

Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca

Jasmine Loarid¹, Heru Dwi Waluyanto², Asnar Zacky³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: fishyumbrella@gmail.com

Abstrak

Di masa dimana masyarakat dipengaruhi oleh prasangka dan stereotipe, berpikir kritis dibutuhkan untuk memilih hal-hal yang diterima dan sebaiknya tidak diterima. Kemampuan memilih itu diperlukan terutama pada masa remaja dimana anak mengalami pencarian jati diri.

Perancangan ini bertujuan untuk mengajarkan berpikir kritis kepada anak usia 10-12 tahun yang berada dalam masa menuju remaja. Cergam dengan lebih dari 1 rute yang dapat dipilih dan disertai dengan kuis diharapkan dapat mengajarkan kepada anak untuk berpikir lebih dalam mengenai masalah yang dihadapi dan keputusan yang akan diambil.

Kata kunci: Cergam, Beberapa Jalan Cerita, Berpikir Kritis.

Abstract

Title: *Design of Interactive Picture Storybook to Develop Critical Thinking in Children Through Reading Habit*

In the period of time where society is influenced by prejudice and stereotypes, critical thinking is needed to choose which to accept and which to not. The capability to choose is crucial especially for those experiencing the period of adolescence, when teenagers start searching for their self identities.

The purpose of this work is to teach critical thinking to age 10-12 children who are on the way to step into adolescence. A picture storybook with more than one route to choose and is accompanied by quizzes can teach them to think more deeply about a problem they are facing and the decision they will make.

Keywords: *Picture Storybook, Multiple Storylines, Critical Thinking.*

Pendahuluan

Latar Belakang

Minat baca masyarakat Indonesia masih rendah, seperti yang dicatat oleh UNESCO, yang menyebutkan bahwa pada tahun 2012 indeks minat baca Indonesia menunjukkan dari 1000 orang, hanya 1 yang memiliki minat baca. Hal ini menjadi hal yang mengkhawatirkan mengingat banyaknya manfaat yang ditawarkan membaca, seperti meningkatkan kecerdasan, kemampuan bahasa, kreativitas dan imajinasi, serta memberikan banyak pengetahuan.

Bersamaan dengan manfaat tersebut di atas, membaca juga menawarkan manfaat lain yang diperlukan dalam dunia masa kini dimana informasi beredar dengan bebas dan masyarakat dipengaruhi oleh stereotipe dan

prasangka. Manfaat tersebut adalah berpikir kritis, yang dideskripsikan oleh Nickerson sebagai cara berpikir untuk memutuskan apa yang harus dilakukan dalam menghadapi masalah-masalah kompleks (dalam Desmita, 160). Pemikiran kritis penting untuk tidak terpengaruh oleh stereotipe dan informasi yang belum jelas kebenarannya, terutama untuk anak-anak yang berada dalam masa pencarian jati diri. Dengan memikirkan suatu informasi secara lebih dalam terlebih dahulu sebelum menerimanya, anak-anak akan membentuk kepercayaan terhadap diri sendiri dan memiliki pendirian yang tidak mudah digoyahkan oleh arus dalam masyarakat.

Salah satu alasan yang dikemukakan oleh Perpustakaan Daerah Cirebon mengenai penyebab rendahnya minat baca di Indonesia adalah banyaknya jenis hiburan seperti tayangan televisi dan *game* yang mengalihkan perhatian anak-anak dari buku. Menurut The Child Study Center, alasan anak-anak lebih menyukai *game* di antaranya adalah *game* menyediakan perhatian secara pribadi kepada pemain dan memungkinkan pemain untuk menjalani permainan dengan kecepatan (*pace*)-nya sendiri. *Game* adalah media yang menuntut anak untuk aktif, sementara buku adalah media yang pasif, yang menyediakan cerita untuk dibaca tanpa usaha tambahan dari anak. Untuk itulah media yang dipilih adalah buku interaktif yang mengajak anak untuk turut berpartisipasi dalam cerita.

Media buku (cetak) dipilih dibandingkan media elektronik (*ebook*) sebab pengalaman membaca dimana pembaca dapat menyentuh dan membalik halaman secara langsung, serta membalik ke halaman sebelumnya maupun ke akhir cerita, membantu otak untuk memahami dan mengingat bacaan dengan lebih mudah dan lama (Jabr).

Mengingat pentingnya kebiasaan membaca dan berpikir kritis, maka diharapkan buku cergam interaktif yang dirancang dapat mengajarkan berpikir kritis pada anak sekaligus memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan.

Metode Perancangan

Objek yang dirancang adalah buku cerita bergambar interaktif. Data primer yang digunakan dalam perancangan ini di antaranya adalah data produk, data target audiens, dan data narasumber. Sedangkan data sekunder yang digunakan adalah data pustaka. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data-data tersebut adalah:

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mempelajari buku cerita bergambar di pasaran untuk mendapatkan data mengenai buku cerita yang dapat menarik minat anak-anak, serta membaca buku-buku mengenai bagaimana membuat cerita bergambar yang menarik dan bagaimana mengajarkan berpikir kritis pada anak.

b. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan di beberapa toko buku di Surabaya untuk mengetahui kriteria buku yang disukai target audiens.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan target audiens untuk mengetahui tingkat budaya baca, alasan tidak suka membaca, dan buku apa yang disukai. Wawancara juga dilakukan dengan narasumber untuk mengetahui cara mengajarkan berpikir kritis pada target audiens.

