

BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PENGENALAN EMOSI EKSPRESI PADA ANAK AUTISME
STUDI KASUS: SISWA SLB AUTIS ALAMANDA
SURAKARTA
TUGAS AKHIR KARYA



Oleh
Siwi Mahanani Prijayanti
NIM. 211511060
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025

BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR
PENGENALAN EMOSI EKSPRESI PADA ANAK AUTISME
STUDI KASUS: SISWA SLB AUTIS ALAMANDA
SURAKARTA

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



Oleh
Siwi Mahanani Prijayanti
NIM. 211511060
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA BELAJAR
Pengenalan Emosi Ekspresi pada Anak
AUTIS STUDI KASUS: SISWA SLB AUTIS
ALAMANDA SURAKARTA

Oleh

SIWI MAHANANI PRIJAYANTI

NIM 211511060

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal, 24 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua Penguji : Brilinda Pandanwangi, S.Ds., M.Sn.

Penguji Utama : Asmoro Nurhadi Panindias, S.Sn.,
M.Sn

Pembimbing : Rendya Adi Kurniawan, M.Sn.

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 3 Maret 2025

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Dekan, Anna Rosmiati, S.Pd., M.Hum.

NIP. 19770531 200501 2 002

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama Mahasiswa : Siwi Mahanani Prijayanti
Nomor Induk Mahasiswa : 211511060
Tempat, Tanggal Lahir : Pemalang 9 Agustus 2003
Jenjang Studi : S-1
Jurusan/Program Studi : Desain/ Desain Komunikasi Visual
Alamat Rumah : Jl. Dasun Exmo Desa Kalirandu, Kecamatan Petarukan
Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah
Nomor HP/WA : 089666141524
Judul Tugas Akhir : Buku Ilustrasi Sebagai Media Belajar Pengenalan Emosi
Ekspresi Pada Siswa Autis Studi Kasus: SLB Autis
Alamanda Surakarta
Pembimbing Tugas Akhir : Rendya Adi Kurniawan, M.Sn.

Dengan ini menyatakan, bahwa:

1. **Karya/Skripsi** yang saya susun merupakan hasil karya murni saya sendiri
2. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui bahwa **Karya/Skripsi** yang saya susun tersebut merupakan hasil **jiplakan/salinan/saduran** karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa:
 - a. **Sebelum dinyatakan Lulus**
Menyusun ulang Karya dan diuji Kembali
 - b. **Setelah dinyatakan Lulus**
Pencabutan gelar dan penarikan Ijazah kesarjanaan yang telah diperoleh

Surakarta, 10 Februari
2025
Yang menyatakan



Siwi Mahanani Prijayanti
NIM. 211511060

PERSEMBAHAN

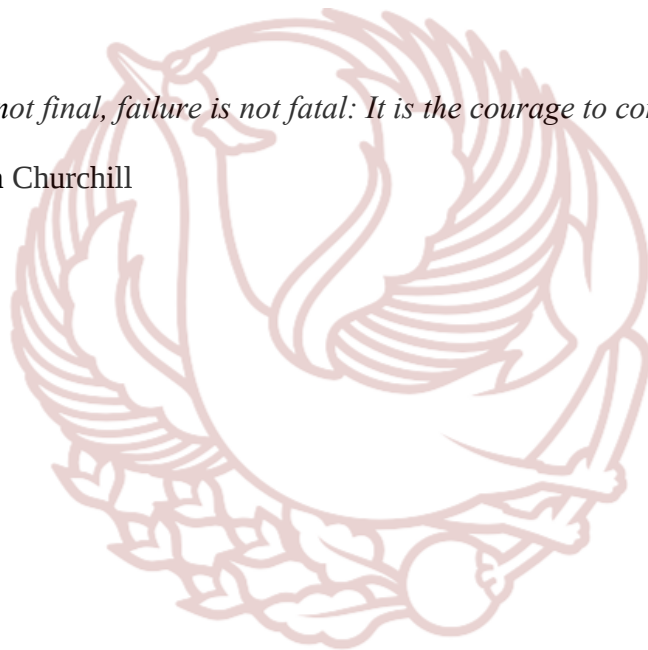
Karya ini dipersembahkan terutama kepada keluarga tercinta, Mama, Papa, dan kedua kakak saya. Ucapan rasa terima kasih tak terhingga atas segala semangat, dorongan, dukungan dan kasih sayang yang diberikan mengiringi setiap proses pembuatan karya hingga mencapai titik ini. Rasa syukur yang mendalam untuk setiap kehangatan dan ketulusan yang diberikan.



