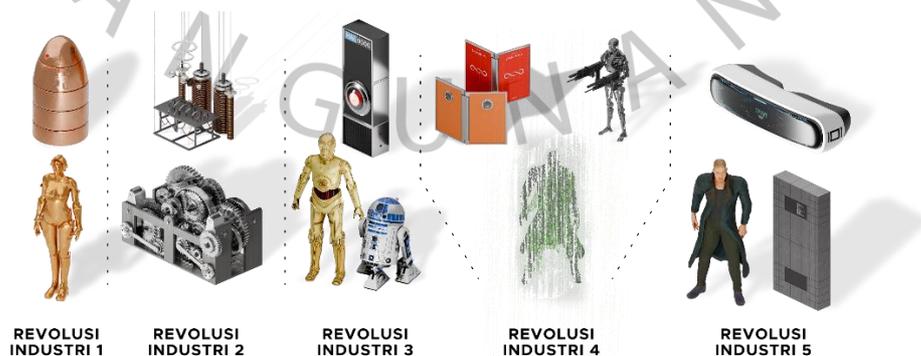
4.8.1 Visual Utama

Visual utama dalam buku infografis ini dirancang untuk menjadi pusat perhatian sekaligus sarana utama dalam menyampaikan informasi secara visual. Setiap ilustrasi merepresentasikan teknologi ikonik dari film fiksi

ilmiah yang dikaitkan dengan fase revolusi industri. Pendekatan visual yang digunakan menonjolkan gaya ilustrasi dua dimensi dengan detail geometris dan pencahayaan bergaya futuristik, agar sesuai dengan tema teknologi dan masa depan. Objek-objek teknologi disajikan dengan bentuk sederhana namun kuat secara visual, agar tetap mudah dikenali oleh remaja dan dapat divisualisasikan ulang melalui fitur augmented reality. Penempatan visual utama dilakukan secara strategis pada halaman-halaman penting agar mendukung narasi data, serta mempermudah pembaca dalam mengaitkan isi informasi dengan konteks film yang dibahas.

4.8.1.1 Visualisasi Teknologi 2D/3D

Ilustrasi teknologi dalam buku ini memadukan pendekatan dua dimensi (2D) untuk kebutuhan estetika infografis, dan tiga dimensi (3D) sebagai elemen pelengkap melalui media augmented reality. Setiap visual 2D dikembangkan dengan gaya flat modern, menggunakan bentuk-bentuk yang bersih dan palet warna futuristik agar sesuai dengan tema fiksi ilmiah. Model 3D disiapkan sebagai konten interaktif yang dapat diakses melalui aplikasi AR. Model ini menggambarkan representasi objek teknologi dari film secara lebih nyata, seperti robot, alat komunikasi, dan kendaraan futuristik. Tujuannya adalah agar pembaca tidak hanya memahami konsep teknologi secara visual, tetapi juga mendapatkan pengalaman eksploratif melalui interaksi digital.

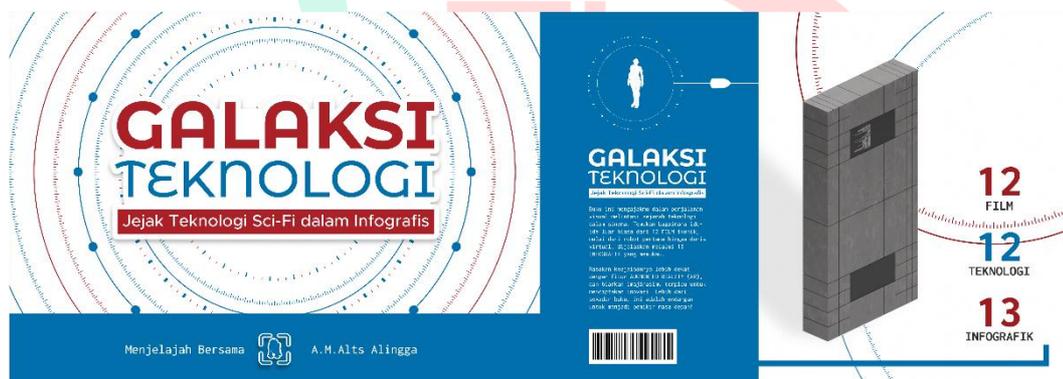


Gambar 4.8.1 Ilustrasi Visualisasi & 3D

4.8.1.2 Cover Buku

Sampul depan dirancang untuk mencerminkan esensi buku sebagai penghubung antara dunia fiksi ilmiah dan teknologi nyata. Visual cover menampilkan ilustrasi perangkat teknologi ikonik dari film, disusun secara terpusat dengan tata letak simetris dan pencahayaan bergaya futuristik. Judul ditampilkan menggunakan tipografi geometris yang tegas untuk memperkuat kesan modern dan berwawasan ke depan.

Warna latar yang digunakan adalah gradasi gelap kebiruan, menciptakan nuansa misterius dan imajinatif khas fiksi ilmiah. Penempatan elemen visual dilakukan dengan mempertimbangkan hierarki informasi—judul utama di bagian atas, subjudul di tengah, dan nama penulis di bagian bawah—agar mudah dikenali dan terbaca sejak pandangan pertama.



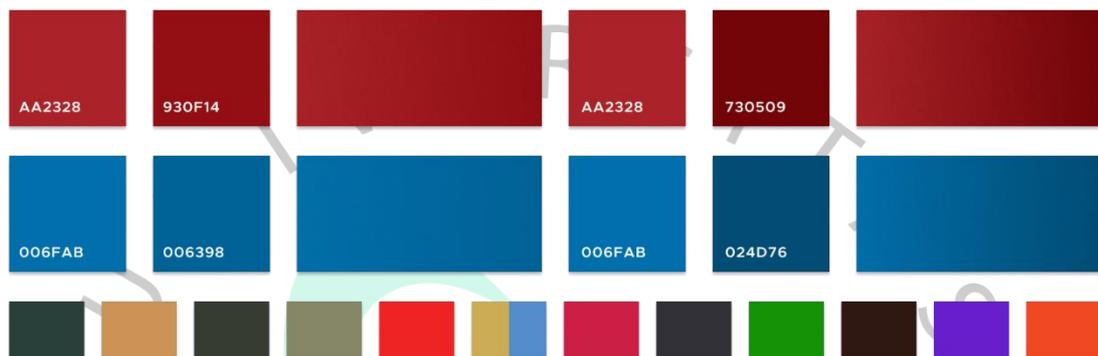
Gambar 4.8.2 Layout Desain Cover Buku

4.8.1.3 Warna dan Visual Mood

Palet warna dalam buku ini dipilih untuk membangun suasana visual yang selaras dengan tema teknologi dan fiksi ilmiah. Warna dominan yang digunakan adalah gradasi biru tua, abu metalik, dan ungu keunguan—warna-warna yang sering diasosiasikan dengan masa depan, kecanggihan, dan eksplorasi luar angkasa.

Warna aksen seperti oranye terang dan hijau neon digunakan secara selektif untuk menonjolkan elemen penting seperti data, ikon teknologi, dan sorotan narasi. Komposisi warna ini tidak hanya

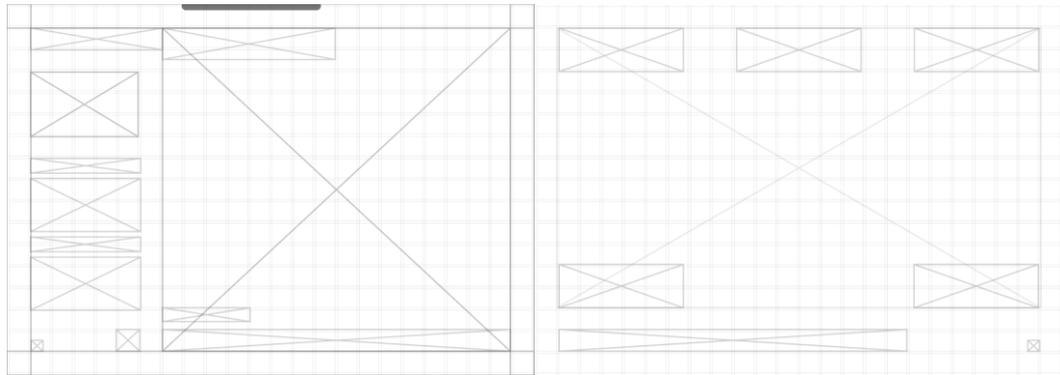
membentuk identitas visual yang konsisten, tetapi juga membantu membimbing perhatian pembaca ke titik-titik fokus dalam halaman. Mood visual yang tercipta bersifat kontemplatif, futuristik, dan informatif—disusun agar remaja dapat merasa tertarik sekaligus terpancing untuk berpikir lebih jauh tentang hubungan antara imajinasi dan realitas teknologi.



Gambar 4.8.3 Palet Warna Buku

4.8.1.4 Komposisi Layout

Tata letak halaman dalam buku infografis ini dirancang dengan pendekatan modular dan hirarkis. Setiap halaman memuat kombinasi teks, ilustrasi, dan elemen data yang disusun dalam grid agar mudah diikuti mata pembaca. Komposisi visual diarahkan untuk memudahkan navigasi informasi dan menjaga alur pembacaan tetap logis. Elemen penting seperti judul, kutipan, dan angka disorot melalui pembesaran ukuran dan ruang putih (white space) di sekitarnya. Variasi layout digunakan pada bab-bab tertentu untuk membedakan fase revolusi industri atau menandai transisi teknologi antar era. Tujuannya adalah menciptakan ritme visual yang tidak monoton namun tetap konsisten. Layout juga mempertimbangkan proporsi visual remaja sebagai target pembaca, dengan menghindari kepadatan teks berlebihan dan menampilkan data secara ringkas melalui infografis.



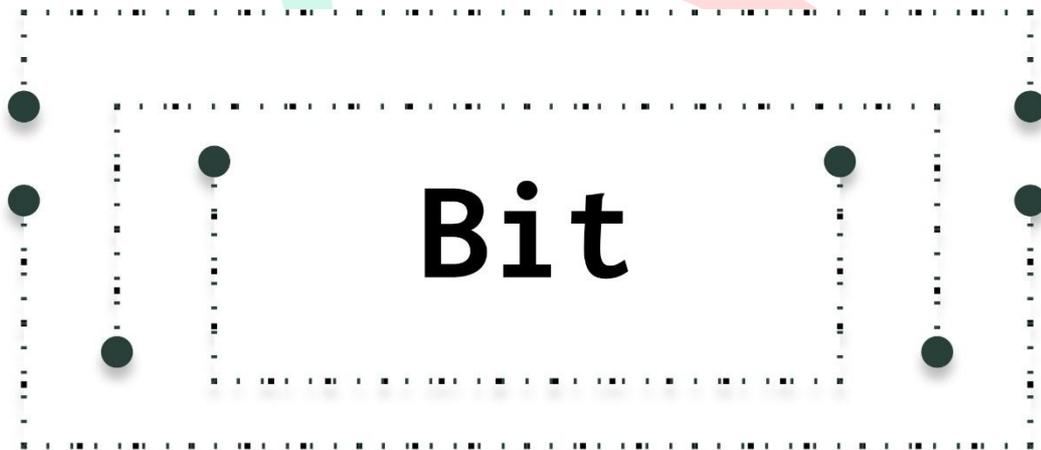
4.8.1.5 Augmented Reality (AR) Integration

Fitur Augmented Reality (AR) diterapkan untuk memperkaya pengalaman interaktif pembaca melalui visualisasi digital berbasis objek dalam buku. Setiap halaman yang menampilkan teknologi penting dari film fiksi ilmiah dilengkapi dengan marker AR yang dapat dipindai menggunakan perangkat mobile. Model 3D, animasi, atau potongan cuplikan film akan muncul di layar, memberikan gambaran nyata dari teknologi yang dibahas. Implementasi AR ini bertujuan untuk menjembatani ilustrasi statis dengan eksplorasi imersif, sekaligus meningkatkan atensi dan keterlibatan pembaca remaja. AR juga mendukung visualisasi konsep abstrak—seperti lompatan waktu, antariksa, atau kecerdasan buatan—yang sulit dipahami hanya dengan teks atau gambar dua dimensi. Kehadiran fitur ini diharapkan dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan daya pikir kritis melalui interaksi langsung dengan konten digital.



4.8.1.6 Elemen Grafis

Infografis yang menunjukkan hubungan antara film genre science fiction dan perkembangan teknologi. Diagram atau timeline yang menggambarkan tahapan-tahapan revolusi industri atau perkembangan teknologi.