Metode Analisis Data

Analisis dilakukan secara kualitatif mengenai jenis cerita dan visual yang mampu menarik minat target audiens, bagaimana menimbulkan minat audiens untuk terus membaca, dan cara-cara yang dapat digunakan untuk mengajarkan berpikir kritis pada target audiens. Digunakan pula analisis 5W+1H untuk membuat perancangan lebih fokus.

Konsep Perancangan

Perancangan difokuskan pada jalan cerita yang menarik dan interaktif yang mendukung dengan tujuan utama merangsang pemikiran kritis target audiens dan menumbuhkan minat baca. Interaktif berupa kuis dan jalan cerita yang dapat dipilih (*multiple storylines*).

Pembahasan

Buku cerita bergambar adalah buku yang mengungkapkan cerita mengenai gambar, tetapi pada buku cerita bergambar untuk anak-anak yang lebih tua, gambar umumnya hanya menunjukkan suatu aspek dari cerita tanpa menambahkan jalan cerita baru.

Buku cerita bergambar pertama yang dibuat untuk anak-anak adalah *Orbis Sensualium Pictus*, atau *The World of Things Obvious to the Senses Drawn in Picture* yang dibuat John Amos Comenius pada tahun 1658. Buku tersebut berisi 150 gambar yang menjelaskan mengenai kegiatan sehari-hari seperti membuat bir, merawat kebun, dan berburu hewan. Pada tahun 1744, John Newberry membuat *A Little Pretty Pocket-Book*, buku pertama yang dipublikasikan untuk memperoleh hiburan melalui membaca.

Di Indonesia, cerita bergambar telah dilakukan juga pada zaman prasejarah dan dapat dilihat pada relief yang ada pada Candi Prambanan dan Candi Borobudur. Selain itu, juga cerita yang dikisahkan melalui gambar pada zaman itu juga terdapat pada wayang yang berkisah melalui gambar di atas kain.

Buku cerita bergambar sebelum era kemerdekaan umumnya bercerita tentang legenda-legenda rakyat Indonesia seperti Timun Mas, Sangkuriang, dll. yang mengandung pesan moral dan kepercayaan masyarakat. Setelah era kemerdekaan, tema buku cerita bergambar pun mulai bervariasi seperti silat dan cerita keagamaan.

Pada 14 April 1973 majalah Bobo terbit untuk pertama kalinya. Asal usul majalah Bobo adalah halaman anak-anak pada harian Kompas. Atas dukungan pendiri Kompas, halaman-halaman itu dikembangkan menjadi majalah anak-anak dengan bekerja sama dengan majalah Bobo Belanda. Pada awalnya, sebagian isi dari majalah Bobo Indonesia

berasal dari majalah Bobo Belanda yang diterjemahkan, dengan sebagian lagi meneruskan rubrik anak-anak Kompas. Majalah Bobo memuat berbagai artikel dan cergam, seperti Bona dan Rongrong, Paman Kikuk, dan Cerita dari Negeri Dongeng.

Tahun 1990-an merupakan era mulai banjirnya visual bergaya Jepang yang ditandai dengan banyaknya anime dan komik dari Jepang (manga). Begitu besarnya minat masyarakat dan positifnya reaksi masyarakat akan produk-produk visual Jepang tersebut membuat ilustrator buku anak-anak dituntut mengikuti selera pasar dan berakhir banyak ilustrasi buku anak saat ini pun dibuat dengan *style* Jepang.

Cerita bergambar dikelompokkan menjadi beberapa kriteria yaitu *board book*, buku bergambar (*picture book*), buku mewarnai, buku aktivitas, buku *how-to*, *novelty book* (meliputi buku *pop-up*, *pull the tab*, boneka kertas, dsb.), dan novel grafis.

Elemen-elemen cerita bergambar meliputi elemen cerita dan elemen visual. Elemen cerita antara lain adalah tema, premis, struktur dan fondasi, cerita, plot, *point of view*, dan dialog. Sedangkan elemen visual meliputi garis, bentuk, ruang, warna, tekstur, komposisi, dan perspektif.

Prosedur perancangan cerita bergambar melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Menentukan tema
2. Pencarian ide
3. Pengembangan ide (termasuk mengembangkan karakter dan menentukan *style* ilustrasi yang akan digunakan)
4. Mengalurkan cerita (awal, tengah, dan akhir)
5. Merencanakan dinamika halaman (memperhatikan tipografi, *white space*, *font*, dan *layout*)
6. Memperhatikan *pace* dan *flow* (dapat direncanakan menggunakan *storyboard*)
7. Membuat *dummy book*
8. Finishing

Buku cerita bergambar memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak dan tidak hanya terbatas pada anak-anak yang berusia sangat muda saja. Teks pada buku cerita bergambar adalah teks naratif, bukan bahasa percakapan seperti dalam komik, sehingga perbendaharaan kata anak menjadi bertambah. Anak dapat memahami dan mengingat kata-kata yang tidak biasanya mereka jumpai dalam percakapan dan kehidupan sehari-hari. Manfaat lain dari cerita bergambar adalah menstimulasi dan mengembangkan daya observasi dan imajinasi anak. Anak melihat ilustrasi pada buku dan membuat kesimpulan sendiri mengenai apa yang sebenarnya terjadi dalam cerita. Ilustrasi pada buku cerita bergambar dapat memperlihatkan kepada anak bagaimana suatu tempat yang belum pernah mereka ketahui terlihat. Ilustrasi pada buku cerita bergambar juga dapat mendukung kepekaan seni dan perkembangan estetika anak.

Dalam hal pemikiran kritis, buku cerita bergambar dapat membantu anak mengembangkan kemampuan tersebut. Selama membaca buku cerita bergambar, anak mencoba memahami cerita dan apa yang ingin disampaikan oleh cerita melalui gambar, dengan demikian menuntut otak untuk memahami apa yang tidak dituliskan dalam cerita.

Pada usia 12-15 tahun, anak telah disebut sebagai remaja dan memasuki masa pencarian jati diri. Remaja mulai mencari karakter ideal yang ingin ia tiru dan mengidentifikasi diri dengan apa yang ia sukai dan tidak sukai, kelompok atau organisasi tempatnya menjadi anggota, dan dengan membedakan dirinya dengan orang lain. Perkembangan kognitif remaja usia 12-15 tahun berada pada tahap pemikiran operasional formal menurut Piaget. Pada tahap ini, remaja dapat memikirkan hal-hal yang abstrak dan kemungkinan (*possibilities*). Remaja dapat mengembangkan hipotesis dan menguji hipotesis yang ia buat dengan pertimbangan dan melalui pengujian. Perubahan kemampuan kognitif ini dapat membantu peningkatan pemikiran kritis pada remaja, di antaranya meningkatnya kecepatan, otomatisasi, dan kapasitas pemrosesan informasi; bertambah luasnya pengetahuan; meningkatnya kemampuan membuat kombinasi-kombinasi baru dari pengetahuan; dan semakin panjangnya rentang dan spontannya penggunaan strategi atau prosedur untuk menerapkan atau memperoleh pengetahuan, seperti perencanaan dan mempertimbangkan berbagai pilihan.

Pemikiran kritis adalah cara berpikir yang senantiasa mempertanyakan suatu hal, terutama yang berhubungan dengan topik yang kompleks. Santrock (Desmita 161) mengatakan bahwa "Pemikiran kritis berhubungan dengan memahami arti yang lebih dalam pada suatu masalah, memiliki pikiran yang terbuka mengenai pendekatan dan perspektif yang berbeda, tidak langsung menerima apa yang dikatakan oleh orang lain dan buku, dan berpikir secara reflektif, bukan menerima langsung ide yang paling awal terpikirkan." Pemikiran kritis menyadari dan memahami bahwa informasi yang beredar maupun yang telah diterima di masyarakat dapat saja terpengaruh prasangka, tidak lengkap, atau telah diubah-ubah sehingga akan menuntut bukti yang dapat mendukung suatu informasi sebelum menerimanya sebagai kebenaran. Mengajarkan berpikir kritis pada anak dapat membantu mereka untuk beradaptasi dengan suasana baru, memahami informasi secara akurat, memiliki rasa ingin tahu, dan mengembangkan keterampilan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan bermacam-macam masalah. Secara akademis, kemampuan berpikir kritis akan membantu anak untuk menguasai kurikulum akademik dan materi pembelajaran umum dengan memahami proses berpikir yang benar. Proses berpikir kritis akan mendukung anak untuk menjadi

lebih independen dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Keterampilan yang dibutuhkan dalam pemikiran kritis adalah kemampuan-kemampuan kognitif untuk memproses informasi, bukan sekedar menerima informasi. Kemampuan kognitif yang diperlukan tersebut adalah kemampuan memahami suatu informasi secara mendalam dan membuat suatu kesimpulan yang logis.

Untuk mengajarkan berpikir kritis, inti dari cara-cara yang digunakan adalah mengajar, mendukung, dan memberi anak kesempatan bertanya; memperluas landasan pengetahuan anak; dan membimbing anak dalam mengorganisasikan pemikiran untuk memahami masalah dan menciptakan alternatif pemecahan masalah kemudian melakukan evaluasi.

Buku interaktif adalah buku yang memerlukan interaksi dan partisipasi dari pembacanya. Interaksi tersebut dapat berupa memutar roda, membuka *flap* (bahan tipis yang hanya tertempel di satu sudut pada permukaan halaman buku dan menutupi tulisan atau gambar di bawahnya), menarik *tab* (bahan tipis dan/atau keras yang ditempelkan sedemikian rupa pada halaman buku sehingga dapat ditarik keluar), bermain dengan *pop-up*, maupun memainkan permainan yang tersedia di dalam buku. Dengan buku interaktif, pembaca dapat belajar sambil bermain.