MOTTO

“Success is not final, failure is not fatal: It is the courage to continue that counts.”

- Winston Churchill



ABSTRAK

Data Kemenkes mengatakan bahwa berdasarkan data terakhir tahun 2021 kenaikan drastis anak dengan autisme mencapai 2,4 juta penderita, dengan lonjakan pertumbuhan 1:500 orang per tahunnya yang dalam kesehariannya mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengungkapkan emosi ekspresinya. Beberapa topik pembelajaran kurikulum Sekolah Luar Biasa yang memenuhi syarat yang perlu diberikan pada siswa di antaranya pengembangan komunikasi, interaksi sosial, dan perilaku. Anak dengan autisme memiliki emosi yang tidak stabil sehingga akan lebih sulit untuk mengajarkan mereka dengan secara langsung karena dapat menyebabkan gejala emosi itu bertentangan dengan keinginan anak itu sehingga terbentuklah ide untuk membuat media belajar yang menarik bagi siswa SLB Autis Alamanda untuk belajar emosi ekspresi yaitu dengan menggunakan buku ilustrasi *soft book* interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengenal berbagai macam ekspresi yang ada pada diri manusia dengan mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari yang memadukan unsur permainan *puzzle* agar lebih menarik minat anak yang perancangannya menggunakan metode perancangan ADDIE dengan pengumpulan jenis data primer dan sekunder. Selain itu juga menggunakan metode AISAS sebagai acuan dalam menciptakan media promosi yang menarik. Perancangan buku melalui pengawasan pihak guru dan ahli psikolog SLB Autis Alamanda Surakarta.

Kata Kunci: autisme, emosi ekspresi, media belajar, SLB Autis Alamanda Surakarta

PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dalam penyusunan laporan perancangan Tugas Akhir Karya dengan judul Buku Ilustrasi Sebagai Media Belajar Pengenalan Emosi Ekspresi Pada Anak Autisme Studi Kasus: Siswa SLB Autis Alamanda Surakarta dapat berjalan dengan baik dan dapat terselesaikan dengan tepat waktu sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S1) di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penyusunan laporan perancangan karya ini disusun dengan melalui berbagai tahapan penting yang tak luput mendapatkan banyak bantuan dari banyak pihak sehingga laporan ini dapat tersusun dengan baik karena adanya dukungan dan pendampingan dari berbagai pihak selama proses perancangan Tugas Akhir Karya ini dilaksanakan. Pada kesempatan ini ucapan terima kasih diberikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunianya sehingga perancangan Tugas Akhir Karya dapat terlaksana dengan lancar.
2. Bapak Rendya Adi Kurniawan M.Sn. selaku Kepala Program Studi DKV, Pembimbing Tugas Akhir Perancangan Karya, dan Pembimbing Akademik yang memberikan arahan dan bimbingan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Perancangan Karya.
3. Ibu Wilis Palupi selaku penanggung jawab kurikulum yang telah memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian program perencanaan Tugas Akhir Karya.

4. Siswa-siswi SLB Autis Alamanda Surakarta yang bersedia menjadi partisipan *testing* karya untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dengan kondisi autisme.
5. Kepada Orang Tua dan segenap keluarga yang memberikan izin, *support*, ridho, dan kritik saran dari sebelum hingga berjalannya program Kuliah Kerja Profesi ini.
6. Kepada sahabat tersayang Elzan, Nurul, Ayu, Tori, Caca, dan N yang memberikan *support*, semangat, dan membantu dalam persiapan penyusunan laporan perancangan Tugas Akhir Karya ini.

Laporan Perancangan Tugas Akhir Karya ini tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu diperlukan kritik dan saran dari berbagai aspek agar laporan ini dapat disempurnakan supaya dapat bermanfaat bagi khalayak.

Surakarta, 7 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. GAGASAN PENCIPTAAN	7
C. TUJUAN PENCIPTAAN	7
D. MANFAAT PENCIPTAAN	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis	9
E. TINJAUAN PUSTAKA	11
F. LADASAN TEORI.....	16
1. Ilustrasi.....	16

2.	Autisme	20
3.	Ekspresi Emosi	24
4.	Teori Perkembangan anak Autisme	26
5.	Media Belajar.....	28
6.	Teori Warna Prinsip Desain Buku Anak Autisme.....	30
8.	Teori Penciptaan Karakter Pada Buku Anak Autisme.....	36
9.	Gaya Ilustrasi	43
10.	Teori Buku Interaktif	49
11.	Teori Penciptaan Buku Anak Autisme	52
12.	Teori <i>Font</i> Pada Buku Anak Autisme.....	54
G.	METODE PENCIPTAAN.....	57
1.	Jenis Data	58
2.	Metode Pengumpulan Data.....	58
3.	Metode Perancangan Buku	61
4.	Metode Promosi	70
H.	SISTEMATIKA PENULISAN	72
BAB II IDENTIFIKASI DATA.....		75
A.	URGENSI AUTISME.....	75
1.	Pendidikan dan Kesadaran Masyarakat	75
2.	Pemahaman Dini	76

3.	<i>Social Support</i>	76
4.	Kompetensi Psikososial	76
5.	Kesehatan Mental.....	77
B.	EFEKTIVITAS BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA TERAPI.....	77
1.	Visualisasi di gambarkan dengan jelas	78
2.	Isi cerita yang sederhana	78
3.	Interaktif.....	78
C.	SLB AUTIS ALAMANDA SURAKARTA.....	79
D.	ANALISIS 5W+1H.....	79
1.	<i>What</i>	79
2.	<i>When</i>	80
3.	<i>Where</i>	80
4.	<i>Who</i>	81
5.	<i>Why</i>	81
6.	<i>How</i>	82
E.	PEMBELAJARAN EMOSI DAN EKSPRESI DI SLB AUTIS ALAMANDA SURAKARTA	83
F.	KLASIFIKASI BUKU ILUSTRASI	84
BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA		85
A.	Konsep Perancangan Buku Ilustrasi.....	85

1.	Konsep Kreatif	85
2.	Gaya Visual.....	86
3.	Penggunaan Palet Warna.....	86
4.	Gaya Bahasa.....	87
5.	Perancangan Buku Ilustrasi.....	87
B.	Konsep Perancangan Media Promosi	103
1.	Tujuan Promosi.....	103
2.	Metode Promosi	103
BAB IV HASIL PERANCANGAN KARYA		108
A.	Buku Ilustrasi Interaktif “Apa Ekspresimu Hari Ini?”	108
1.	<i>Typeface</i>	108
2.	Desain Buku Ilustrasi Interaktif.....	109
B.	Hasil Testing.....	118
1.	<i>Testing Alfa</i>	118
2.	<i>Testing Beta</i>	120
C.	Media Promosi Buku	124
BAB V PENUTUP		133
A.	Kesimpulan.....	133
B.	Saran	135
DAFTAR PUSTAKA.....		137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Perkembangan Autisme.....	2
Gambar 2 Siswa dan Pengajar SLB Alam Surakarta	4
Gambar 3 Siswa SLB Alam Bermain Bola.....	5
Gambar 4 Emosi Tantrum Pada Anak Autisme	6
Gambar 5 Berbagai Macam Jenis Ilustrasi.....	16
Gambar 6 Ilustrasi yang Menyampaikan Pesan	18
Gambar 7 Ilustrasi Sebagai Media Cetak dan Produksi Masal	19
Gambar 8 Berbagai Macam Ekspresi Anak	25
Gambar 9 Palet Warna Ramah Autisme	30
Gambar 10 Skema Metode Analisis Model ADDIE.....	64
Gambar 11 Skema Metode Design Model ADDIE.....	65
Gambar 12 Skema Metode Develop Model ADDIE	66
Gambar 13 Skema Generate Content Pada Metode Development Model ADDIE67	
Gambar 14 Contoh Buku Interaktif dengan Menggunakan Bahan Kain	85
Gambar 15 Berbagai Majam Jenis Ilustrasi	86
Gambar 16 Palet Warna yang Digunakan dalam Perancangan.....	87
Gambar 17 <i>Font</i> yang Digunakan Pada Judul.....	88
Gambar 18 Contoh Tampilan <i>Font</i> untuk Judul Buku.....	89
Gambar 19 <i>Font</i> yang Digunakan Pada Body Text	89
Gambar 20 Referensi Pembuatan Desain Karakter.....	90
Gambar 21 Tampilan Awal Desain Karakter	90
Gambar 22 Hasil Riset Desain Karakter Anna dan Baim	91
Gambar 23 Referensi Perancangan Desain Karakter Anna	92

