

## Perancangan Buku Interaktif Tentang Anak Disabilitas

**Yuniawati Kencanasari<sup>1</sup>, Hendro Aryanto<sup>2</sup>, Aniendya Christianna<sup>3</sup>**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

Program Studi Desain Grafis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Surabaya, Indonesia

Email : liemjenie26@gmail.com

### Abstrak

Rendahnya tingkat kepedulian masyarakat terhadap penyandang disabilitas bisa dibuktikan dengan salah satunya kasus siswa yang melakukan *bullying* terhadap rekan satu kelasnya yang merupakan penyandang disabilitas. Rasa empati terhadap sesama dan menghargai perbedaan harus ditanamkan dan dibangun sejak dini. Maka dari itu, dibuat buku interaktif tentang anak disabilitas. Buku interaktif ini dibuat untuk memberi informasi dan pengetahuan tentang anak disabilitas agar anak lebih mengerti dan menjadi peduli dengan keberadaan penyandang disabilitas. Buku interaktif divisualkan sesuai dengan karakter target market dan didukung dengan interaksi yang menarik agar pesan dari buku interaktif lebih mudah diterima oleh target market. Diharapkan dengan adanya buku interaktif ini dapat menyelesaikan masalah yang telah ditulis diatas.

**Kata Kunci:** Buku Interaktif, Disabilitas, *Lift The Flap*, Buku Anak-Anak, *Activity Book*

### Abstract

*The inherently low level of public awareness towards people with disability is proven by various examples, one of them is the case of students discovered conducting bullying toward their disabled classmates. Therefore, we conclude empathy and respect towards other people regardless of their differences must be taught from an early age. To achieve this, we are making interactive books about children with disabilities to inform and educate normal children about disabled children with a purpose to make normal children understand more and hopefully develop a feeling of empathy toward disabled people. These interactive books are visualized according to target market characters and supported with interesting media to make messages from interactive books easier to be accepted by the target. We hope with these interactive books can help solve the problems of low-level public awareness above.*

**Keyword :** *Interactive Book, Disability, Lift The Flap, Children Book, Activity Book*

### Pendahuluan

Di Indonesia, individu berkebutuhan khusus kerap disebut dengan istilah penyandang disabilitas. Disabilitas, menurut KBBI, diartikan sebagai keadaan (seperti sakit atau cedera) yang merusak atau membatasi kemampuan mental dan fisik seseorang. Namun disabilitas juga merupakan kata serapan bahasa Inggris, *disability*, yang berarti ketidakmampuan seseorang untuk melakukan

berbagai hal dengan cara yang biasa. Jumlah anak penyandang disabilitas di Jawa Timur tahun 2017/2018 menurut lokadata adalah sebanyak 5.9 ribu. Melalui Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Lingkungan Pondok Sosial Kalijudan, pemerintah kota Surabaya coba memberdayakan anak-anak tersebut. Tidak sekedar tempat bernaung, Liponsos Kalijudan juga menjadi wadah pengembangan

keaktivitas bagi para penyandang disabilitas. Pondok sosial tersebut memberikan berbagai bimbingan keterampilan bagi para penghuninya, yaitu melukis, kerajinan tangan dan bermusik. Dari kegiatan yang diadakan di Liponsos ini muncul bakat-bakat terpendam, seperti Neneng (19 tahun) penghuni Liponsos yang gemar menggambar, dan beberapa karyanya laku dilelang dengan nilai harga jutaan rupiah. Banyak upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah Surabaya untuk membantu tumbuh kembang anak disabilitas. Wali Kota Surabaya, Tri Rismaharini yang telah meresmikan Pusat Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus di Surabaya sejak bulan April 2018, Pusat Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus ini dibangun dengan tujuan untuk membantu para orang tua yang ingin mencari solusi terkait gangguan tumbuh kembang anaknya. Selain pemerintah, di Kota Surabaya juga terdapat yayasan swasta yang membantu pemberdayaan anak disabilitas, salah satunya adalah

Yayasan Pembinaan Anak Cacat ) YPAC.

Banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah dan berbagai organisasi untuk membantu anak disabilitas, tetapi kesadaran masyarakat sendiri kepada anak disabilitas masih rendah. Dibuktikan dengan salah satu kasus bullying terhadap siswa kelas 4 yaitu Lisa (nama samaran), Lisa terpaksa harus pindah sekolah dari sekolah negeri ke sekolah swasta karena ia dibully di sekolah yang lama. Dari wawancara dengan guru sekolah tersebut juga terdapat kasus dimana anak kelas 1 SD yang mengolok temannya karena disabilitas mental.

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, penulis merasa pentingnya menanamkan rasa menghargai dan pengetahuan tentang cara menghargai anak disabilitas mulai usia anak-anak. Hoffman (2001) menyatakan bahwa perkembangan empati sejak usia dini adalah pondasi awal perilaku prososial termasuk rasa keadilan dan pertimbangan moral. Sehingga usia anak-anak, adalah usia yang sangat cocok untuk diberi pengetahuan tentang anak disabilitas. Dengan masalah diatas, maka sangat menarik untuk membuat buku interaktif yang berisi pengetahuan tentang anak disabilitas. Menggunakan buku interaktif karena buku memiliki manfaat untuk

1. Mengasah daya pikir dan imajinasi,
2. Menanamkan berbagai nilai dan etika,
3. Menumbuhkan minat baca (Maryati, Universitas Bangka Belitung).

## Metode Penelitian

### Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan wawancara dan observasi pada target *market*, target *audience* dan narasumber..

### Metode Analisis data

Metode Pendekatan Kualitatif dengan Analisis 5W1H

a.) What : Apa yang membuat anak tidak menghargai anak disabilitas?

- Kurangnya informasi yang diberikan kepada anak tentang disabilitas

b.) Where : Dimana biasanya anak belajar tentang anak disabilitas?

- Sekolah dan Keluarga

c.) Who : Siapa yang mengajari tentang anak disabilitas pada usia anak?

- Keluarga dan Guru Sekolah

d.) When : Kapan waktu anak mengerti tentang anak disabilitas?

- Semenjak usia dini, 7-12 tahun bisa menjadi usia yang tepat untuk mempelajari tentang disabilitas

e.) Why : Mengapa anak perlu belajar tentang cara menghargai anak disabilitas?

- Untuk mencegah *bully* di kemudian hari.

f.) How : Bagaimana sikap anak menghadapi anak disabilitas?

- Menurut survey, sebagian besar anak biasanya menjauhi dan membedakan teman disabilitasnya

Kesimpulan yang didapat dari analisis data yang dilakukan adalah bahwa sangat penting untuk menanamkan informasi mengenai disabilitas sejak dini karena anak usia dini sangat mencontoh guru atau orang tuanya sebagai *role model*. Sehingga semua perbuatan yang diajarkan dan dilakukan oleh guru atau orang tuanya pasti dianggap benar dan dicontoh. Untuk mengubah kebiasaan buruk anak yang mem-*bully* teman disabilitasnya perlu ditanamkan sikap yang menghargai dan mengasihi. Tidak hanya anak saja yang perlu diajari mengenai disabilitas, tetapi orang tua juga harus disadarkan dengan sikap saling menghargai terhadap disabilitas, karena dibutuhkan juga dukungan dari orang tua pada anak untuk menanamkan rasa mengasihi dan menghargai terhadap disabilitas.

## Konsep Perancangan

### Tujuan Kreatif Pembelajaran

Tujuan kreatif dari buku interaktif ini adalah menjadi cara yang menyenangkan dan menarik untuk menanamkan informasi mengenai disabilitas kepada target market yang berusia 7-12 tahun. Diharapkan dari buku interaktif ini bisa memberi wawasan kepada target tentang disabilitas dan membawa perubahan kearah yang lebih baik.

