

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Rockport Publishers.
- Fletcher, H. (2006). *The Principle of Inclusive Design*. the Commission for Architecture and the Build Environment.
- Graham, L. (1999). *The Principles of Interactive Design*. Delmar Publishers.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Haslam, A. (2006). *Book design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Hidayatullah, R., & Kurniawan, A. (2016). *Estetika Seni*. Yogyakarta: Arttex.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=996489>
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions*. Boston: Cengage Learning.
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions*. OnWord Press.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang–Undang No. 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas.

Jurnal

- Lestari, R. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Buku Pop-up Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Tunagrahita Ringan di*

Sekolah Luar Biasa Widya Mulia Pundong.

<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/plb/article/viewFile/16147/1562>

5

- Musyafak, A. (2021). Usulan Pengembangan Desain Tempat Tidur Multifungsi Yang Ergonomis Menggunakan Metode Quality Function Deployment. https://repository.unissula.ac.id/24110/1/31601601243_fullpdf.pdf
- Nisa, F. K., & Wangi, M. P. (2023). Pelatihan Pembuatan Busy Book sebagai Media Pembelajaran bagi Para Guru SLB Harmoni Gedangan Sidoarjo. *Limbung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. <https://journal-center.litpam.com/index.php/linov/article/view/1533>
- Nugraha, Ali. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rahmad, & Ardisal. (2021). Journal of Basic Education Studies. *Efektifitas Busy Book untuk Meningkatkan Motorik Halus dalam Kemampuan Menulis bagi Anak Autisme*, 4(1).
- Sandy, L. P. A. (2017). Peran Orang Tua Terhadap Keterampilan Menyikat Gigi Dan Mulut Pada Anak Disabilitas Intelektual. *Jurnal Teknosains*.
- Thabrani, G. (2018). *Unsur-unsur Seni Rupa & Desain (Diperkuat Pendapat Ahli)*. serupa.id. dari <https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain/>
- Ubay, U. (2019). *Pengertian media informasi menurut para ahli*. Diakses pada 07 April 2020, dari <https://www.masterpendidikan.com/2019/08/pengertian-media-informasi-menurut-para-ahli.html>
- Widjanarko, L. S., Hadi, S., & Marjianto, A. (2022). Indonesian Journal of Health and Medical. *Perbedaan Keterampilan Menyikat Gigi dengan Menggunakan Media (Dental Pop-up Book) Siswa SDI An-Nur Surabaya*. <https://rcipublisher.org/ijohm/index.php/ijohm/article/view/123/91>

Website

- Alfari, S. (2023). *Pengertian Observasi, Instrumen dan Jenisnya* | *Sosiologi Kelas 10*. Ruangguru.
<https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-observasi-instrumen-dan-jenis>
- Adit, A. (2020). *Ini Syarat Usia Jenjang PAUD, SLB, SD dan SMP pada PPDB DKI Jakarta*. Kompas.com.
<https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/12/105526471/ini-syarat-usia-jenjang-paud-slb-sd-dan-smp-pada-ppdb-dki-jakarta>
- Amin, M. A. (2017). *Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensifraktal Box Counting Dari Citra Wajah Dengan Deteksi Tepi Canny*. Neliti.
<https://www.neliti.com/id/publications/249455/klasifikasi-kelompok-umur-manusia-berdasarkan-analisis-dimensifraktal-box-counting>
- Ammariah, H. (2023). *Desain Grafis: Pengertian, Unsur & Prinsip Dasar* | *SMK Kelas 10*. Ruangguru.
<https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>
- Basmatulhana, H. (2022). *Mengenal Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. DetikEdu.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6159691/mengenal-metode-penelitian-kualitatif-dan-kuantitatif>
- Budhiman, I. (2023). *8 Unsur Seni Rupa Beserta Contoh Gambarnya. Tidak Cuma Titik dan Garis, lo!* Berita 99.co.
<https://berita.99.co/unsur-unsur-seni-rupa/>
- Byrd, F. (2022). *Intellectual Disability in Children: Causes, Symptoms, and Treatments*. WebMD.
<https://www.webmd.com/parenting/baby/child-intellectual-disability>

