

PERANCANGAN *CONCEPT ART* APLIKASI GAME BIMU METODE PECS UNTUK ANAK YANG MENGALAMI KETERLAMBATAN BICARA

Thalia Rizqiana Putri, Dimas Krisna Aditya² dan Paku Kusuma³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
thaliaputririzqiana@student.telkomuniversity.ac.id, masterpaku@telkomuniversity.ac.id,
deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kasus keterlambatan bicara atau yang biasa di sebut dengan *speech delay* makin meningkat tiap tahunnya, terlebih lagi dampak pasca pandemi COVID-19 yang menimbulkan peningkatan signifikan pada menurunnya kemampuan bicara anak dikarenakan dampak secara tidak langsung dari aturan khusus bersosialisasi. Ada banyak pilihan alternatif terapi wicara pada anak, salah satunya merupakan metode PECS (*Picture Exchange Communication System*) di mana metode tersebut menggunakan visual pada anak, sehingga anak akan menyebutkan nama maupun kata dari visual tersebut. Dengan berkembangnya dunia teknologi, metode PECS yang biasa dilakukan dengan alat/ media konvensional kini dapat di kembangkan menggunakan media yang lebih efisien dan tidak mengurangi dari fungsi metode tersebut. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian. Pengumpulan data dilakukan secara observasi terhadap objek penelitian dengan karya sejenis, metode kuesioner, juga studi pustaka. Dalam perancangan gim terdapat perancangan *concept art* sebagai bagian dari prosesnya, dengan merancang visualisasi yang cocok untuk anak-anak. Dengan merancang karakter serta visual yang cocok untuk anak-anak, diharapkan mampu membantu anak dalam terapi bicara sehingga meraih hasil yang maksimal.

Kata Kunci: Concept Art, Anak, *Speech Delay*, Gim Edukasi.

Abstract: *Cases of speech delays increasing every year moreover, the impact of the post-pandemic COVID-19 has caused a significant increase in the decreased ability to speak in children due to the indirect impact of special socialization rules. There are many choices of speech therapy for children, one of which is the PECS (Picture Exchange Communication System) method in which the method uses visuals for children so children will say names and words from the visuals. With the development of the world of technology, the PECS method which is usually done with conventional tools/ media can be developed using media that is more efficient and does not reduce the function of the method. This design uses qualitative methods as a research method. Data collection was carried out by*

observation of research objects with similar works, the questionnaire method, as well as literature study. In game design, there is concept art design as part of the process, by designing visualizations that are suitable for children. By designing characters and visuals that are suitable for children, it is hoped that it will be able to help children in speech therapy achieve maximum results.

Keywords: *Concept Art, Children, Speech Delay, Game Education .*

PENDAHULUAN

Keterlambatan bicara adalah sebuah gangguan pada anak di mana seorang anak kesulitan dalam mengekspresikan keinginan maupun perasaan pada orang lain (Khoiriyah, 2016). Berdasarkan uji klinis anak dapat diduga mengalami *speech delay* apabila di umur 2 tahun masih belum dapat mengucapkan lebih dari 50 kata dan/ atau tanpa adanya kombinasi dua kata dalam satu kalimat. Namun umumnya dokter akan menunggu hingga anak berusia tiga tahun untuk memastikan gangguan *speech delay* pada anak (Pusponegoro, 2010). Disebutkan juga bahwa anak maupun remaja yang mengalami *speech delay* lebih tertarik dan biasanya memiliki kemampuan daya ingat yang baik dengan rangsangan visual dibandingkan dengan rangsangan verbal (Yogasara & Stefiany, 2019).