### Strategi Kreatif Pembelajaran

#### Topik dan Tema Pembelajaran

Topik dari perancangan ini adalah cara untuk mengatasi masalah kurangnya informasi mengenai disabilitas dan bagaimana menghadapi anak disabilitas dengan target market anak usia 7-12 tahun. Sedangkan untuk tema perancangan ini adalah buku cerita interaktif yang bisa dibaca dan dipelajari bersama dengan orang tua sebagai alternatif untuk menanamkan informasi tentang disabilitas.

#### Sub Pokok Bahasan

Pada bagian awal buku interaktif akan mengenalkan karakter utama sebagai pengarah aktifitas yang ada dalam buku interaktif, sehingga target bisa melakukan aktifitas sendiri ataupun bersama orang tua. Didalam buku interaktif akan diberi informasi tentang jenis – jenis disabilitas dan juga akan diisi dengan pertanyaan atau tugas yang membuat anak berinteraksi dan melakukan praktik yang bersangkutan dengan topik dan cerita ini dikemas dalam cerita perjalanan anak-anak ke suatu tempat. Cerita ini kemudian akan disusun dan dirangkum dalam sebuah buku interaktif berjudul “Petualangan Lepi dan Lisa”

#### Karakteristik Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan dari perancangan buku interaktif ini adalah anak-anak usia 7-12 tahun. Usia ini dipilih karena menurut survei ke beberapa guru sekolah usia ini merupakan usia yang tepat untuk ditanamkan atau diajari tentang disabilitas. Selain itu, usia 7-12 tahun cocok dengan pengajaran menggunakan buku interaktif. Berikut Segmentasi dari sasaran perancangan :

#### a.) Demografis

Target audience dijabarkan melalui spesifikasi umur dan jenis kelamin. Yaitu target audience yang berusia 7-12 tahun. Jenis kelamin perempuan dan laki-laki.

#### b.) Geografis

Segmentasi geografis target audience merupakan yang berdomisili di Surabaya Timur area Urban dengan status ekonomi sosial A-B. Menargetkan status ekonomi A-B karena status ekonomi sosial A-B adalah kelas atas – menengah yang mempunyai mindset bahwa mereka mempunyai dan segalanya sehingga tidak memperhatikan sekitarnya yang tidak sempurna dan kurang mampu.

#### c.) Psikografis

Pembagian target audience berdasarkan variable psikografis yaitu seperti kelas sosial, gaya hidup, dan kepribadian. Target audience perancangan ini adalah masyarakat dengan strata ekonomi sosial menengah keatas dan menengah keatas yang memiliki ketertarikan dengan barang-barang yang mempunyai efek edukasi secara tidak langsung, senang dengan aktivitas sosial, orang yang memiliki pemikiran terbuka dan menghargai perbedaan.

#### d.) Behaviouristis

Pembagian target audience berdasarkan kebiasaan orang tua anak yang mempunyai rasa kepedulian dan rasa empati untuk menolong orang.

Sedangkan sasaran perancangan sekunder dari perancangan ini adalah orang tua dari anak-anak, sebagai figur pendamping. Ada pula sekolah atau lembaga belajar yang berhubungan dengan anak usia 7-12 tahun yang dapat menjadi sasaran sekunder dari perancangan ini.

### Metode Pembelajaran dan Penyajian Content

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *discovery*. Metode *discovery* merupakan metode pengajaran modern yang dilakukan dengan cara mengembangkan cara belajar anak menjadi lebih aktif, mandiri, dan pemahaman yang lebih baik. Anak mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri, sehingga dapat diingat lebih baik. Strategi ini dinamakan strategi penemuan. Anak menjadi lebih aktif mencari, memahami, dan menemukan jawaban atau materi terkait. Anak juga mampu menganalisa pengetahuan yang diperolehnya kemudian ditransfer kepada masyarakat. Metode ini kemudian diwujudkan dengan buku yang berkonsep *activity book*.

## Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila pembaca dapat meraup manfaat dari buku interaktif ini seperti pengetahuan garis besar tentang disabilitas, mengerti kondisi saat bertemu dengan anak disabilitas. Hal ini dinilai dengan menggunakan indikator berbasis kuantitas dengan cara menghitung berapa banyak jawaban dari pertanyaan yang bisa dijawab dalam permainan. Jika anak mampu menyelesaikan semua soal pertanyaan berarti anak sudah mengenal jenis-jenis disabilitas, jika anak hanya menjawab setengah dari keseluruhan soal berarti anak belum mengenal sepenuhnya dan membutuhkan bimbingan orang tua untuk penyelesaian tugasnya. Indikator ini akan diwujudkan melalui permainan yang bisa dimainkan lebih dari satu orang, bisa dimainkan bersama guru sekolah, teman ataupun orang tua

## Program Kreatif Desain dan Pembelajaran

### Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain, dimana target bisa membaca buku sekaligus menjawab pertanyaan atau permasalahan didalam buku. Target bisa melakukan aktifitas dalam buku sendiri atau bersama dengan orang tua atau pendamping. Didalam buku interaktif selain mengenalkan jenis-jenis disabilitas, juga akan diberi pelajaran bagaimana menghadapi anak disabilitas dengan memberi informasi tentang bahasa isyarat dan huruf braille. Selain mengenalkan, didalam buku interaktif anak juga diharapkan mampu menyebutkan namanya menggunakan bahasa isyarat dan huruf braille.

### Jenis Desain Pembelajaran

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang adalah media yang dimainkan bersama, berupa seperangkat media yang menggunakan unsur interaktif seperti flip book, games book dan participation. Anak sebagai pembaca akan dibimbing oleh orang tua atau pendamping lainnya sebagai pengarah dalam membaca dan melakukan aktivitas yang ada didalam buku. Jenis media ini dipilih dengan mempertimbangkan usia anak 7-12 tahun yang belum mengerti penuh tentang disabilitas. Lalu juga dengan tugas-tugas yang harus diselesaikan mungkin membutuhkan partisipasi orang tua atau pendamping. Media ini juga dipilih agar

dapat mencapai tujuan lain, yaitu menjadi wadah bagi orang tua dan anak untuk saling belajar dan berkomunikasi tentang disabilitas.

### Format Desain Media Pembelajaran

Media yang akan dirancang akan berbentuk seperangkat media yang terdiri atas : buku cerita bergambar dan didukung oleh media pendukung lainnya yaitu pembatas buku, sticker, permainan, tas ransel, dan buku karakter. Keseluruhan media-media ini akan dirancang dengan bahasa verbal dan visual yang disesuaikan dengan tingkatan usia sasaran perancangan.

### Konsep Kreatif

Untuk mengatasi masalah kurangnya informasi mengenai disabilitas dan bagaimana menghadapi anak disabilitas dengan target market anak usia 7-12 tahun. Sedangkan untuk tema perancangan ini adalah buku cerita interaktif yang bisa dibaca dan dipelajari bersama dengan orang tua sebagai alternatif untuk menanamkan informasi tentang disabilitas.

Jenis media pembelajaran yang akan dirancang adalah media yang dimainkan bersama, berupa seperangkat media yang menggunakan unsur interaktif seperti *flip book*, *games book* dan *participation*. Anak sebagai pembaca akan dibimbing oleh orang tua atau pendamping lainnya sebagai pengarah dalam membaca dan melakukan aktivitas yang ada didalam buku. Jenis media ini dipilih dengan mempertimbangkan usia anak 7-12 tahun yang belum mengerti penuh tentang disabilitas. Lalu juga dengan tugas-tugas yang harus diselesaikan mungkin membutuhkan partisipasi orang tua atau pendamping. Media ini juga dipilih agar dapat mencapai tujuan lain, yaitu menjadi wadah bagi orang tua dan anak untuk saling belajar dan berkomunikasi tentang disabilitas.

### Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran yang digunakan adalah belajar sambil bermain, dimana target bisa membaca buku sekaligus menjawab pertanyaan atau permasalahan didalam buku. Target bisa melakukan aktifitas dalam buku sendiri atau bersama dengan orang tua atau pendamping. Didalam buku interaktif selain mengenalkan jenis-jenis disabilitas, juga akan diberi pelajaran bagaimana menghadapi anak disabilitas dengan memberi informasi tentang bahasa isyarat dan

huruf braille. Selain mengenalkan, didalam buku interaktif anak juga diharapkan mampu menyebutkan namanya menggunakan bahasa isyarat dan huruf braille

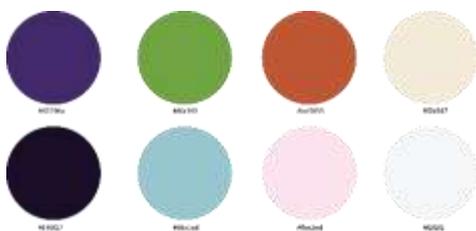
### Sub Pokok Bahasan

Pada bagian awal buku interaktif akan mengenalkan karakter utama sebagai pengarah aktifitas yang ada dalam buku interaktif, sehingga target bisa melakukan aktifitas sendiri ataupun bersama orang tua. Didalam buku interaktif akan diberi informasi tentang jenis – jenis disabilitas dan juga akan diisi dengan pertanyaan atau tugas yang membuat anak berinteraksi dan melakukan praktik yang bersangkutan dengan topik dan cerita ini dikemas dalam cerita perjalanan anak-anak ke suatu tempat. Cerita ini kemudian akan disusun dan dirangkum dalam sebuah buku interaktif berjudul “Petualangan Lepi dan Lisa”

### Konsep Visual

#### Warna

Karena buku akan mengungkap sebuah cerita petualangan di bumi dan di planet berkembang, maka tone warna yang akan digunakan adalah warna-warna alam dan robotic seperti, ungu, biru, hijau, merah, merah muda, kuning. Adapun sentuhan-sentuhan warna lain untuk mendukung visualisasi karakter-karakter yang ada dalam buku. Warna-warna ini juga akan menyesuaikan dengan karakter sasaran perancangan yang menyukai warna-warna cerah.



**Gambar 1. Tone warna yang digunakan**

#### Tipe Huruf

Untuk judul dari buku akan digunakan hasil modifikasi dari typeface ‘Rockinsoda’ dan untuk isi buku akan menggunakan typeface ‘Modernica’

Petualangan Lepi dan Sasa

**Gambar 2. Typeface yang digunakan untuk judul**

QWERTYUIOPASDFGH  
JKLZXCVBNM  
qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm  
12345678890

**Gambar 3. Typeface yang digunakan untuk isi buku**

#### Gaya Desain

Gaya desain akan menggunakan gaya Flat Design. Gaya Flat design adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Menggunakan gaya desain Flat Design karena ingin menonjolkan karakter-karakter yang ada didalam cerita.



**Gambar 4. Contoh gaya flat design**

#### Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi akan menggunakan gaya ilustrasi cartoon. Gaya ilustrasi cartoon adalah gaya gambar yang memiliki kesan lucu, penuh warna, dan menarik untuk dilihat anak. Gaya ini cocok dan disukai oleh anak-anak sebagai sasaran perancangan.



**Gambar 5. Contoh Gaya ilustrasi**

#### Gaya Layout

Untuk gaya layout akan menggunakan gaya layout buku cerita, dimana komposisi halaman akan didominasi oleh ilustrasi yang sesuai

dengan jalan cerita dan dilengkapi dengan teks sebagai pelengkap jalannya cerita.



Gambar 6. Referensi *Layout*

### Aplikasi Desain

Logo yang digunakan untuk buku Interaktif Petualangan Lepi dan Lisa



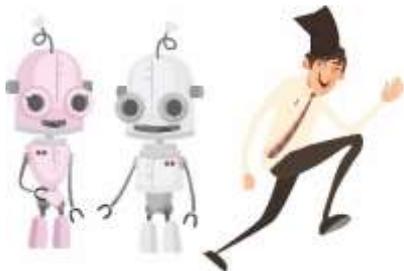
Gambar 7. Logo Petualangan Lepi dan Lisa

