

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R. Y., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Board Game Perang Terbuka Kesultanan Aceh 1873–1904 Untuk Usia 11–15 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 7(2). 1070
- Anggraini, Wenty. (2011). Keterlambatan Bicara (*Speech Delay*) pada Anak (Studi Kasus Anak Usia 5 Tahun). *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. 23-24
- Apsari, D., & Guna Putra, W. (2021). MEMAHAMI EKSPRESI EMOSIONAL MELALUI BAHASA VISUAL DALAM BUKU CERAMAH ANAK “LITTLE GREY”. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 6(1), 21-22.
- Dahlia. (2017, Juli 20). Dampak Jangka Panjang Keterlambatan atau Gangguan Bicara-Bahasa, Hal yang perlu diketahui orangtua. [Halaman web]. Diakses dari <https://www.idai.or.id/artikel/klinik/pengasuhan-anak/dampak-jangka-panjang-keterlambatan-atau-gangguan-bicara-bahasa-hal-yang-perlu-diketahui-orangtua>
- Habib, Zainal., Hidayati, Laily., (2012). Intervensi Psikologi pada Pendidikan Anak dengan Keterlambatan Bicara. *Madrasah*, 5(1), 82.
- Hutami, Eka Poppi., Samsidar. (2018). Strategi Komunikasi Simbolik Speech Delay Pada Anak Usia 6 Tahun di TK Paramata Bunda Palopo. *Jurnal Tunas Cendekia*, 1, 1, 40-42.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Denpasar*, 5. 27
- Utama, J., & Swasty, W. (2018). DAYA TARIK VISUAL SEBAGAI BRAND RECALL PADA IKLAN TELEVISI (STUDI KASUS: IKLAN MIZONE 2012 VERSI “TILT”). *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(1), 45
- Melfianora. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur. Diakses dari: osf.io/efmc2
- Nurgiyantoro, B. (2004). Sastra anak: persoalan genre. *Humaniora*, 16(2), 109.
- Nusantara, D. B., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), 23-24.
- Prasetyo, Budi Eko. (2006). Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran nomor 2*, 2, 170-174

Pratiwi, Mutia Rahmi., Mardiana, Lisa., & Yusriana, Amida. (2019). Komunikasi Non Verbal Anak Autis pada Masa Adaptasi Pra Sekolah. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 9(1), 44.

Priyanto, S., Pribadi, P., & Hamdi, A. (2014). Game Edukasi “Matching Three” Untuk Anak Usia Dini. *Telematika*, 7(2). 33

Revaldi, D. S., Siswanto, R. A., & Sulistianto, N. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Edukasi Seks Untuk Anak Berumur 7-10 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 7(2). 1286-1287

Suhadi, Istanti. (2020). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Tingkat Keterlambatan Bicara dan Bahasa Pada Anak Usia 2-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional* 2(2): 229

Syabania., et al. (2019). Penguasaan Bahasa Jawa Anak Usia 9 Tahun Penderita Gangguan Wicara Pada Tingkat Kecerdasan Kategori Debil. *Thesis*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Syopian, N. D., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Board Game Tentang Pendidikan Anti-korupsi Untuk Sma/smk. *eProceedings of Art & Design*, 7(2): 1092

The Hanen Centre. (2016). The Hanen Book Nook. Diambil dari <http://www.hanen.org/Helpful-Info/Book-Nook.aspx>

Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 660-661

Yaumie, S. (2019). Penguasaan Bahasa Jawa Anak Usia 9 tahun Penderita Gangguan Wicara Pada Tingkat Kecerdasan Kategori Debil (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).

Zharandont, P. 2015. Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia. Bandung. Universitas Telkom.