

DAFTAR PUSTAKA

- Alodokter & Dame M. (2023, Februari 11). *Ini cara Membantu Anak Mengatasi Takut Gelap*. <https://www.alodokter.com/ini-cara-membantu-anak-mengatasi-takut-gelap>
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. Depok: PNJ Press.
- Barlow, D. (2004). *Anxiety and its Disorders: The Nature and Treatment of anxiety and Panic* (Edisi ke-2).
- Bauer, D. H. (1976). *An exploratory study of developmental changes in children's fears*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(1), 69–74. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00375.x>
- Brooke, J. (2013) 'SUS : A Retrospective', *Journal Of Usability Studies (JUS)*, 8(2), pp. 29–40.
- Cleveland Clinic. (2022). *Nyctophobia (Fear of the Dark): Symptoms & Causes*. Diakses dari <https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/22785-nyctophobia-fear-of-the-dark>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *creswell: Vol. 5th edition (5th ed.)*. SAGE publications, Inc.
- Dabner, D., Sandra S., & Abbie V. (2023). *Graphic design school the principles and practice of graphic design*. New Jersey: Quarto Publishing.
- Duma, R. (2021). Perancangan Persuasi Sosial Mengurangi Ketakutan Terhadap Kegelapan Pada Anak Melalui Media Website. elibrary.unikom.ac.id
- Fajriyah, A., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Menggambar bebas sebagai upaya mengurangi perilaku insecure Pada Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 6(2), 12514-12525.
- Hendratman, H. (2017). *Computer Graphic Design: warna, layout, teks, logo, ilustrasi, efek, produksi, WPAP*. Informatika.
- Hendriyana, R. (2012). *Penggunaan Sistem Klasifikasi Antara Sisten Klasifikasi the national technical information service dan Dewey demical classification (3 ed., Vol. 13)*. Visi Pustaka.
- Hurlock, E. *Child Development*, McGraw Hill, p.
- Jannah, R., & Depalina, S. (2025). Perkembangan bahasa pada anak usia dini dalam konteks multibahasa. *NAAFI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(5), 708–717. <https://doi.org/10.62387/naafi.v1i5.234>

- Kalil, A., & Ryan, R. (2020) *Parenting Practises and Socioeconomics Gaps in Childhood Outcomes*. *www.futurechildren.org*, 30 (1), 29-54.
- Kharis, M. (2022). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir SEKAWAN Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) [PDF]. *Scribd*.
- Kopcsó, K., Láng, A., Coffman, MF. (2022). *Reducing the Nighttime Fears of Young Children Through a Brief Parent-Delivered-Treatment-Effectiveness of the Hungarian Version of Uncle Lightfoot*. *Child Psychiatry Hum Dev*. 53(2):256-267.
- Koesnan, R. A. (2005). *Susunan pidana dalam negara sosialis Indonesia*. Sumur.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions (5th ed.)*. United States: Clark Baxter
- Lesmana, A. (2012). *Definisi anak*. <http://andibooks.wordpress.com>
- Lestari, A., Fatmawati, & Arafah, E. H. (2020). Hubungan dukungan keluarga dengan tingkat kecemasan pasien preoperasi sectio caesarea di RSUD Lamaddukelleng. *JHNMSA*, 1(2), 20–41.
- Limanto, A, D., Gogor Bangsa SSn, P., & Christianna SSn, A. (2020). Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari ± Hari Perjuangan Nasional Untuk Anak Usia 6-11 Tahun.
- Lubis, F. W., Fadilah, N., Sarah, J., & Marlina. (2025). Media visual sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(6), 279–289.
- Lupton, E. (2008). *Indie publishing: How to design and publish your own book*. NYC: Princeton Architectural Press.
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective: A theoretical & contextual perspective (1st ed.)*. AVA Publishing. ISBN 9782940373512.
- Male, A. (2017). *Illustration: a theorical and contextual perspective*. New York: Bloomsbury Publishing Plc.
- Mulyadi, S. (2006). *Cerdas Emosi: Membantu Anak Balita Mengelola Ketakutan*. Jakarta: ESENSI
- Muris, P. E. H. M., Merckelbach, H. L. G. J., Ollendick, T. H., King, N. J., & Bogie,

- N. (2001). *Children's nighttime fears: Parent-child ratings of frequency, content, origins, coping behaviors and severity. Behaviour Research and Therapy*, 39(1), 13–28. [https://doi.org/10.1016/S0005-7967\(01\)00051-1](https://doi.org/10.1016/S0005-7967(01)00051-1)
- Mutia Siregar, S., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini (Vol. 3).
- Oktaviani, N., & Fatmasari. (2020). *Measuring user perspectives on website conference using System Usability Scale. Journal of Information Systems and Informatics*, 2(2). <http://journal-isi.org/index.php/isi>
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini (Ed. Ke-3)*. Kencana Jakarta. (Karya asli diterbitkan 1982)
- Primaya Hospital & Sulastri, E. (2022). *Sering Menakut-nakuti Anak? Cek Dampak Negatifnya*. Diakses dari <https://primayahospital.com/anak/menakut-nakuti-anak/>
- Sa'adah, I., & Endah Aflahani, A. P. (2022). *Modifikasi perilaku dalam mengatasi perilaku phobia terhadap kegelapan (nyctophobia) pada anak usia dini. Jurnal Lentera Anak*, 3(1). <https://doi.org/10.34001/jla.v3i1.3110>
- Sugiri & Gultom, M. (2010). *Perlindungan hukum terhadap anak*. PT Rafika Aditama.
- Suhendri, P. C. (2017). *Phobia? No Way!!*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wardaya, M., & Valencia, C. (2024). Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder.
- Widiastuti, & Winaya, C. (2019). Mengenalkan Abjad pada Anak Tunagrahita Ringan dengan Metode Pembelajaran Visuomotor. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 235-244.
- Yulianto, D., Hartanto, R., & Santosa, P. I. (2020). Evaluasi Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality Menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire, Vol. 4(3), 482-488. *Jurnal RESTI*. [10.29207/resti.v4i3.1870](https://doi.org/10.29207/resti.v4i3.1870)