Terdapat beberapa jenis buku interaktif, di antaranya adalah *volvella* (buku interaktif pertama yang dibuat, memiliki roda yang dapat diputar), buku *pop up*, buku mewarnai, buku permainan (*gamebook* atau buku Pilih Sendiri Petualanganmu), buku bergambar objek tersembunyi (*hidden objects book*), *touch and feel book*, dan buku pembelajaran yang didigitalisasi.

Tidak seperti pembelajaran secara resmi, buku interaktif memberikan pembelajaran melalui kegiatan belajar sambil bermain. Bermain merupakan salah satu metode yang efektif untuk melakukan kegiatan belajar oleh karena beberapa hal. Anak-anak senang bermain, dan keinginan untuk melakukan kegiatan bermain muncul dari diri mereka sendiri. Pembelajaran menjadi efektif sebab dilakukan dengan inisiatif sendiri, dan dilakukan dengan gembira tanpa terhalang rasa takut dan tertekan. Selain itu, dalam permainan tidak terdapat benar dan salah, sehingga kegiatan belajar juga dapat terjadi tanpa rasa frustrasi dan merasa diri gagal (Bennet, Wood, and Rogers, 2005).

Mengenai target audiens, data yang diperoleh dari wawancara menunjukkan bahwa alasan target audiens tidak suka membaca adalah karena bosan. Target audiens yang tidak maupun yang suka membaca menyukai cerita yang “seru” dan visual dengan *style* kartun proporsional yang menggunakan *outline*. Mayoritas anak dari kedua kelompok menyukai buku dengan proporsi teks dan gambar yang seimbang.

Konsep Perancangan

Tujuan pembuatan cergam interaktif ini adalah mengajarkan pemikiran kritis kepada anak terutama mengenai cara pandang terhadap suatu masalah serta pemahaman mengenai dampak dari keputusan yang diambil, sekaligus memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan melalui cerita yang seru dan ilustrasi yang mendukung.

Untuk membuat perancangan lebih terfokus, target audiens yang ditetapkan untuk perancangan adalah remaja laki-laki dan perempuan berusia 12-15 tahun yang berasal dari Strata Ekonomi Sosial B-A di Surabaya dan mampu berbahasa Inggris. Mereka tidak atau kurang suka membaca, menyukai teknologi terutama *game*, juga tantangan dan hal-hal yang baru. Target audiens juga memiliki rasa ingin tahu tetapi mudah merasa bosan, serta terpengaruh dan menerima stereotipe yang ada di masyarakat, keluarga, dan kelompok teman sebaya.

Berdasarkan hasil wawancara dan karakter target audiens, cerita pada cergam mengambil tema ‘perubahan’ atau *change* dengan jenis petualangan. Cergam bercerita mengenai sebuah kota yang tidak pernah diam sehingga membangunkan orang-orang mati. Sang tokoh utama kemudian melakukan petualangan bersama teman baiknya untuk membawa pulang ‘diam’ ke kotanya dan menghentikan kebangkitan para orang mati. Tema ‘perubahan’ dipilih sebab target audiens adalah remaja yang berada pada masa dimana terjadi banyak perubahan baik pada fisik, psikologis, maupun lingkungan pertemanan, dan beberapa dari perubahan tersebut membutuhkan pengambilan keputusan yang kritis.

Naskah ditulis dengan gaya bahasa naratif yang merupakan karakter buku cerita bergambar, dengan percakapan menggunakan bahasa yang lebih santai. Bahasa yang digunakan dalam cergam adalah bahasa Inggris sebab dekat dengan anak (pada *gadget*, *game*, media sosial) dan dipilih oleh target audiens.

Visual buku menggunakan *style* kartun proporsional yang menggunakan *outline*. *Style* tersebut dipilih sebab diminati oleh target audiens dan sesuai dengan cerita yang bernuansa *fun* tetapi memiliki tema yang lebih serius. *Layout* buku dirancang secara menarik dengan memanfaatkan jenis tipografi dan ilustrasi serta *layout* teks yang dinamis untuk mendukung pengalaman membaca.

Dalam hal pengajaran berpikir kritis, salah satu cara yang digunakan dalam cergam adalah memberikan pertanyaan bersifat terbuka yang mengajak pembaca berpikir terlebih dahulu sebelum menerima suatu informasi. Dua dari pertanyaan tersebut adalah pertanyaan evaluatif yang diajukan di akhir cerita. Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengajak pembaca

untuk berpikir mengenai suatu hal dengan sudut pandang yang berbeda. Cara lain yang digunakan adalah membimbing pembaca untuk mengorganisasikan pemikiran. Proses pemahaman masalah terjadi secara alami dalam kegiatan membaca. Untuk mendorong pembaca menghasilkan alternatif pemecahan masalah dari pemahaman tersebut, diberikan pertanyaan di akhir halaman-halaman tertentu.