Ketika seorang anak terdiagnosis mengalami keterlambatan bicara, dokter akan membimbing orang tua untuk membawa anak tersebut menjalani terapi wicara. Ada banyak metode terapi wicara yang dapat digunakan seperti, contohnya metode PECS (*Picture Exchange Communication System*) di mana metode tersebut berupa menunjukkan beberapa gambar atau visual pada penyandang dan membimbing mereka untuk mengucapkan nama, kata, maupun gambar yang ditunjukkan tersebut. Terlepas dari keunggulan dari metode PECS, metode ini masih banyak menggunakan media konvensional atau cetak seperti, buku atau kartu bergambar. Dengan media yang masih berbentuk kartu, memiliki kelemahan seperti sulit untuk dibawa dan mudah rusak.

Kemunculan pandemi COVID-19 pada tahun 2020 telah memberikan efek pada pola hidup masyarakat dengan diberlakukannya kebijakan *lockdown* yang

membatasi kegiatan masyarakat untuk berada di luar rumah. Dengan adanya perubahan pada pola kebiasaan masyarakat memberikan dampak pada kasus *speech delay* yang terjadi pada kalangan anak-anak, seiring waktu peningkatan kasus *speech delay* meningkat yang disebabkan oleh kurangnya atau terhambatnya interaksi anak terhadap lingkungan luar dan menghambat kemampuan komunikasi dan bahasa pada anak (Sihombing dkk, 2021).

METODE PENELITIAN

Dalam proses perancangan, diperlukan penelitian terhadap topik yang akan diangkat kedalam perancangan *concept art*. Penelitian dilakukan bertujuan untuk mendukung perancangan *concept art* dalam segi latar belakang dan konsep. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi terhadap tingkah serta kebutuhan yang diperlukan oleh para terapis dan anak penyandang *speech delay*. Untuk melakukan observasi ini, penulis akan melakukan kunjungan ke tempat terapis seperti Rumah Sakit Jiwa Dr. Soeharto Heerdjan di Grogol Jakarta.

DASAR PEMIKIRAN

Perancangan

Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko (2015 :4) dalam Widagdo (1993:31) Desain komunikasi visual dalam konteks modern merujuk pada desain yang timbul dari pemikiran yang rasional, didasari oleh pengetahuan, bersifat rasional dan pragmatis.

Game

Game merupakan media alternatif dalam melepas rasa bosan, selain menjadi hal yang menimbulkan rasa senang, dalam era teknologi sekarang ini *game* sudah dijadikan media alternatif untuk belajar.

Dalam gim digital, terdapat empat elemen dasar dalam perancangan gim yaitu: 1) Narasi, 2) Mekanik, 3) Estetika dan 4) Teknologi (Jesse Schell's dalam Aditya, 2019)

Game Edukasi

Game edukasi merupakan gim yang dirancang khusus dengan tujuan untuk menunjang ngajar-mengajar serta pembelajaran dengan media teknologi multimedia alternatif (Widiastuti dalam 2012, Rosa & Salahuddin).

Widiastuti dalam (2012) Hurd dan Jenuings mengatakan dalam merancang *game* edukasi memenuhi kriteria, yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)
2. Dapat Digunakan (*Usability*)
3. Keakuratan (*Accuracy*)
4. Kesesuaian (*Apropriateness*)
5. Relevan (*Relevance*)
6. Objektivitas (*Objectives*)
7. Umpan Balik (*Feedback*)

Concept Art

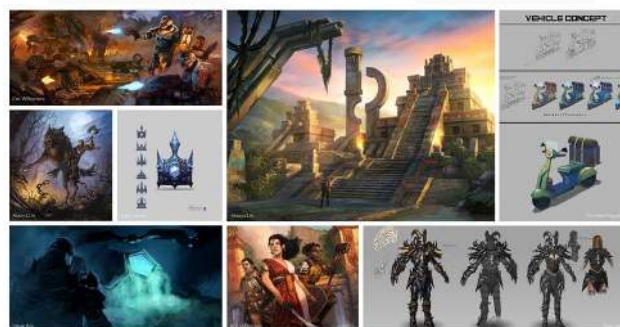
Concept Art adalah panduan atau inspirasi bagi seniman lain ketika *video game* baru sedang dikembangkan (Kennedy, 2013). Orang yang bertugas untuk membuat *concept art* biasanya disebut dengan *concept artist*. Orang-orang seringkali kebingungan dalam membedakan apa itu *concept art* dan ilustrasi. *Concept art* bukanlah ilustrasi, tapi ilustrasi adalah bagian dari *concept art*. *Concept art* lebih mengarah pada *idea* visual dari karakter, lingkungan, dan properti sementara ilustrasi adalah gabungan dari seluruh elemen yang menceritakan sebuah kejadian dalam suatu gambar.