Gambar 24 Referensi Perancangan Desain Karakter Baim	93
Gambar 25 Gambar Final Karakter Anna	94
Gambar 26 Sketsa Perancangan Karakter Baim	95
Gambar 27 Sumber Referensi Ekspresi yang Akan Digunakan	96
Gambar 28 Final Desain Ekspresi Anna dan Baim.....	97
Gambar 29 Sketsa Desain <i>Cover</i> Buku.....	98
Gambar 30 Sketsa Desain Promosi <i>Feed</i> Instagram.....	104
Gambar 31 Sketsa Desain Promosi <i>Story</i> Instagram	104
Gambar 32 Sketsa Desain Merchandise Sticker	105
Gambar 33 Sketsa Desain <i>Cover Merchandise Notebook</i>	106
Gambar 34 Sketsa Desain Merchandise Totebag.....	106
Gambar 35 Sketsa Desain Merchandise Kaos	107
Gambar 36 Gambar <i>Typeface</i> Buku.....	108
Gambar 37 Desain Final Karakter Anna dan Baim	110
Gambar 38 Desain Final <i>Cover</i> Buku	110
Gambar 39 Desain Final Buku Halaman Perkenalan Karakter.....	111
Gambar 40 Desain Final Buku Halaman 1 dan 2.....	112
Gambar 41 Desain Final Buku Halaman 3 dan 4.....	113
Gambar 42 Desain Final Buku Halaman 5 dan 6.....	114
Gambar 43 Desain Final Buku Halaman 7 dan 8.....	114
Gambar 44 Desain Final Buku Halaman 9 dan 10.....	115
Gambar 45 Desain Final Buku Halaman 11 dan 12.....	116
Gambar 46 Desain Final Buku Halaman Interaktif Anna.....	116
Gambar 47 Desain Final Buku Halaman Interaktif Baim.....	117

Gambar 48 Desain Final Buku Halaman Interaktif <i>Spinning Wheel</i>	117
Gambar 49 Dokumentasi Validasi Psikolog	119
Gambar 50 Dokumentasi <i>Testing Beta</i> Pada Siswa SLB Autis Alamanda Surakarta	122
Gambar 51 Dokumentasi <i>Testing Beta</i> Pada Siswa SLB Autis Alamanda Surakarta	123
Gambar 52 Desain Final <i>Feed</i> Instagram.....	126
Gambar 53 Desain Final <i>Feed</i> Instagram Edukasi	127
Gambar 54 Desain Final <i>Feed</i> Instagram Produk atau Layanan	127
Gambar 55 Desain Final <i>Feed</i> Instagram Keterlibatan atau Engagement	128
Gambar 56 Desain Final <i>Feed</i> Instagram <i>Brand Storytelling</i>	128
Gambar 57 Desain Final Instagram Story	129
Gambar 58 Desain Final dan <i>Mock Up Merchandise T-Shirt</i>	130
Gambar 59 Desain Final <i>Merchandise</i> Stiker	130
Gambar 60 Desain Final <i>Merchandise Notebook</i>	131
Gambar 61 Desain Final <i>Merchandise Totebag</i>	131

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rekapitulasi Tinjauan Pustaka	14
Tabel 2 Skema Sistematis Model ADDIE	62
Tabel 3 Rekapitulasi <i>Story Line</i> dan <i>Story Board</i>	98
Tabel 4 Indikator <i>Testing Beta</i> pada Siswa SLB Autis Alam.....	120



DAFTAR PUSTAKA

- A.S, N. D., & Amalia, D. (2023). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Digital @surabayaterkini melalui Model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) pada Tiktok. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6846–6853. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2835>
- Asnia, Bobby Halim, & Patriansah, M. (2024). Boardgame Sebagai Media Edukasi Bagi Orang Tua Terhadap Perkembangan Motorik Anak Penyandang Autisme di Kota Palembang. *Besaung : Jurnal Seni , Desain dan Budaya*, 09(02), 301–316. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i2.4582>
- Astuti, A. . (2018). Penerapan Warna Pada Ruang Interior Anak Autis. *NARADA, Jurnal Desain & Seni*, 5(2), 33–44.
- Bambang Tri Rahadian. (2021). Jejak Gaya Ilustrasi Hergé dalam Komik dan Seni Visual di Indonesia. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 7(2), 97–104. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v7i2.136>
- BARIYYAH, K. (2018). *PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK AUTIS DENGAN MULTISENSORY ALPHABET BERGAMBAR (MAB)*. <https://doi.org/10.14421/ijds.050205>
- Budiarti, A. M., Agnesa, E. F., Puspita, E., Dewi, F. A., Sianipar, N., Amanda, S., & Erdita, V. M. (2024). Pengembangan Masyarakatlaporan Hasil Observasi Dan Wawancaradesa Pulau Betung Kecamatan Pelayung. *Journal of Dialogos*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.62872/4xggrn64>