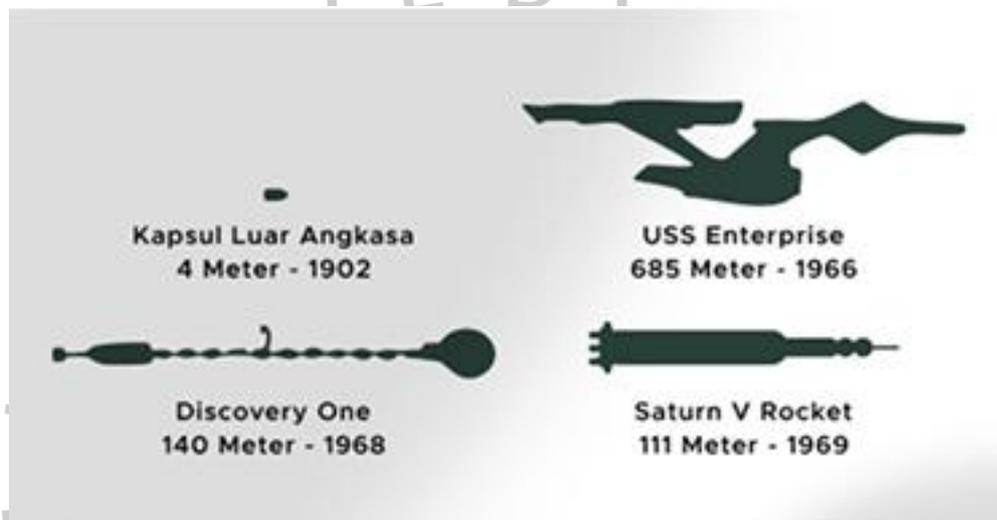


Gambar 4.8.4 Elemen Grafis Timeline

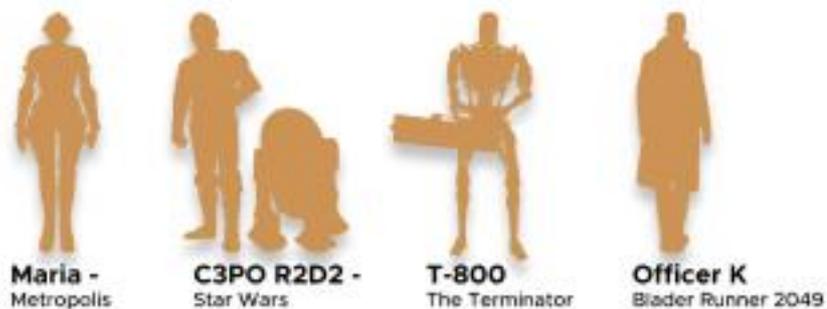
4.8.1.7 Ikon dan Simbol

Ilustrasi Ikon dan simbol visual digunakan untuk memperkuat identitas naratif buku dan memudahkan penyampaian informasi secara cepat. Setiap ikon dirancang dengan gaya garis tegas dan bentuk geometris sederhana agar mudah dikenali serta konsisten dengan tema futuristik. Ikon digunakan untuk menandai kategori informasi seperti *fakta film*, *periode industri*, *genre teknologi*, dan

interaktivitas AR. Simbol tambahan seperti tanda petir (energi), lingkaran orbit (angkasa), dan segitiga digital (teknologi) juga digunakan untuk memberi visual cue kepada pembaca terkait isi dari halaman tertentu. Kehadiran elemen visual ini membantu menciptakan ritme pembacaan yang lebih dinamis, memperkuat keterkaitan antar bagian, dan mendukung kemudahan navigasi terutama dalam bentuk infografis.



Gambar 4.8.5 Icon dan Simbol Alat



Gambar 4.8.6 Ikon dan Simbol Karakter

4.8.1.8 Tipografi

Tipografi dalam buku ini dipilih untuk mencerminkan kesan modern, futuristik, dan tetap ramah bagi pembaca remaja. Font utama yang digunakan adalah:

- **Metropolis** (varian Ex-Bold, Bold, dan Medium): digunakan untuk judul, subjudul, dan highlight data penting. Font ini memiliki karakter kuat dan bersih, mencerminkan struktur informasi yang tegas dan kontemporer.
- **Montserrat Alternates**: digunakan untuk elemen dekoratif dan pengantar bab, memberikan nuansa segar namun tetap tegas.
- **Inconsolata**: digunakan secara terbatas untuk menampilkan data atau teks yang berhubungan dengan teknologi, seperti kutipan ilmiah, kode, atau istilah digital.

Ukuran huruf disesuaikan berdasarkan fungsi, misalnya judul utama 28 pt, paragraf 8 pt, dan fakta film 6 pt. Penggunaan tipografi ini memperhatikan aspek keterbacaan sekaligus estetika visual, memastikan pembaca nyaman saat mengakses berbagai level informasi dalam satu halaman.