### Karakter

Karakter Disabilitas terdiri dari Tuna Rungu, Tuna Wicara, Tuna Netra, Tuna Daksa dan Tuna



Gambar 8. Karakter Disabilitas



Gambar 9. Karakter Robot dan Penjahat

### Media Pra - Promosi

Poster

Menggunakan media pendukung poster sebagai media promosi karena menyesuaikan dengan target market. Poster bisa ditempel di area sekolah, penitipan anak, dan lembaga bimbingan belajar. Mengingat target market adalah usia 7-12 tahun yang lebih banyak beraktivitas belajar di lembaga belajar. Sehingga orang tua dan anak saat beraktivitas bisa melihat poster tentang buku interaktif dan tertarik untuk membaca. Media pendukung poster dicetak pada kertas Lumisik dengan ukuran A3.



Gambar 10. Poster

Iklan Koran



Gambar 11. Iklan Koran

## Buku Interaktif

Buku interaktif berjudul *Petualangan Lepi dan Lisa*, berukuran 21x22cm.



Gambar 12. Buku Interatif

## Media Pendukung

### Pembatas Buku

Media pendukung pembatas buku didesain agar bisa berfungsi sebagai penggaris, sehingga target lebih tertarik untuk menyimpan dan menggunakannya dilain waktu. Pembatas buku dicetak pada kertas Lumisik dengan ukuran 4,6cm x 22cm setiap 1 buah.



Gambar 13. Tampilan *Mock Up* Pembatas Buku

### Gantungan Kunci

Menggunakan media pendukung gantungan kunci, dicetak menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 7cmx10cm.



Gambar 14. Tampilan *Mock Up* Gantungan Kunci

## Tas Ransel

Menggunakan media pendukung tas ransel yang juga menjadi *packaging* dari buku interaktif, sehingga target bisa menyimpan dan menggunakan untuk keperluan lainnya. dicetak pada material blacu dengan ukuran 35cm x 42cm.



Gambar 15. Tampilan *Mock Up* Tas Ransel

## Sticker

Sticker dicetak menggunakan kertas sticker *Vinyl Susu*.



Gambar 16. Layout Sticker

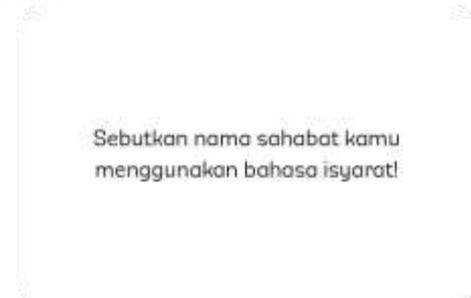
## Permainan

Menggunakan permainan sebagai indikator keberhasilan, permainan ini bisa dimainkan lebih dari 1 orang. Selain untuk menjadi indikator keberhasilan permainan ini juga menjadi wadah untuk anak dan orang tua bermain bersama dan membangun hubungan lebih erat. Cara bermain permainan ini hampir sama dengan permainan *monopoli*, pemain yang mencapai garis finish terlebih dahulu menjadi pemenang. Kertas papan permainan dicetak menggunakan kertas *Art Paper 310 Laminasi Doff*.

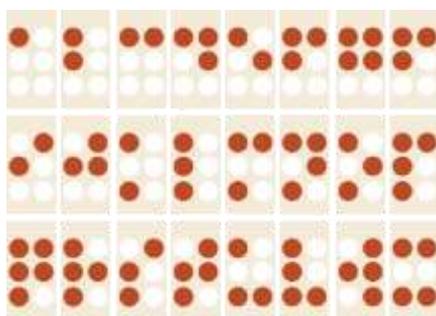


**Gambar 17. Tampilan Kertas Permainan**

Untuk kartu pertanyaan, kartu huruf *braille* dan kartu bahasa isyarat dicetak menggunakan kertas *Lumisik*.