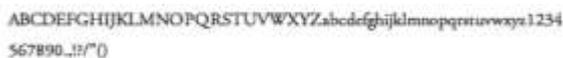
Cerita menggunakan *setting* perkotaan fiktif di barat, dengan *setting* waktu dunia modern atau dunia zaman sekarang yang telah ada teknologi seperti komputer dan telepon. *Setting* seperti ini dapat dilihat pada buku-buku cerita karya Roald Dahl, seperti “Charlie and the Chocolate Factory” dan “The Giraffe and the Pelly and Me”. Pada kedua buku tersebut dan buku anak karya Roald Dahl lainnya, *setting* cerita merupakan dunia modern yang dikombinasikan dengan unsur fantasi. *Setting* fantasi dalam cergam ini berupa tempat yang didatangi oleh tokoh utama untuk mendapatkan *Silence* atau *Quiet* itu.

Tokoh utama dalam cerita adalah seorang anak laki-laki bernama David dan teman baiknya, seorang anak perempuan bernama Nat. Karakter David dibuat berdasarkan karakter tokoh utama dalam buku-buku yang populer di kalangan anak-anak, di antaranya memiliki rasa keadilan dan keinginan untuk melakukan hal yang benar, serta keberanian. Karakter Nat dibuat dengan mempertimbangkan karakter tokoh *sidekick* dalam cerita umumnya serta melihat karakter tokoh-tokoh *sidekick* yang disukai anak-anak, yaitu umumnya mendukung dan menjadi penyeimbang sifat tokoh utama. Tokoh David memiliki sifat banyak berpikir sehingga tokoh Nat dibuat lebih rileks dan ceria. Selain kedua tokoh itu, ada pula tokoh-tokoh pendukung yang membantu dan menemani mereka sepanjang perjalanan, yaitu seekor beruang kutub dan Glider si tupai terbang.

Gaya *layout* pada buku berupa proporsi teks dan gambar yang seimbang, dengan beberapa halaman memiliki lebih banyak teks dibandingkan gambar. *Layout* teks dalam halaman akan mengikuti bentuk gambar agar terlihat dinamis.

Tone warna yang digunakan adalah warna-warna cerah tetapi tidak neon. *Tone* warna demikian digunakan untuk mendukung kesan *fun* dalam cerita tanpa membuat cerita terlihat terlalu ringan.

Tipografi yang digunakan dalam cergam adalah Adobe Garamond Pro berukuran 11 *point*. Jenis huruf serif digunakan sebab memiliki keterbacaan yang lebih baik dibandingkan sans serif.



Gambar 1. Typeface Adobe Garamond Pro

Huruf awal pada kata pertama pada setiap perpindahan cerita menggunakan *typeface* jenis Lobster 1.4 dengan ukuran 22 point.



Gambar 2. Typeface Lobster 1.4

Visualisasi Desain



Gambar 3. Sketsa desain tokoh utama



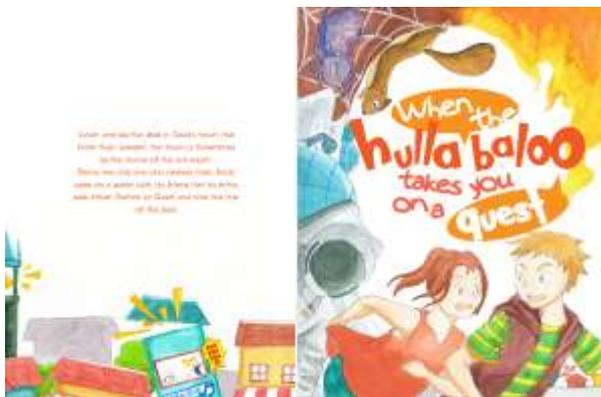
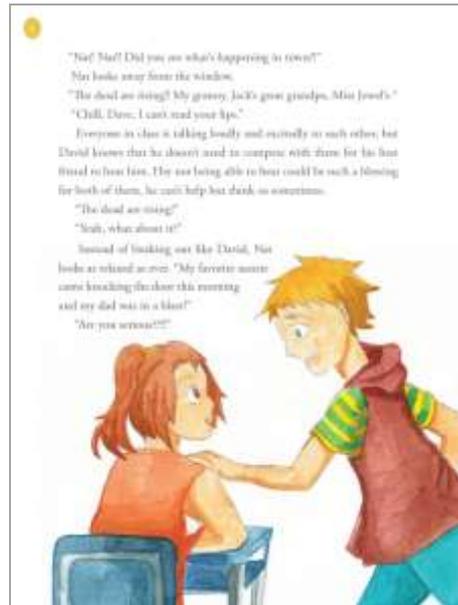
Gambar 4. Sketsa desain tokoh beruang