Gambar 1 Contoh Layout dengan mix media
Sumber: Artbook The Art of Over The Garden hlm. 15



Gambar 2 Mood board perancangan artbook
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3 Contoh concept art & ilustrasi oleh CG Spectrum students and mentors
Sumber: <https://www.cgspectrum.com/blog/difference-between-concept-art-and-illustration>

Speech Delay

Menurut Hurlock (2013), keterlambatan bicara adalah ketika seorang anak memiliki kemampuan menghasilkan atau memproduksi kata-kata dengan kata lain berbicara yang tidak sama dengan anak seumurannya.

Menurut Pasal 81 Ayat 1 Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia tahun 2014, terapi wicara adalah upaya kesehatan yang dilakukan oleh ahli atau spesialis di bidang bahasa, komunikasi, menelan, dan irama, untuk individu atau kelompok yang menderita gangguan kesehatan anatomi, fisiologis, psikologis dan sosiologis. Ada banyak metode terapi wicara yang dapat digunakan. Dalam hal ini penulis memilih untuk menggunakan metode *Picture Exchange Communication System* (PECS) sebagai metode terapi wicara yang akan dibahas.



Gambar 4 Contoh Metode PECS dengan media konvensional

Sumber: <https://earlytutoring.wordpress.com/sen-intervention/teaching-sen/pecs/>

Konsep Bisnis

Produk akan di pasarkan menggunakan metode AISAS yang terbagi menjadi lima tahap, yaitu:

Attantion (Perhatian)

Dalam menarik perhatian audiens iklan secara digital dan cetak akan disebar luaskan, seperti pemasangan iklan digital pada *platform* Instagram, dan media cetak poster yang disebarluaskan di klinik/ terapis wicara.

Interest (Minat)

User/ audiens akan tertarik dan mengunjungi laman akun media sosial instagram karena visual/ desain dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan atau preferensi saat ini.

Search (Mencari)

Setelah melihat iklan yang disebar *user* mencari info mengenai BIMU melalui *search engine* atau media sosial.

Action (Tindakan)

User memutuskan untuk mengakses *website* dan mendownload gim.

Share (Membagi)

User membagikan pengalamannya secara langsung kepada rekan/ saudara dan media sosial mengenai gim yang telah dimainkan

KONSEP & HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini diharapkan tertuju dengan target audiens. Didasari latar belakang masalah mengenai gaya visual pada media terapi wicara yang sudah tertinggal, tidak relevan dengan ilustrasi/ gaya visual saat ini. Berdasarkan wawancara dengan para ahli dalam bidang terapi wicara anak, bahwa gambar yang menarik dapat menarik pikat anak-anak yang dapat meghasillkan kemajuan yang cukup signifikan. Selain itu, berdasarkan hasil dari wawancara dengan ahli ilustrasi mengatakan, bahwa gaya ilustrasi yang ideal terlihat dari bentuk yang menyerupai aslinya dengan siluet yang jelas.

Konsep pesan yang hendak disampaikan merupakan sebuah ajakan untuk lebih dekat dan edukasi yang menyenangkan, serta kemudahan dan efektivitas media yang dirancang. Sehingga, kata kunci yang akan digunakan merupakan: Mainkan, Pelajari, Lestarikan.