TITLE	BODY	NUMBER
Montserrat Alternates	Metropolis Ex-Bold Metropolis Bold Metropolis Medium	INCONSOLATA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Title 28pt <small>Title Timeline 12pt</small>	<small>Nama Sutradara 16pt</small> <small>Secondary Title 16pt</small> <small>Paragraf 8pt</small> <small>Fakta Unik Film 6pt</small> <small>Detail Alat 6pt</small> <small>Plot Timeline 6pt</small>	<small>Tahun Film 16pt</small> <small>Nomor Halaman 12pt</small>

Gambar 4.8.7 Penggunaan Jenis Typeface dan Font

Visual pendukung yang digunakan dalam perancangan ini meliputi lanyard, bookmark, sticker A6, sticker satuan, keychain, pin, baju, calendar, dan box buku.

4.8.2 Visual Pendukung

Visual pendukung yang digunakan dalam perancangan ini meliputi lanyard, bookmark, sticker A6, sticker satuan, keychain, pin, baju, calendar, dan box buku.



Gambar 4.8.8 Baju



Gambar 4.8.9 Stickers, Gantungan Kunci, Pin



Gambar 4.8.10 Lanyard



Gambar 4.8.11 Kalender Gantung



Gambar 4.8.12 Bookmark

4.9 Konsep Perancangan

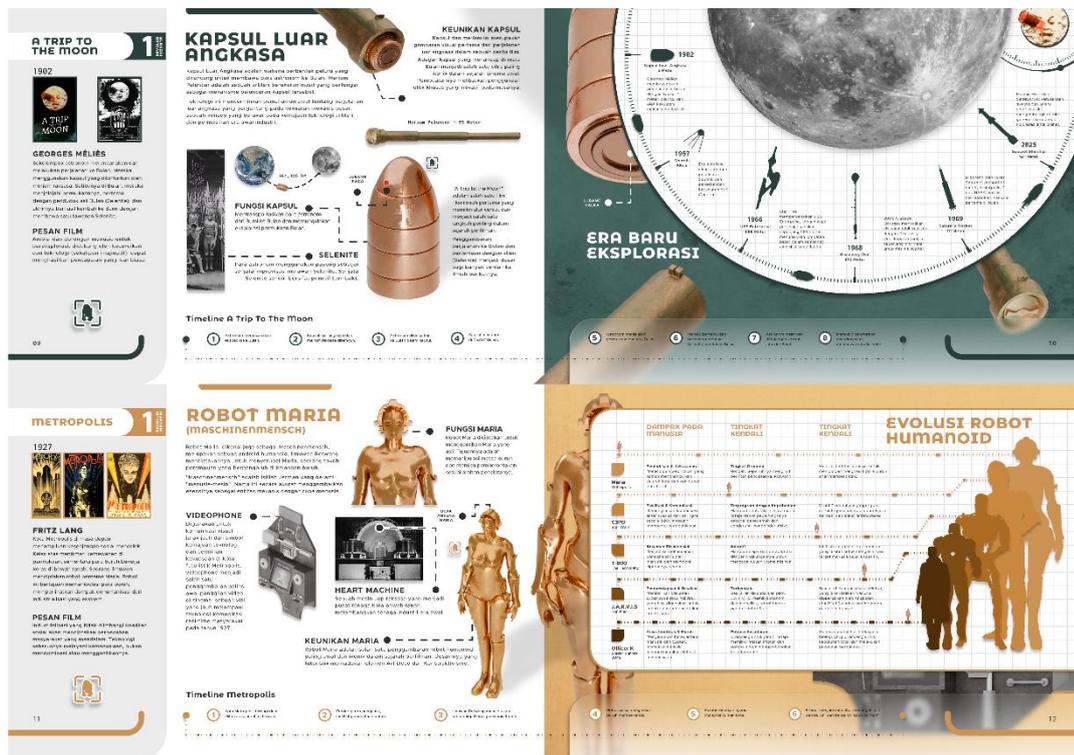
Konsep perancangan buku infografis ini mengutamakan penyajian visual yang informatif dan tematik, disesuaikan dengan karakteristik remaja usia 14–17 tahun. Konten dikembangkan untuk menyampaikan pesan edukatif secara sistematis melalui pendekatan visual yang menggugah rasa ingin tahu

dan pemikiran reflektif. Desain dirancang berdasarkan elemen-elemen seperti struktur narasi, ilustrasi tematik, layout terarah, dan warna dengan nuansa futuristik. Film-film fiksi ilmiah yang dipilih menjadi dasar pengembangan isi visual, dengan penekanan pada keterkaitan antara teknologi yang divisualisasikan dan revolusi industri yang sedang berlangsung. Setiap komponen visual dirancang untuk memperkuat pemahaman terhadap topik teknologi serta membentuk koneksi antara imajinasi dan realitas.