- Christjahja, J. K., & Yusuf, V. (2022). Perancangan Aplikasi Augmentative and Alternative Communication (AAC) Bagi Anak-Anak Autis di ACTS Surabaya. *Nirmana*, 21(2), 80–86. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.2.80-86>
- Conway, B. R., Malik-Moraleda, S., & Gibson, E. (2023). Color appearance and the end of Hering's Opponent-Colors Theory. *Trends in Cognitive Sciences*, 27(9), 791–804. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2023.06.003>
- Dewi, N. M. S. D. P. A. (2025). *CLASSICAL MATH CORNER: AKTIVASI MEDIA MATEMATIKA MANIPULATIF KONKRET BERBANTUAN MUSIK KLASIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH INKLUSI*. 2, 18–30.
- Ginting, D. T., Wibowo, P. N. H., & Nurcahyono, W. (2021). Tindak Asuh Pada Anak Penderita Autisme Sebagai Sumber Penciptaan Skenario Film Rana Penyesalan. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 18(2), 108–118.
- HAPSARI, T. S. (2019). *AUTISM CARE CENTER DENGAN PRINSIP ASPECTSS DESIGN INDEX*. 03(2), 2031.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan*

Pendidikan Musik, 2(2), 85–93.

<https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>

Indina, G., Handajani, R. P., & Laksmiwati, T. (n.d.). *Dasar Dengan Pendekatan Visual Anak Autis*. 2020.

Indriyani, A. (2016). *PEMBUATAN BUKU INTERAKTIF TEORI DASAR MUSIK EDISI PIANO UNTUK ANAK-ANAK*. 1–23.

Irdiansyah, K., & Nawangsari, N. A. F. (2021). Pengaruh Penyesuaian Warna pada Picture Exchange Communication System (PECS) terhadap Kemampuan Working Memory pada Anak Autisme. *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi*, 1(1), 8–30.
<https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i1.561>

Jamal A'dom, T., Widyaswari, I. G. A. A. W., Putra, G. P., & Yasa, A. (2021). Perancangan Buku Interaktif Kancil Dan Buaya Berbasis Augmented Reality Untuk Anak-Anak Di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 2(1), e-ISSN.

Kamil, N., Sholihah, M., Kumala Dewi, U., Hadijah, H., & Zarkasih Putro, K. (2023). Pemberian Layanan Pendidikan untuk Anak Autis: Metode Pendekatan Pembelajaran Prompting. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 211–221. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.187>

Komariah, S. H., Studi, P., Visual, D. K., & Kreatif, F. I. (2018). *Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Organik Solusi Sehat Untuk Si Kecil*. 5(3), 1436–1444.

Laka, S., Putra, Y., & Hildegardis, C. (2020). Terapi Warna Pada Ruang Bermain

Anak Autis. *Jurnal Ilmiah Vastuwidya*, 3(2), 32–37.

<https://doi.org/10.47532/jiv.v3i2.211>

Listyowati, S., Al-Ma'ruf, A. I., & Sunanda, A. (2018). *Aspek Kepribadian Pada Anak Autis (Narendra) Dalam Novel Hades Karya Deasylawati Prasetyaningtyas: Tinjauan Psikologi Sastra Dan Implementasinya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di SMA* (Vol. 26, Nomor 4). Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *Swabumi*, 8(1), 100–105.
<https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7448>

Matingo, S. D. G. (2024). *MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM BUKU CERITA BERGAMBAR AKU INGIN HIDUP UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU UMUR 7-9 TAHUN*. 02(02), 345–355.

Muallimah, H. (n.d.). *IMPLEMENTASI PENERAPAN PENDEKATAN MODEL AISAS PADA DESAIN KONTEN INSTAGRAM SEBAGAI PROMOSI*. 40–47.

Nagara, A. S. (2018a). *Perancangan Buku Ilustrasi Karakteristik Autisme dengan Teknik Digital Painting sebagai Upaya Peningkatan Empati Peserta Didik*. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Nagara, A. S. (2018b). *Perancangan Buku Ilustrasi Karakteristik Autisme dengan Teknik Digital Painting sebagai Upaya Peningkatan Empati Peserta Didik*.