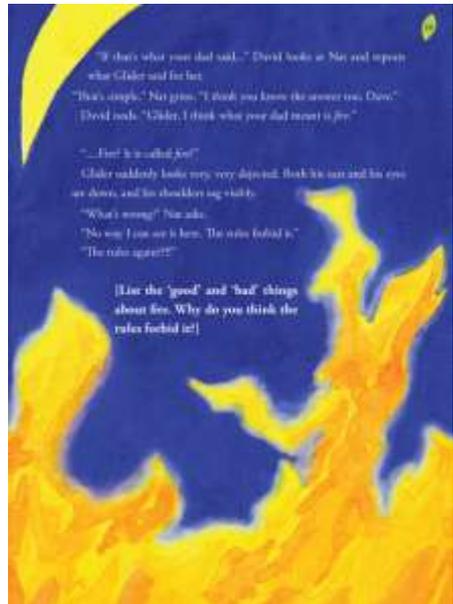
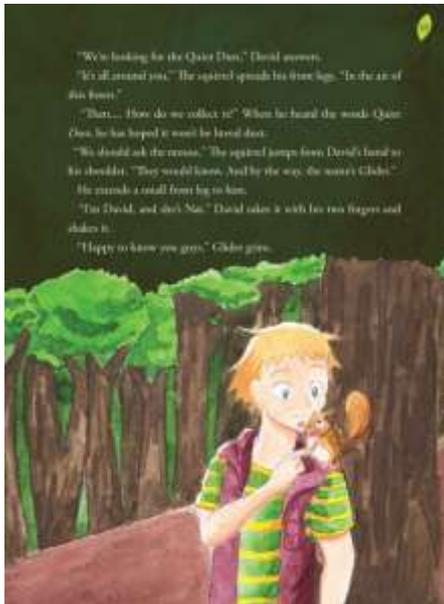
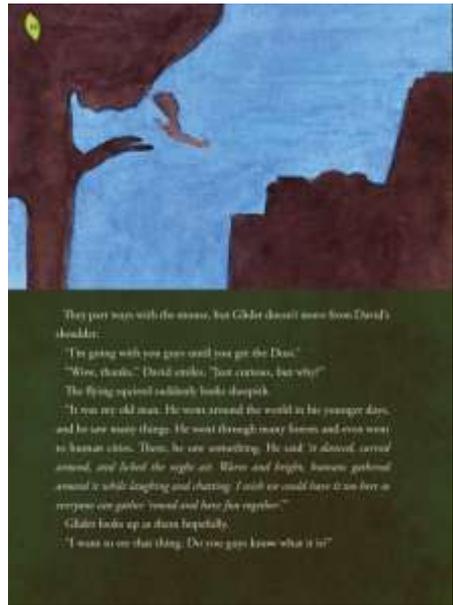
Gambar 5. Sketsa desain tokoh Glider

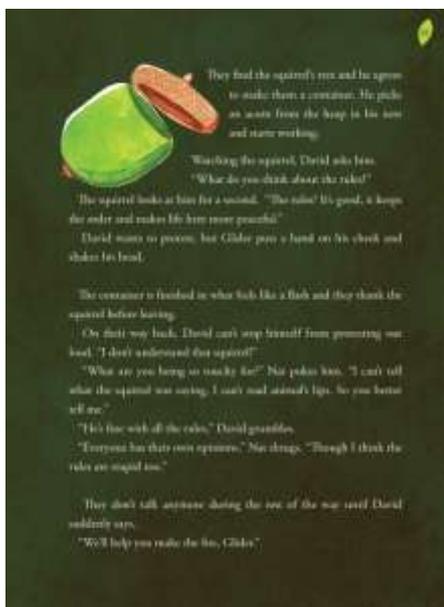
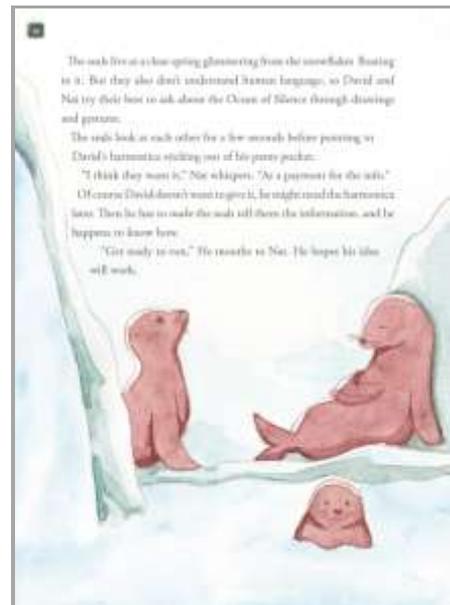
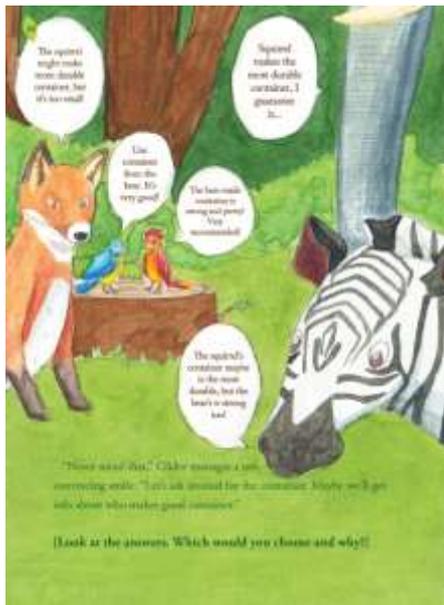