4.9.1 *Layout dan Komposisi Buku*

Tata letak buku infografis dirancang modular dan konsisten untuk memudahkan pembaca dalam menavigasi informasi. Setiap halaman menggabungkan elemen visual seperti ilustrasi film, infografis, kutipan, dan QR Code AR secara terstruktur dalam grid yang rapi.

Variasi layout diterapkan pada bagian penting seperti transisi antar revolusi industri dan pengenalan film utama. Penggunaan ruang kosong (white space) menjaga tampilan tetap bersih dan fokus pada inti informasi. Hirarki visual dibangun melalui ukuran tipografi, warna, dan penempatan elemen untuk mendukung pengalaman baca yang jelas dan tidak melelahkan.



Gambar 4.9.1 Layout Content Buku

4.10 Penerapan Desain (Final Artwork)

Final artwork buku infografis berjudul "Galaksi Teknologi" disusun berdasarkan hasil eksplorasi visual, kurasi film fiksi ilmiah, dan pendekatan desain edukatif yang sesuai dengan karakteristik remaja usia 14–17 tahun. Proses perancangan menggabungkan prinsip estetika futuristik dengan struktur informasi yang sistematis, untuk mendukung pemahaman konsep teknologi melalui narasi visual.

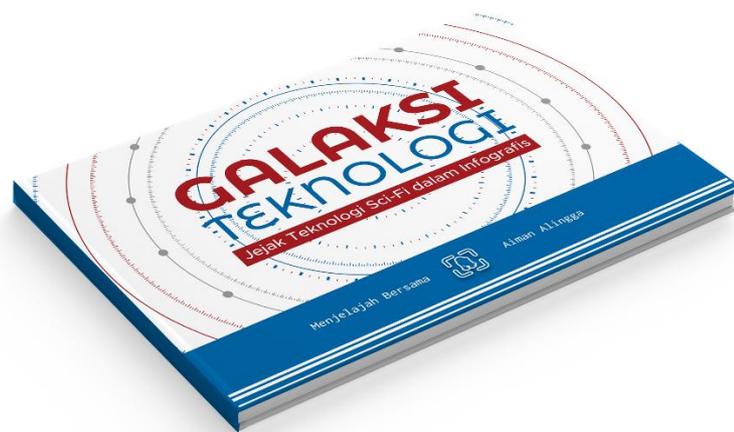
Setiap elemen desain dikembangkan dengan mempertimbangkan daya tarik, keterbacaan, dan fungsi edukatif, yang mencakup:

- Judul dan navigasi bab, menggunakan tipografi tegas dan geometris untuk memberikan kesan modern.
- Ilustrasi objek teknologi dan karakter film, direpresentasikan dalam gaya semi-realistis yang dikombinasikan dengan elemen spekulatif agar membangun imajinasi.

- Infografis berbasis film, berisi data penting seperti fitur teknologi, tahun rilis film, dan kontribusi fiksi terhadap realita.
- QR Code AR, digunakan sebagai pintu masuk ke model tiga dimensi (3D) atau tampilan interaktif berbasis augmented reality (AR).

Desain halaman disusun berdasarkan alur tematik, mulai dari pengantar konsep dan konteks buku, indeks film sci-fi yang dipilih, hingga penguraian konten per film secara detail. Masing-masing bagian menyajikan satu film fiksi ilmiah beserta teknologi imajinatif yang ditampilkan, seperti *Nexus 9 & Joi* dari *Blade Runner 2049*, *Robot Maria* dari *Metropolis*, serta *Samantha OS1* dari *Her*.

Buku ini dilengkapi dengan diagram, ikon, dan pemetaan evolusi teknologi berdasarkan revolusi industri 1.0 hingga 5.0. Hal ini dilakukan untuk menghubungkan imajinasi remaja terhadap konteks dunia nyata yang relevan. Hasil perancangan buku ini menciptakan perpaduan antara ilmu pengetahuan, media hiburan, dan edukasi visual. Dengan menggunakan pendekatan "*Design for Engagement*", buku ini tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga sarana pembelajaran interaktif dan reflektif bagi remaja dalam mengembangkan pemikiran futuristik dan daya pikir kritis terhadap teknologi masa depan.



Gambar 4.10.1 Mockup Buku



Gambar 4.10.2 Konten Pembuka & Revolusi Industri 1 & 2



Gambar 4.10.3 Revolusi Industri 3-5 & Penutup