

DAFTAR PUSTAKA

- Gigih Wicaksono, D. S. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita. *Joyful Learning Journal*, 225.
- Hidayati, S. (2020). Pengaruh Tipografi Terhadap Efektivitas Komunikasi Visual dalam Desain Grafis. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 101-110.
- Kurniawan, E. &. (2020). Pengaruh Interaktivitas Terhadap Keterlibatan Pengguna dalam Aplikasi Pendidikan. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 90-100.
- Naufal Zaim Ramadhan, D. Y. (2018). Perancangan Buku Pop-Up Alfabet untuk Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Grahita Ringan Guna Meningkatkan Kemampuan Visual Anak. *Jurnal Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 98-99.
- Ng Natasha, P. G. (2016). Perancangan Buku Interaktif Sebagai Media Pendukung Terapi Anak-Anak ADHD Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 3.
- Ningrum, P. R. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood*, 120-122.
- Nurfadillah, S. N. (2023). Pengaruh Terapi Okupasi terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Window of Nursing Journal*, 133-139.
- Purnama, A. (2019). Penerapan Prinsip Desain Layout Pada Media Cetak untuk Meningkatkan Daya Tarik Visual. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 77-88.
- Purwanti, R. (2023). Perancangan Buku Interaktif Teknik Lepas Tempel sebagai Media Pengenalan Karakter Kemandirian bagi Anak Usia 3-5 Tahun. *JURNAL ADAT*, 46-51.
- Rohmah, H. &. (2019). Penggunaan Buku Interaktif dalam Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus: Tinjauan Teoritis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 122-130.

- Santoso, D. (2020). Peran Media Interaktif dalam Terapi Okupasi untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Terapi dan Edukasi Anak*, 56-65.
- Suryani, E. (2021). Pengaruh Psikologis Warna Terhadap Persepsi Pengguna dalam Desain Grafis. *Jurnal Psikologi dan Desain Visual*, 45-56.
- Suryanto, P. &. (2020). Pemanfaatan Buku Cerita Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Anak Berkebutuhan Khusus di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Inklusif Indonesia*, 65-74.
- Susanto, R. (2022). Peran Ilustrasi dalam dalam Desain Grafis sebagai alat Komunikasi Visual. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 115-125.
- Achmad Haikal Kurniawan. (2024, March 6). *Pentingnya Aksesibilitas Buku untuk Anak Berkebutuhan Khusus – PerpusKita*.
<https://web.perpuskita.id/pentingnya-aksesibilitas-buku-untuk-anak-berkebutuhan-khusus/>
- Aisyafs. (2018, October 16). *Teori Warna Brewster* . Sekolah Desain.Com.
https://sekolahdesain.com/teori-warna-brewster/?utm_source=chatgpt.com
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2024, December 31). *Potret Penyandang Disabilitas di Indonesia: Hasil Long Form SP2020 - Badan Pusat Statistik Indonesia*.
https://www.bps.go.id/id/publication/2024/12/20/43880dc0f8be5ab92199f8b9/portrait-of-persons-with-disabilities-in-indonesia-long-form-pc2020-results.html?utm_source=chatgpt.com
- Cedrik Putra Kalmansur, B., Susanti, E., Yonatia Fakultas Seni Rupa dan Desain, J., & Kristen Maranatha, U. (2023). *Buku Cerita Interaktif Sebagai Medium Keterampilan Motorik Halus Anak*. 09(03).
<https://doi.org/10.37905/aksara.9.3.1719-1734.2023>
- CNN Indonesia. (2023, February 21). *Orang Tua Juga Bisa Berikan “Terapi” untuk Anak Autisme di Rumah*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20230221062148-284-915615/orang-tua-juga-bisa-berikan-terapi-untuk-anak-autisme-di-rumah>
- Farhan Anwarrul Anam, & Ali Muhammad. (2023). Kebiasaan Anak Binaan Dalam Clothing Cleanliness (Kebersihan Pakaian) Yang Berkaitan Dengan Kesehatan di Lembaga Pembinaan Khusus Kelas 1 Kutoarjo. *Jurnal Ilmiah Multidisipline*, 1(10), 58–62. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10071383>

- Fathonah, D., Fillia, D., & Artharina, P. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA LIFT THE FLAP BOOK BERBASIS DISCOVERY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SUBTEMA LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU*.
- Feni Haryati, L., Nurmawanti, I., Pajarungi Anar, A., & Widodo, A. (2020). *OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI MI NW TANAK BEAK NARMADA*. 1(2).
<http://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/index88>
- Gesya Dwi Augia. (2017). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 TURI SLEMAN YOGYAKARTA*.
- Gonen, E. (2019). Tim Brown, Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation (2009). *Markets, Globalization & Development Review*, 04(02).
<https://doi.org/10.23860/mgdr-2019-04-02-08>
- Kemendikdasmen. (2025). *Terjemahan Buku Cerita Anak | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kemendikdasmen*.
<https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/produk-detail/3432/terjemahan-buku-cerita-anak>
- Liputan 6. (2023, November). *Balai Media Kebudayaan Kemendibudristek Diskusi Bareng Anak Muda Kaltim, Kenalkan Aplikasi Indonesiana.TV - News Liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/news/read/335788/balai-media-kebudayaan-kemendibudristek-diskusi-bareng-anak-muda-kaltim-kenalkan-aplikasi-indonesianatv>
- Mulyaningsih, H., & Zubaidah, E. (2021). *PENGARUH BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR SISWA*.
- Nurul Faroh, N., & Setiawan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, D. (2018). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS MONTASE PEMBELAJARAN IPS KELAS V*. In *JLJ* (Vol. 7, Issue 4).
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Oey, F. W., Dwi Waluyanto, H., & Zacky, A. (2013). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. <http://www.irishislez.com/zoo.html>

- Rahmawati, F. A., Dorlina Simatupang, N., & Widayati, S. (2024). Pengembangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Emosional Anak Usia Dini di LPA Sunshine UNESA. In *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* (Vol. 6). <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC>
- Satria, G., Iskandar, R., & Usman, R. (2020). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Sipak Tekong*. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v131.1>
- Shafrina, Azkiya, & Dwi Agnes Natalia Bangun. (2023). Arty: Jurnal Seni Rupa BUKU CERITA INTERAKTIF “PEMUDA DAN SINGA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS. In *Arty* (Vol. 12, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arty>
- Timothy Samara. (2007). *Design Elements A Graphic Style Manual*.
- WHO. (2022). *Optimizing brain health across the life course*. <http://apps.who.int/bookorders>.
- Wicaksono, G., Nuryanto, S., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2020). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MENEMUKAN ISI CERITA. In *JLJ* (Vol. 9, Issue 4). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Yury Ulandary, & M. Shodiq. (2023). *Melatih Motorik Halus Anak Autis Melalui Terapi Bermain*. 19(1), 54–60.