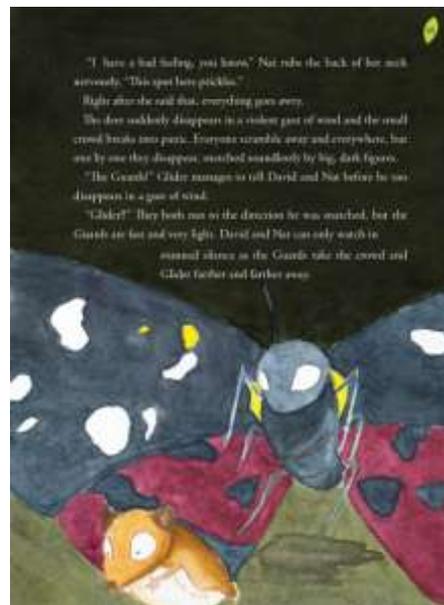
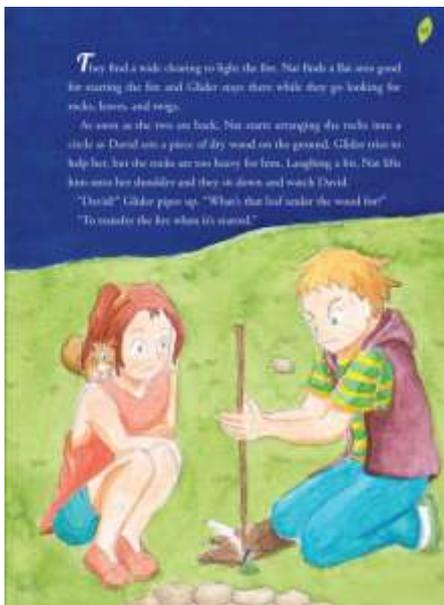
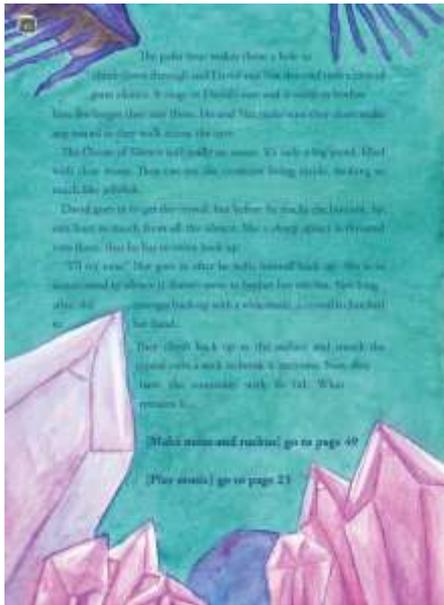
Gambar 6. Desain final tokoh utama

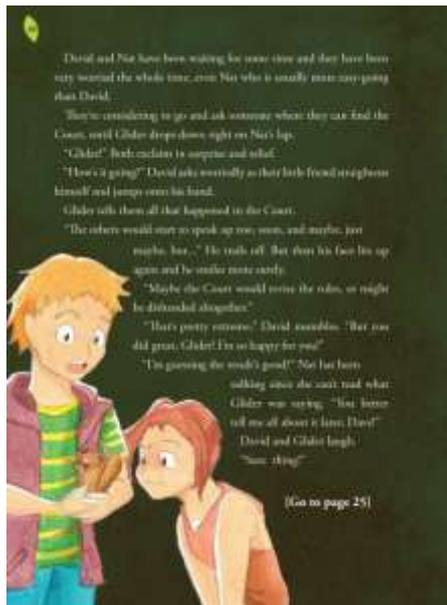


Gambar 7. Desain final cover depan dan belakang









Gambar 8. Contoh halaman

Simpulan

Berpikir kritis dibutuhkan untuk melihat sisi lain dari suatu masalah. Dengan kemampuan untuk senantiasa melihat suatu masalah dari berbagai aspek dan sudut pandang, seseorang akan mampu berpikir secara terbuka dan tidak mudah terpengaruh stereotipe dan prasangka masyarakat umum. Berpikir secara kritis dan terbuka juga memungkinkan seseorang untuk memikirkan dampak dari suatu perbuatan yang akan dilakukan atau keputusan yang akan diambil.

Oleh sebab itu, berpikir kritis sangat dibutuhkan terutama bagi anak yang menginjak masa remaja, dimana pada masa tersebut terjadi pencarian identitas dan pengambilan keputusan yang akan mempengaruhi masa depan anak.

Buku cergam dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengajarkan anak berpikir kritis. Belajar yang dilakukan secara menyenangkan melalui cerita yang menarik dan gambar yang mendukung akan membuat materi lebih mudah diingat oleh anak. Selain itu, pengalaman membaca yang demikian dapat pula membuat anak tertarik untuk membaca lagi.

Cergam interaktif membuat anak tidak hanya membaca, tetapi juga turut aktif dalam cerita. Mereka dapat berpartisipasi dalam cerita untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi tokoh dengan jalan yang mereka pilih. Dan seperti halnya tidak semua hal di dunia adalah hitam dan putih, akhir cerita yang tersedia tidak ada yang benar-benar senang atau sedih, baik atau buruk. Dengan demikian, tidak ada pilihan yang dapat dikatakan 'benar' atau 'salah'.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa perancangan ini dapat selesai berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd. sebagai pembimbing I yang telah membimbing dalam penulisan laporan dan pengerjaan karya tugas akhir ini dan selalu memotivasi serta memberi semangat.
2. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. sebagai pembimbing II yang telah membimbing dalam penulisan laporan dan pengerjaan karya tugas akhir ini dan selalu memberi semangat dalam pengerjaan karya.
3. Bapak Robby Agustinus, M.Psi., Psi yang telah bersedia diwawancara dalam hal psikologi anak dan pemikiran kritis.
4. Miss Feby atas izin yang diberikan untuk pengumpulan data, serta dan siswa-siswi kelas 4 dan 5 SD Intan Permata Hati Timur atas kesediaan diwawancara.
5. Jane Marsha Hartono yang telah banyak membantu dalam pencarian ide dan memberikan saran serta kritik dalam pengerjaan karya.
6. Teman-teman yang selalu menyemangati, memberikan informasi, dan menawarkan bantuan (Savira, ce Yusi, Devia, Vivian).
7. Orang tua yang pengertian dan selalu memberi semangat serta mendukung sepanjang pembuatan laporan dan karya tugas akhir ini.
8. Keluarga yang memberikan dukungan dalam berbagai bentuk

Surabaya, 26 Juni 2015
Penulis

Daftar Pustaka

- 7 *Penyebab Rendahnya Minat Baca.* (2012, February). Retrieved January, 2015, from <http://perpusda.cirebonkab.go.id/7-penyebab-rendahnya-minat-baca>
- Anderson, N.A. (2010, July) *The Value of Children's Literature.* Retrieved February, 2015, from <http://www.education.com/reference/article/value-childrens-literature/>
- Bennet, N., Wood, L. & Rogers, S. (2005). *Mengajar Lewat Permainan.* (Frans Kowa, Trans.). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Chuska, K. R. (1995). *Improving Classroom Questions : A Teacher's Guide to Increasing Student Motivation, Participation, and Higher-Level Thinking.* Indiana: Library of Congress.

- Debbie. (2013). *Why Picture Books Are Important*. Retrieved February, 2015, from <http://inkygirl.com/inkygirl-main/2013/11/7/why-picture-books-are-important.html>
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Developing Critical Thinking in Children*. (2014). Retrieved February, 2015, from <http://www.brighthorizons.com/family-resources/e-family-news/2014-developing-critical-thinking-skills-in-children/>
- Jabr, F. (2013, April). *The Reading Brain in the Digital Age : The Science of Paper versus Screen*. Retrieved January, 2015, from <http://www.scientificamerican.com/article/reading-paper-screens/>
- Lamb, N. (2001). *The Writer's Guide to Crafting Stories for Children*. USA: Writer's Digest Book.
- Loh, A. *Developing Your Child's Critical Thinking Skills*. Retrieved February, 2015, from <http://www.brainy-child.com/article/critical-thinking-skills.shtml>
- McCannon D., Thornton S., and Williams, Y. (2008) *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books*. USA: Running Press.
- Meningkatkan Kecerdasan Anak Melalui Membaca*. (2009, November). Retrieved February, 2015, from <https://gurubangkit.wordpress.com/2009/11/02/meningkatkan-kecerdasan-anak-melalui-membaca/#more-150>
- Paul, A.W. (2009). *Writing Picture Books : A Hands-on Guide from Story Creation to Publication*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Book.
- Perpusnas : Minat Baca Masyarakat Indonesia Masih Rendah*. (2013, November). Retrieved January, 2015, from <http://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/13/11/02/mvmvq4-perpusnas-minat-baca-masyarakat-indonesia-masih-rendah>
- Picture Books: Artistic Elements*. (2009). Retrieved March, 2015, from http://www2.nkfust.edu.tw/~emchen/CLit/picturebook_artistic_elements.htm#perspective
- Potts, B. (1994) *Strategies for Teaching Critical Thinking*. Retrieved February, 2015, from <http://www.ericdigests.org/1996-1/critical.htm>
- Santrock, J.W. (2003) *Perkembangan Remaja*. (Dra. Shinto B. Adelar, M. Sc., Trans.). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wang, K. (2014, June). *Video Games and Kids : Why They Love Them, and What Parents Can Do to Minimize the Risks*. Retrieved February, 2015, from http://www.aboutourkids.org/articles/video_games_kids
- Widiantoro, H. (2014, December). *Ngapain sih, Kita Kudu Membaca, Ini 7 Alasannya*. Retrieved February, 2015, from <https://hendricuswidiantoro.wordpress.com/2014/12/16/ngapain-sih-kita-kudu-membaca-ini-7-alasannya/>
- Wikipedia the free encyclopedia*. (2015). Interactive Children's Book. Retrieved April, 2015, from https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_children%27s_book