Konsep Kreatif

Acuan untuk membuat konsep dan perancangan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat akan didasarkan pada teori serta analisis yang telah diuraikan di atas sebelumnya. Konsep perancangan ini akan dimulai dari fenomena anak-anak yang mengalami gangguan keterlambatan bicara atau

speech delay. Target dari perancangan ini adalah anak-anak tuna grahita dengan usia 3 hingga 8 tahun.

Pada usia ini, anak-anak memiliki kondisi yang cepat menyerap dan meniru apa yang mereka lihat. Maka dari itu penggunaan konsep terapi wicara dengan penggunaan gambargambar dengan metode PECS merupakan salah satu pilihan baik untuk membantu anak-anak yang terdiagnosa menderita *speech delay* dalam mengutarakan maksud, keinginan dan perasaan mereka.

Perancangan akan dibuat menjadi bentuk aplikasi gim *mobile* dengan tampilan *concept art* yang cocok untuk anak *speech delay*. Dikarenakan anak *speech delay* memiliki pola perilaku yang berbeda dan konsentrasi yang sulit fokus, maka diperlukan *concept art* yang cocok agar dapat membuat mereka tetap tertarik dan lebih fokus serta membantu mereka lebih memahami informasi yang harus mereka terima dan pelajari. Anak *speech delay* dalam setiap proses terapinya akan diajarkan tentang benda-benda atau bentuk-bentuk yang ada di sekitar mereka, maka dari itu bentuk-bentuk dari benda-benda yang akan dikenalkan pada mereka ada baiknya memiliki bentuk yang jelas dan nyata tanpa memiliki banyak detail yang berlebihan dengan latar belakang yang tidak membuat mereka terdistraksi. Selain itu, adapun penggunaan warna juga perlu diperhatikan. Ada baiknya jika warna-warna tersebut dapat membantu menenangkan mereka ketika menjalani proses terapi namun tidak membuat fokus mereka mudah teralihkan pada hal yang lain.

Dari hal-hal yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik konsep kreatif dalam perancangan *concept art* untuk aplikasi gim dengan metode PECS sebagai berikut:

1. Bentuk siluet atau yang biasa disebut dengan *silhouette* dari suatu benda tampak jelas dan nyata.
2. Detail pada gambar suatu benda yang tidak terlalu berlebihan.
3. Penggunaan *greyscale* yang seimbang.

4. Penggunaan variasi bentuk dari suatu benda namun tidak melenceng terlalu jauh dari bentuk aslinya.
5. Penggunaan warna yang tepat untuk membantu menenangkan dan mempertahankan fokus pasien.
6. Penggunaan cahaya secukupnya untuk memberikan kesan kedalaman dari suatu gambar ruangan.

Konsep Media

Narasi

Permainan didasari oleh suasana 'rumah' dimana nantinya *user* akan bermain sembari belajar Bersama para karakter yang sudah ada di dalam *game*, karakter akan terus mendampingi/ menemani *user* untuk terus menyelesaikan fase 1 hingga 6

Mekanika

Saat bermain *user* harus memahami gambar dan dapat membedakan manakah gambar yang dimaksud, jika jawaban benar maka *user* akan mendapatkan nilai dan beralih kepada objek/ benda lainnya hingga fase tersebut selesai dan dapat lanjut naik level/ fase.

Estetika

Gaya ilustrasi pada karakter memiliki karakteristik bidang bundar, sehingga terdapat banyak elemen melengkung pada karakter. Selain itu karakter dibuat sederhana mungkin dengan pakaian kaos serta celana santai seperti di rumah. Agar dapat menciptakan suasana nyaman dan *user* tidak terdistraksi dari sesi terapi. Sama halnya dengan karakter, objek *game* pun dibuat mirip dengan yang asli namun sedikit membatasi detail dan dengan warna yang sederhana dan cerah. Objek game juga diilih dengan kategori yang familiar oleh anak-anak.