Nugroho, A. S. (2017). *Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Seksualitas Untuk*

Anak Autis. 1–57.

Onibala, T. (2021). Pola Komunikasi Guru Dalam Mendidik Anak Autis Di Agca

Center Pumorow Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 2013–2015.

Pamuji. (2014). ADAPTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR ANAK AUTIS.

Ortopedagogia, VOLUME 1, 117–127.

Pangestu, A., Agnes, D., Bangun, N., & Maheni, T. (2024). *PERANCANGAN*

*BUKU KATALOG DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP MODERN DAN
PLAYFUL UNTUK RAINBOW CASTLE*. 02(01), 1–16.

Rahardian, A. L., & Heriyawati, Y. (2024). Memotret Dunia Anak Autis Dalam

Fotografi Liam’S World Karya Erin Lefevre. *REKAM: Jurnal Fotografi,
Televisi, Animasi*, 20(1), 1–12.

Rakhmawati, R., Kurniawan, R., & Muhimmah, I. (2018). Analisis Konsep dan

Desain Permainan Digital untuk Anak Autis. *Seminar Nasional Informatika
Medis (SNIMed)*, 57–67.

Ramadani, D. R. (2019). *ANALISIS KOMPETENSI PROFESIONAL GURU*

SEJARA SMA NEGERI 5 KOTA JAMBI.

Rennie, F., & Smyth, K. (2024). Instructional design. In *Digital Learning: The*

Key Concepts. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>

Rokhimah, R., & Darmawanti, I. (2013). Pengaruh Permainan Lasy Terhadap

Peningkatan Konsentrasi Pada Anak Autis. *Jurnal Psikologi Teori dan*

Terapan, 4(1), 48. <https://doi.org/10.26740/jppt.v4n1.p48-55>

Rorita, M., Ulfa, S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning Pokok Bahasan Perkembangan Teori Atom Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Panjura Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 70–75. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p070>

Rosyadi, A. A. P. (2020). Development of interactive mathematic stories (BuCIM) based on dienes theory. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 235–243. <https://doi.org/10.33654/math.v6i2.678>

Sabrina, A., Ridwan, I. R., & Susilawati, S. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Pada Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Studi Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktika*, 1(2), 274–282. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v1i2.34473>

Sari, V. R., & Susanti, J. (2024). *Pengaruh Face Painting untuk Meningkatkan Kemampuan Kontak Mata pada Anak dengan Autism Spectrum Disorder (ASD)*. 1(1), 1–9.

Sinaga, F., Bezaleel, M., & Prestiliano, J. (2023). Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Media Terapi Komunikasi Bagi Anak Autis. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 02(02), 118–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/itexplore.v2i2.2023.pp118-137>

Siti Romdona, Silvia Senja Junista, A. G. (2025). Teknik Pengumpulan Data. *Ilmu Sosial Dan Politik*, 3(1), 39–47.

- Suarsana, I. M., Sudiarta, I. G. P., & ... (2022). Penguatan Pembelajaran Daring Di Slb Negeri 2 Singaraja Melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran. *Proceeding Senadimas ...*, 1209–1215.
<https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2022/prosiding/file/161.pdf>
- Sudradjat, O. M., & Rahniah, M. (2023). Perancangan Media Edukasi Buku Ilustrasi Resep pada Kegiatan Cooking di Rumah Hasanah Bandung untuk Murid Berumur 12-18 Tahun di Kelas Keterampilan Dasar. *In Search*, 21(2), 240–247. <https://doi.org/10.37278/insearch.v21i2.645>
- Sukmana, A. A. C. A., Putra, P. D. A., & Dinata, R. D. S. (2021). Perancangan Komik Strip Sebagai Sarana Kampanye Dampak Orang Tua Abusive Terhadap Perkembangan Kesehatan Mental Remaja Di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 2(1), 60–68.
- Suri, Y. A. (2016). Mobile Learning Berbasis Android Dalam Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Pada Anak Autis. *Pendidikan Khusus*, 1, 1–6.
- Yuliansyah, R., & Muntazori, A. F. (2025). *Pengembangan strategi media visual edukatif untuk mengatasi insomnia pada anak usia dini*. 3(2), 84–109.
- Yuswatingsih, E. (2021). KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL PADA ANAK AUTIS Endang. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Yuswatiningsih, E. (2021). Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Autis. *Pharmacognosy Magazine*, 13(02), 40–48.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55316/hm.v13i2.715>