**Gambar 18. Tampilan Kartu Pertanyaan untuk permainan**



**Gambar 19. Tampilan kartu huruf Braille untuk permainan**

## Kesimpulan

Penyandang disabilitas berhak mendapatkan hak yang sama seperti orang-orang pada umumnya. Sebenarnya penyandang disabilitas mampu melakukan apa yang orang-orang lakukan tetapi menggunakan caranya sendiri, penyandang disabilitas juga mampu berkomunikasi secara lancar. Tetapi karena kurangnya informasi mengenai cara berkomunikasi dengan penyandang disabilitas, banyak orang yang tidak bisa berkomunikasi dan memilih untuk menjauhi para penyandang disabilitas. Rasa peduli terhadap penyandang disabilitas harus ditanam melalui usia dini, dengan ditanamkan informasi-informasi dasar mengenai disabilitas diharapkan anak-anak mampu mengerti bagaimana berkomunikasi atau berperilaku jika bertemu dengan penyandang disabilitas.

Buku interaktif ini dirancang dengan desain yang menggunakan figur-figur lucu, warna cerah dan juga menggunakan unsur interaktif untuk menarik minat anak dalam membaca. Unsur interaktif yang digunakan adalah lift the flap. Buku ini juga dilengkapi dengan permainan sebagai penilaian kemampuan anak tentang buku ini, permainan bisa di mainkan lebih dari satu orang agar semakin menarik minat baca dan bermain anak.

Adapun kendala yang dihadapi adalah sulitnya menyederhanakan bahasa yang dapat mudah dimengerti oleh target market. Susahnya mendapatkan data tentang orang tua yang mempunyai anak disabilitas, karena orang tua tidak mau terbuka tentang kondisi anaknya.

## Referensi

- Alsyafts. (2018). *Mengenal Grid Pada Layout*. Retrieved April 8,2019. <https://sekolahdesain.com/mengenal-grid-pada-layout/>
- Arti Buku. Retrieved Februari 3,2019. <https://kbbi.web.id/buku>.
- Bastam,R. (2017). *Liponsos Kalijudan, Sanggar Seni Bagi Kaum Difabel*. Retrieved 3 Februari,2019. <https://www.idntimes.com/news/indonesia/rudy-bastam/liponsos-kalijudan-sanggar-seni-bagi-kaum-difabel-1>.
- Dewantari,A. (2014). *Sekilas Tentang Pop Up Lift The Flap dan Movable Book*. Retrieved Maret 16, 2019. <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>.
- Folia,R. (2018). *Melihat Lebih Dekat Anak Berkebutuhan Khusus di Surabaya*. Retrieved Februari 3,2019. <https://www.idntimes.com/news/indonesia/rosa-fofia/melihat-lebih-dekat-anak-berkebutuhan-khusus-di-surabaya/full>.
- Fidrayani. (2015). *Pengembangan Empati Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Retrieved Februari 7, 2019, from Universitas Muhamadiyah Malang, Psikologi. Web Site : [mpsi.umm.ac.id](http://mpsi.umm.ac.id)
- Mengenal Berbagai Jenis Buku Bergambar*. (2018). Retrieved Maret 16,2019. <http://1001buku.org/mengenal-berbagai-jenis-buku-bergambar>.
- Nuryanti, L. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Pudjiati.(2011).*Mengasah Kecerdasan di Usia 4-6 Tahun*. Retrieved Februari 2,2019. [https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/uploads/Dokumen/4033\\_2016-08-24/09%20CERDAS%2046.pdf](https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/uploads/Dokumen/4033_2016-08-24/09%20CERDAS%2046.pdf)
- Pusat Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus*.(2018). Retrieved Februari

- 3,2019.<https://www.suaramerdeka.com/news/baca/81353/surabaya-miliki-pusat-pelayanan-anak-berkebutuhan-khusus>.
- Penyandang cacat? Penyandang Disabilitas?*.(2018). Retrieved Februari 3, 2019.  
<https://www.usd.ac.id/pusat/psibk/category/artikel/individu-berkebutuhan-khusus/>
- Rustan, S.(2014).*Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wiliyanto, F. Waluyanto, H D. Zacky, A. (2013). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. Retrieved Maret 16,2019.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/856/752>