Teknologi

Permainan berbentuk kartu digital, dan dapat bersuara jika di tekan. Kartu-kartu tersebut terbagi menjadi delapan kategori yaitu:

1. Sayur-mayur
2. Buah-buahan
3. Pakaian
4. Makanan
5. Minuman
6. Hewan
7. Alat Tulis
8. Kata Sifat

Data Observasi

Observasi terhadap anak dengan indikasi *speech delay* berdasarkan hasil *assessment* pada tanggal 23 Mei 2022, yang dilakukan oleh tenaga ahli.

Kondisi saat dilakukan asesmen

Sejak masuk ke dalam ruangan anak terlihat sangat cemas, namun cukup kooperatif dan makin kooperatif saat hanya Bersama asesor diruangan. Anak cukup patuh dan berusaha merespon instruksi dengan maksimal walaupun memperlihatkan perasaan cemas ataupun menahan tangis.

Kemampuan Bahasa Reseptif

Cukup Variatif baik kata benda dan kata kerja. Akan tetapi pemahaman terhadap kata sifat serta frase masih belum maksimal, terkadang masih bingung untuk merespon. Anak memahami dan kooperatif ketika diperintah, tetapi disertai dengan sikap cemas. Selain itu, anak juga paham akan larangan.

Kemampuan Bahasa Ekspresif

Pada 15 menit awal, anak terlihat cemas dan sangat berusaha menahan tangis. Ia merespon perintah untuk menirukan ucapan dengan suara bisikan, setelahnya baru mau menirukan ucapan dengan suara dan kata-kata. Akan tetapi

baru dapat mengucapkan bunyi-bunyi tunggal (satu suku kata). Jika diminta untuk menirukan ucapan satu kata lengkap, maka suku kata awalnya akan hilang. Anak belum mengungkapkan keinginan secara verbal, ia lebih memilih menggunakan gestur seperti menunjuk atau meraihnya sendiri.

Sama dengan ketika dimintai melabel/ menamai, anak belum mau berusaha. Ia cenderung menunggu untuk dibantu sehingga ia cukup menirukan ucapan asesor saja. Pada momen ini anak terlihat sekali kurang percaya diri dan takut salah dalam merespon. Dalam kemampuan menjawab seara verbal pertanyaan-pertanyaan sosial seperti 'Sudah makan belum?' 'Umurnya berapa?' 'Tadi pagi makan apa?' dan lainnya anak belum mampu/ merespon secara mandiri.

Kemampuan Artikulasi

Anak dapat menirukan pengucapan huruf vokal /a, i, u, e, o/ walaupun awalnya tanpa suara. Anak dapat menirukan ucapan konsonan-konsonan tingkat satu kata walaupun terdapat beberapa konsonan yang belum dapat diucapkan dengan tepat seperti /k, g, l, s/.

Untuk dapat menirukan satu suku kata, masih perlu dipenggal persuku kata. Sama halnya ketika anak diminta *babbling*, ia hanya mampu mengucapkan pengulangan sebanyak dua kali, missal yang seharusnya 'papapapa...' ia hanya mengucapkan papa.

Kondisi Organ Bicara dan Kemampuan Oral motor

Bentuk dan ukuran terkesan normal. Namun jika dilihat dari beberapa aspek fungsinya terkesan kurang maksimal, terlihat saat anak harus meniup, kemampuan ekshalasi mengeluarkan udara yang masih lemah serta pergerakan lidah yang belum maksimal. Kekuatan penekanan-penekanan yang harusnya dilakukan oleh organ artikulasi seperti bibir, lidah, dan rahang juga masih terkesan lemah.

Kenyaringan Suara dan Kelancaran Bicara

Anak kadang menirukan ucapan dengan berbisik, dan walaupun sudah mau mengeluarkan suara kenyaringannya masih kurang.

Konsentrasi dan Tingkah Laku

Anak terkesan kurang percaya diri dan menunjukkan perasaan cemas yang berlebih ketika harus mengucapkan kata, termasuk ketika anak menangis ia pun terlihat takut untuk melakukannya. Tetapi, anak cukup fokus, patuh konsisten dalam merespon sepanjang sesi.