- Cini, A. (2021). *Color Theory Chart Cmyk Rgb Ryb Stock Vector (Royalty Free)*. Shutterstock. 2092625941. <https://www.shutterstock.com/image-vector/color-theory-chart-cmyk-rgb-ryb-2092625941>
- Darling, C. (2013). *Museum Brochure Design on Behance*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/12481237/Museum-Brochure-Design>
- Dhir, R. (2021). *Interactive Media: Definition, Types, and Examples*. Investopedia. <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>
- Fadli, R. (2021). *Ibu, Pahami 6 Tanda Disabilitas Intelektual pada Anak*. Halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/ibu-pahami-6-tanda-disabilitas-intelektual-pada-anak>
- Gramedia Blog. (2023). *Ciri-ciri dan Sifat Bangun Datar*. Gramedia.com. <https://www.gramedia.com/literasi/ciri-dan-sifat-bangun-datar/>
- InVision. (2023). *Principles of design*. InVision. <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design>
- Juma, A. (2023). *What Is Visual Storytelling? (Plus 9 Essential Tips)*. Indeed. <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/visual-storytelling>
- Kompas. (2023). *Garis Dalam Seni Rupa: Pengertian dan Jenisnya*. kompas.com. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/27/090000669/garis-dalam-seni-rupa%E2%80%93pengertian-dan-jenisnya?page=all>
- Kurnia, F. (2023). *Analisis Data: Definisi, Jenis, Model, Sampai Prosedurnya*. Daily Social. <https://dailysocial.id/post/analisis-data>
- LP2M. (2022). *Purposive Sampling - Definisi, Keuntungan dan Cara Melakukannya*. LP2M UMA. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/05/31/purposive-sampling-definisi-keuntungan>

n-dan-cara-melakukannya/

- Maulana, F. D. (2023). *Teori Relasi Sosial Menurut Georg Simmel*. Cahaya Ilmu Sosial. <https://www.cahayailmusosial.com/relasi-sosial-georg-simmel/>
- MomKnowsBest Team. (2020). *Lift The Flap Books: Books That Will Delight Your Child*. MomKnowsBest. <https://www.momknowbest.in/blog/lift-the-flap-books>
- Oxford Learner's Dictionaries. (n.d.). *design noun - Definition, pictures, pronunciation and usage notes | Oxford Advanced Learner's Dictionary at OxfordLearnersDictionaries.com*. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/design_1
- Pangemanan, J. I. H. (2022). *Evaluasi Adalah: Pengertian, Tujuan, Tahapan, dan Contoh*. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/538992/evaluasi-adalah-pengertian-tujuan-tahapan-dan-contoh>
- Pedchenko, K. (2021t). *Brand Identity Concept for Clubhouse Which Surpasses the Original Design*. The Designest. <https://thedesignest.net/brand-identity-concept-clubhouse/>
- Sofiana, S. (2015). *Penderita Down Syndrome Kabur Demi Nenek Ternyata Baru Saja Meninggal Dunia*. Tribunnews Surabaya. <https://surabaya.tribunnews.com/2015/03/04/penderita-down-syndrom-kabur-demi-nenek-ternyata-baru-saja-meninggal-dunia?page=all>
- Teman Start Up. (2022). *Perbedaan Alpha dan Beta Test!* Teman Startup. <https://temanstartup.com/perbedaan-alpha-dan-beta-test/>
- Yayasan Cinta Harapan Indonesia (YCHI) Autism Center. (2020). *Cek 4 Klasifikasi Disabilitas Intelektual*. YCHI Autism Center. <https://ychiautismcenter.org/isi-artikel/cek-4-klasifikasi-disabilitas-intelektual#>