

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
Bab I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
1.5.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya.....	7
1.5.4 Bagi Penulis.....	7
1.5.5 Bagi Masyarakat.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
Bab II Tinjauan Pustaka	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.1.1 Data Jurnal.....	11
2.1.2 Data Buku.....	18
2.2 Tinjauan Teori	22
2.2.1 Teori Pemikiran Kreatif Remaja.....	22
2.2.2 Science Fiction untuk Remaja	23
2.2.3 Infografik untuk Remaja	23
2.2.4 Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran	24
2.2.5 Futurisme dalam Media Edukasi	24
2.3 Teori Utama.....	25
2.3.1 Teori Perancangan	25
2.3.2 Teori Buku.....	26
2.3.3 Teori Infografis.....	27
2.3.4 Teori <i>Augmented Reality</i>	29
2.3.5 Teori 3D Visualisasi	30
2.3.6 <i>Science Fiction</i>	31

2.4	Teori Pendukung	31
2.4.1	Teori Warna	31
2.4.2	Tipografi.....	34
2.4.3	Layout Buku Infografis	34
2.4.4	Tipografi.....	35
2.5	Ringkasan Kesimpulan Teori	36
	Bab III Metodologi Penelitian.....	38
3.1	Sistematika Perancangan.....	38
3.2	Metode Pencarian Data	39
3.3	Analisis Data	46
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis	48
3.5	Pemecahan Masalah	53
	Bab IV Strategi Kreatif	55
4.1	Strategi Komunikasi.....	55
4.2	Analisis Segmentasi, <i>Targeting</i> dan <i>Positioning</i>	56
4.3	Analisis SWOT	58
4.4	Analisis Model 5W+1H	60
4.5	Strategi Perencanaan Media	61
4.5.1	Tujuan Media	61
4.5.2	Strategi Media	62
4.5.3	Pemilihan Media	63
4.5.4	Panduan Media.....	64
4.5.5	Biaya Media	64
4.6	Moodboard.....	65
4.7	Konsep Kreatif & Gaya Desain (Tone & Manner).....	67
4.8	Konsep Visual (AIDCA)	68
4.8.1	Visual Utama	69
4.8.2	Visual Pendukung.....	77
4.9	Konsep Perancangan	79
4.9.1	<i>Layout</i> dan Komposisi Buku	80
4.10	Penerapan Desain (Final Artwork)	81
	Bab V Kesimpulan dan Saran	1
5.1	Kesimpulan	1
5.2	Saran	2
	DAFTAR PUSTAKA	1
	DAFTAR LAMPIRAN	1