Wawancara dengan Bu Riama sebagai ahli dalam bidang ilustrasi anak, dapat disimpulkan bahwa gaya ilustrasi dengan warna yang mencolok dan bentuk yang menyerupai aslinya merupakan sebuah kriteria ideal sebuah ilustrasi. Berbagai tekstur pewarnaan tidak menjadi penghambat/ mengubah bentuk aslinya.



Gambar 5 Dokumentasi Wawancara Bersama Bu Riama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konsep Visual

Ilustrasi

Ilustrasi yang di tampilkan berguna sebagai media/ visualisasi saat terapi, selain itu ilustrasi yang di rancang menggunakan gaya yang khas menyesuaikan dengan target audiens yaitu anak-anak dengan rentang usia 3 hingga 8 tahun. Ilustrasi yang di buat memiliki dasar bentuk bulat dan sederhana, dengan tema

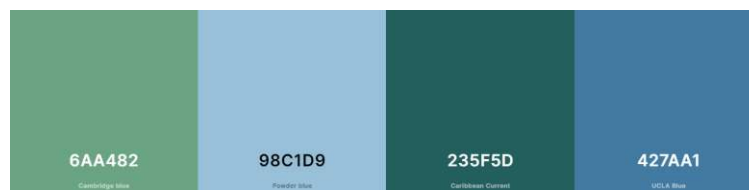
“sehari-hari” sehingga anak lebih mudah/ terasa familiar saat melihat ilustrasi tersebut.

Warna

Warna yang di pilih merupakan warna dengan *value* tinggi, sehingga memiliki kesan ceria, dalam pewarnaan karakter warna yang di pilih adalah komplementer untuk karakter anak perempuan, dan analogus bagi karakter anak laki-laki.



Gambar 6 Color palette karakter anak perempuan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 7 Color palette karakter anak laki-laki
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Layout

Perancangan *artbook* menggunakan tema gim dengan mix media, menggunakan *layout landscape*. Inspirasi perancangan terinspirasi dari *artbook The Art of Over The Garden*. Dan akan penuh dengan ilustrasi di beberapa halaman, menyesuaikan dengan isi dari halaman tersebut.



Gambar 8 Cover Depan BIMU
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 9 Cover Belakang BIMU
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 10 Thumbnail Artbook BIMU
Sumber: Dokumentasi pribadi

Hasil Perancangan

Karakter



Gambar 11 Turn around karakter anak perempuan
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 12 Turn around karakter anak laki-laki
Sumber: Dokumentasi pribadi

Karakter dirancang dengan tema “sehari-hari” yang terlihat dari baju/kostum yang dikenakan yaitu, kaos rumahan dan celana pendek. Selain itu, kesan sederhana terlihat juga dari bentuk anatomi karakter yang sederhana seperti tangan yang di buat tidak detail. Yang menjadi pembeda gender merupakan rambut pada karakter anak perempuan memiliki rambut yang di ikat dua.

Media Pendukung

Poster

Poster permainan memudahkan para user yang memiliki ketertarikan/kebutuhan yang sama untuk meng *download* permainan. Sehingga target audiens dapat meluas secara bertahap.

Instagram Adds

Iklan secara digital merupakan cara berkomunikasi kepada para target audiens dengan efisien, iklan akan langsung tertuju kepada *link download* permainan.

Website

Website memiliki fungsi yang sama, yaitu agar para target audiens merasa mudah dan tertarik untuk mengunduh permainan

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan visual yang lebih di sesuaikan dengan perkembangan zaman dapat membantu anak dalam melakukan proses terapi bicara, selain itu penggunaan ilustrasi dengan siluet yang jelas dan warna yang cerah juga dapat memancing anak-anak untuk memahami maksud dan dapat membedakan gambar satu dengan lainnya.

SARAN

Saran terhadap karya selanjutnya adalah penyesuaian yang lebih baik secara visual dan konsep keseluruhan, sehingga media terapi dapat meningkat dari waktu ke waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- 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