

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ahearn, L. (2017). *3D Game Environments: Create Professional 3D Game Worlds* (2<sup>nd</sup> ed.). Boca Raton: Taylor & Francis Group.
- Andriani, N. S. (2021). *Panduan Media Aksesibel*. Yogyakarta: Sentra Advokasi Perempuan, Difabel & Anak (SAPDA).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kuantitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony: Pantone Edition*. United States: Rockport Publishers.
- Hasbi, M. (2021). *Panduan APE Aman Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions* (5<sup>th</sup> ed.). Clark Baxter.
- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. Interaction Design Foundation.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

### Jurnal

- Afifah. (2017). Peran Guru dalam Memilih Alat Permainan Edukatif untuk Menumbuhkembangkan Potensi Anak Usia Dini Di RA Muawanatul Falah Ngetuk Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Patu tahun Pelajaran 2016/2017. STAIN Kudus. <http://repository.iainkudus.ac.id/1058/>
- Hu, J., Li, L., Li, X., Zhang, C., Liu, W., & Fu, Z. (2016). BabyTalk: Interactive Design of Intelligent Toys for Pre-school Children in China. *Chinese CHI*, 8(1), 1-9. <http://dx.doi.org/10.1145/2948708.2948716>

- Kusumo, R. M. P. (2018). Perancangan Produk Mainan Statis Untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak. *Jurnal Desain Produk*, 3(4), 144-145. <https://doi.org/10.24821/productum.v3i4.2237>
- Pawestri, N. A. (2019). Evaluasi Penerapan Konsep Rumah Sehat Terkait Tata Ruang, Pencahayaan, dan Penghawaan Alami Pada Rumah Tinggal Menengah di Kawasan Padat Perkotaan. *Seminar Desain Arsitektur*. 13-17. <http://hdl.handle.net/123456789/20089>
- Siregar, L. N., Huda, A. J. M., & Rambe. (2014). Pemanfaatan Limbah Triplek Untuk Perancangan Mobil Mainan Anak yang Ergonomis. *Industri Inovatif: Jurnal Teknik Industri ITN Malang*, 10(2), 70-73. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>

#### **Website**

- American Psychiatric Association (2014). *What is Intellectual Disability*. American Psychiatric Association?. <https://www.psychiatry.org/patients-families/intellectual-disability/what-is-intellectual-disability>
- Dinas Kesehatan Yogyakarta. (2018, Oktober 20). *Yuk Mengenal Penyandang Disabilitas Lebih Dekat (bagian 1)*. Dinas Kesehatan Yogyakarta. <https://dinkes.jogjapro.go.id/berita/detail/disabilitas-ragam-jenis-yuk-mengenal-penyandang-disabilitas-lebih-dekat-bagian-1>
- Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang. (2020, November 19). *Kenali Fungsi Dan Macam-Macam Lingkungan Hidup*. Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang. <https://dlh.semarangkota.go.id/kenali-fungsi-dan-macam-macam-lingkungan-hidup/#:~:text=Lingkungan%20hidup%20terbagi%20menjadi%20dua,alami%20dan%20lingkungan%20hidup%20buatan.>
- Hendren, S. (2023, Agustus 3). *What Can A Body Do? Disability Visibility Project? How We Meet the Built World*. <https://disabilityvisibilityproject.com/2020/08/03/qa-with-sara-hendren/>

- Kompas. (2023, September 6). *Berbeda, Ini Batas Usia Pelamar Seleksi CPNS dan PPPK 2023, Pendaftaran Dibuka 17 September*. Kompas TV.  
[https://www.kompas.tv/ekonomi/440782/berbeda-ini-batas-usia-pelamar-seleksi-cpns-dan-pppk-2023-pendaftaran-dibuka-17-september#:~:text=Dilansir%20laman%20kemdikbud.go.id,sembilan\)%20tahun%20pada%20saat%20pendaftaran](https://www.kompas.tv/ekonomi/440782/berbeda-ini-batas-usia-pelamar-seleksi-cpns-dan-pppk-2023-pendaftaran-dibuka-17-september#:~:text=Dilansir%20laman%20kemdikbud.go.id,sembilan)%20tahun%20pada%20saat%20pendaftaran)
- Lilian, X. (2018, Juni 22). *6 Principles for Inclusive Design*. Medium.  
<https://uxplanet.org/6-principles-for-inclusive-design-3e9867f7f63e>
- Loseta, F. P. (2023). *Magnet: Pengertian, Sifat, Jenis, dan Bentuk Magnet*. AkuPintar. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/magnet-pengertian-sifat-jenis-dan-bentuk-magnet#:~:text=Kutub%20magnet%20tidak%20dapat%20tarik,begitu%20akan%20saling%20tarik%2Dmenarik>.
- Maulana, F. D. (2023, Maret 13). *Teori Relasi Sosial Menurut Georg Simmel*. Cahaya Ilmu Sosial. <https://www.cahayailmusosial.com/relasi-sosial-georg-simmel/>
- Nisa, A. (2023, Agustus 24). *Mengenal Peran Setiap Anggota Keluarga di Rumah, Materi Kelas 3 SD*. Bobo.id.  
[https://bobo.grid.id/read/083872544/mengenal-peran-setiap-anggota-keluarga-di-rumah-materi-kelas-3-sd?page=all#google\\_vignette](https://bobo.grid.id/read/083872544/mengenal-peran-setiap-anggota-keluarga-di-rumah-materi-kelas-3-sd?page=all#google_vignette)
- Riadi, M. (2020, Juli 6). *Anak Tunagrahita (Pengertian, Karakteristik, Klasifikasi, Penyebab, dan Permasalahan)*.  
[https://www.kajianpustaka.com/2020/07/anak-tunagrahita.html#google\\_vignette](https://www.kajianpustaka.com/2020/07/anak-tunagrahita.html#google_vignette)
- Sari, R. (2023, September 13). *Menggunakan Konten Interaktif dalam Digital Marketing*. Universitas Mahakarya Asia.  
<https://blog.unmaha.ac.id/menggunakan-konten-interaktif-dalam-digital-marketing#:~:text=Konten%20interaktif%20adalah%20jenis%20konten,360%20derajat%2C%20dan%20banyak%20lagi>

Sekolah Guru Indonesia. (2020, April 29). *Prinsip Bermain Pada Anak dan Contoh Permainan dengan Alat Rumah Tangga*. Sekolah Guru Indonesia. <https://www.sekolahguruindonesia.net/prinsip-bermain-pada-anak-dan-contoh-permainan-dengan-alat-rumah-tangga/>

Sekolah SLB Ulaka Penca. (2018, May 22). *Profil SLB Ulaka Penca*. Sekolah SLB Ulaka Penca. <https://slbulakapencajakarta.blogspot.com/2018/05/profil-slb-ulaka-penca.html>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA