

ABSTRAK

Remaja Indonesia menunjukkan kecenderungan rendah dalam berpikir inovatif. Laporan Global Innovation Index (2023) menempatkan Indonesia di peringkat ke-61 dari 132 negara, di bawah negara tetangga seperti Malaysia dan Singapura. Fenomena ini mengindikasikan ketidakseimbangan antara akses teknologi dan kemampuan berpikir kreatif remaja. Paparan konten digital yang instan menyebabkan penurunan kemampuan berpikir reflektif, yang berdampak pada kurangnya rasa ingin tahu mendalam pada remaja. Film, khususnya genre science fiction, memegang peran penting dalam membentuk imajinasi dan pemikiran remaja. Film seperti *The Matrix* dan *Interstellar* menggambarkan kemungkinan masa depan yang terkait dengan perkembangan teknologi. Genre ini juga terkait erat dengan futurisme, yang mendorong generasi muda untuk berpikir visioner mengenai masa depan dan inovasi. Penelitian British Film Institute (2021) menunjukkan bahwa film dapat meningkatkan pemahaman remaja terhadap isu-isu teknologi dan sosial kontemporer. Banyak remaja Indonesia yang menggunakan teknologi hanya untuk konsumsi, bukan untuk eksplorasi atau penciptaan. Penurunan kualitas perhatian dan rendahnya inisiatif inovatif menjadi tantangan yang perlu diatasi. Buku infografis ini dirancang untuk memperkenalkan perkembangan teknologi melalui film science fiction dengan elemen augmented reality (AR). Buku ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang teknologi, menggali imajinasi remaja, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Infografis, visualisasi 3D, dan AR, buku ini menyajikan perkembangan teknologi dalam film dari revolusi industri pertama hingga kelima. Buku ini tidak hanya menginspirasi remaja untuk berpikir futuristik tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas perhatian dan inovasi remaja Indonesia dengan menggunakan pendekatan visual dan teknologi yang sesuai dengan perilaku digital mereka.

Kata Kunci: Buku Infografis, *Science Fiction*, *Futurism*, Inovasi Remaja