

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E (2009). *Fundamentals of Game Design, third editon*.
- Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital game prototyping using board game/table top as it's mock up case study: Taman Putroe Phang game project. In *6th Bandung Creative Movement 2019*. Telkom University.
- Atien Nur Chamidah. (2009). Pentingnya Stimulasi Dini bagi Tumbuh Kembang Otak Anak.” Makalah disampaikan pada talk show Tumbuh Kembang dan Kesehatan Anak pada tanggal 17 Oktober 2009
- Apsari, D., & Putra, W. T. G. (2021). MEMAHAMI EKSPRESI EMOSIONAL MELALUI BAHASA VISUAL DALAM BUKU CERGAM ANAK “LITTLE GREY”. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 6(1), 1-25.
- Darmawanti, Ira dan M. Jannah. 2004. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini dan Reaksi Dini pada Anak Berkebutuhan Khusus. Surabaya: Insight Indonesia.
- Deddy Award Widya Laksana. Pengantar Desain Grafis. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro
- Djelantik, A. A. M. (2001). Estetika Sebuah Pengantar: Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- Gainau, M. B. (2021). Psikologi anak. Yogyakarta: PT Kanisius
- Glaveanu, Vlad Petre. (2014). *Distributed Creativity: Thinking Outside the Box of the Creative Individual*. Springer: Aalborg
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Kennedy, S. R. (2013). *How to become a video game artist: The insider's guide to landing a job in the gaming world*. Watson-Guptill.
- Khoiriyah, dkk. (2016). Model Pengembangan Kecakapan Berbahasa Anak Yang Terlambat Berbicara (*Speech Delay*) *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1):36
- Kristiana, I. F., & Widayanti, C. G. (2016). Buku Ajar Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus

- Lombardi, T. E. (2005). *The classification of style in fine-art painting*. Pace University.
- Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective* (Vol. 27). Ava Publishing.
- Meyer, L. B., & Lang, B. (1979). *The concept of style*.
- Pearl, J. (2016). *Becoming a video game artist: from portfolio design to landing the job*. CRC Press.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Pusponegoro, Hardiono D (2010). Specific Language Impairment (SLI) *Diagnosis Banding Keterlambatan Bicara: Pendekatan Etiologi pada Praktik Sehari-hari*, 79. Diperoleh dari UKK Neurologi IDAI & IDAI Cabang DKI Jakarta.
- Rangkuti, Freddy. 2009. Analisis SWOT Teknik Membedah kasus Bisnis. Gramedia pustaka Utama, Jakarta
- Sabatari, W. (2006). Seni: antara bentuk dan isi. *Imaji*, 4(2).
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, dkk. (2021). Analisis Perkemb Angan Bahasa Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19 *Talenta Journal* 10 (2):15
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV. <https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi/>
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE: Desain Komunikasi Visual, Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: CAPS (Center of Academic Publishing Service)
- Yogasara & Stefiany, (2019). Aplikasi Terapi Wicara bagi Remaja Penyandang Disabilitas Intelektual Ringan *Jurnal Optimasi Sistem Industri* -Vol.18 No.1

