

Perancangan Buku Ilustrasi mengenai penyakit ADHD : Gejala, Penanganan, dan perbedaan dengan Autisme kepada orang tua yang memiliki anak Usia 3 - 6 Tahun

DIKA ALIFFIAN PUTRA

dikaaputra44@gmail.com

RICKY WIDYANANDA PUTRA

rickywidyandaputra@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi-Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

BOOK DESIGN ILLUSTRATION OF ADHD DISEASE: SYMPTOMS, TREATMENT, AND DIFFERENCES WITH AUTISM TO PARENTS WHO HAVE CHILDREN AGED 3-6 YEARS

ADHD or Attention Deficit Hyperactivity Disorder is an abnormality in behavior. the disease can attack vulnerable children aged 3-6 years who are in their in growth. therefore, the creator created an introductory illustrative book on ADHD and the differences with autism. the book is intended for parents, which is then made by adjustments to language and illustration. with the illustrated book " ADHD: Introduction, Symptoms and Differences With Autism" the creators hope this book can be useful and make awareness of the child's disease more improved.

Keywords: books, guides, illustrations, education

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan berumah tangga akan terasa lengkap dengan hadirnya sosok seorang anak, serta dapat melihat tumbuh kembang akan memiliki rasa kebanggaan tersendiri di hati para orang tua, serta orang tua juga sangat menjaga kesehatan anak anaknya dari segala jenis penyakit, mulai dari penyakit yang untuk gejala dapat di ketahui sampai penyakit yang gejalanya susah untuk dikenali oleh orang tua. Dan pada anak anak juga terdapat beberapa penyakit yang dapat menyerang sang anak dari segi mental, dimana dari banyak penyakit yang dapat menyerang anak-anak adalah ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*), ADHD sendiri ialah sebuah gangguan perkembangan dalam peningkatan motorik anak-anak yang dimana gangguan ini dapat berlangsung hingga dewasa, dan gangguan ini dapat menyebabkan anak menjadi kesulitan Diam, mengikuti arah dan menyelesaikan tugas di rumah atau sekolah.

Serta ADHD juga sangat berbeda dengan Autisme seperti di jelaskan oleh Mark Bertin, M.D dimana ADHD sendiri lebih di

tandai dengan Hiperaktif, Implusif, dan kurangnya perhatian. Dan untuk autisme sendiri ialah sebuah gangguan yang dapat memengaruhi keterampilan berbahasa, perilaku, interaksi sosial, maupun kemampuan belajar dan anak-anak dengan autisme secara intuitif memahami beberapa aspek dari dunia sosial dan sering menunjukkan perilaku stereotip (berulang atau ritualistik). dan ADHD merupakan gangguan yang terjadi pada Otak, diketahui dari sebuah penelitian yang menganalisis lebih dari 3.200 orang dengan memperhatikan otak pasien dengan gangguan ADHD. Dimana pada tahun 2007 terdapat 8,3 juta anak dari 82 juta anak di indonesia merupakan anak-anak yang berkebutuhan khusus, serta pada tahun 2009 menyatakan 4-12% anak usia sekolah mengalami ADHD dengan perbandingan 4 : 1 (Laki-Laki : Perempuan) sampai 9 : 1 (Laki-Laki : Perempuan), dan 30 % - 80 % diagnosis menetapkan hingga usia remaja, 65 % hingga usia dewasa, serta kasus ADHD tidak sedikit setiap 26,2% dari anak usia 6-13 tahun dapat mengalami

ADHD. Dan berdasarkan *Diagnostic and Statistic Manual* (DSM IV) menyatakan bahwa prevalensi anak dengan ADHD pada usia sekolah dasar berkisar di angka 3-7%.¹

Oleh sebab itu pencipta ingin memberikan sebuah informasi yang komunikatif dan informatif mengenai penyakit ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). serta dapat menambahkan wawasan baru terhadap orang yang belum mengetahui mengenai penyakit ADHD ini. Dengan bantuan sebuah ilustrasi yang di mana fungsi ilustrasi ini nantinya akan berguna sebagai visualisasi dari sebuah informasi yang akan di berikan. Komunikasi Visual merupakan sebuah rangkainya proses informasi atau pesan kepada pihak lain, menggunakan media visual yang terbaca oleh indera penglihatan, dalam komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, dan warna dalam penyampaiannya.

MANFAAT UMUM

Diharapkan dalam penciptaan karya ini dapat membuat khalayak terutama orang tua yang memiliki anak usia di bawah 5 tahun, bisa dapat mengetahui gejala-gejala apa saja yang dapat menyebabkan sang buah hati terindikasi terkena ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). dan buku ini dapat di terima oleh masyarakat umum serta dapat di manfaatkan dan digunakan sebaik-baiknya.

MANFAAT PRAKTIS

Penciptaan karya ini adalah sebuah hasil akhir atau pencapaian selama menempuh pembelajaran mengenai Teori Komunikasi Visual yang telah di dapat, serta karya ini juga dapat dimasukkan kedalam

portofolio pencipta sebagai pendukung saat memasuki dunia kerja.

MANFAAT AKADEMIS

Diharapkan penciptaan karya ini dapat menjadi refrensi atau kajian studi atau juga memberikan manfaat bagi perkembangan Ilmu Komunikasi di Universitas Budi Luhur dan universitas lainnya, khususnya dalam dunia ilmu komunikasi, komunikasi Visual, dan Kesehatan. Menambah pengetahuan mengenai penciptaan buku ilustrasi dan penciptaan karya Desain Komunikasi Visual yang kreatif, komunikatif, dan informatif.

LANDASAN TEORI KOMUNIKASI VISUAL

Komunikasi Visual ialah proses penyampaian pesan atau informasi menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Serta secara harfiah komunikasi visual diartikan dengan komunikasi melalui penglihatan, dimana dalam bahasa inggris sendiri visual diartikan dengan ketajaman mata, dapat dilihat, kasat mata, atau dapat disaksikan & dilihat oleh mata. Kemudian Desain Komunikasi Visual ialah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual.dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout. (surianto, 2007:2).²

PRINSIP-PRINSIP DESAIN VISUAL

1. Keseimbangan

Dalam hal keseimbangan yang terdapat di komunikasi visual ini menjelaskan tentang pembagian berat yang sama, baik dalam hal visual maupun optik (penglihatan). serta desain di katakan seimbang dimana terdapat objek pada bagian sisi kiri atau kanan, atas dan bawah

¹ Endah Arianism, Attention Deficit Hyperactivity Disorder : Terapi Perilaku Token Ekonomi (Pontianak, Pustaka One, 2018), Hal 15-16.

² Sriwitari Ni Nyoman dan Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, *Desain Komunikasi Visual* (Graha Ilmu,2014) hal 1-2

yang memiliki kesan sama berat. Keseimbangini membuat suatu gambar memiliki kesan yang seimbang agar nyaman untuk di lihat dan tidak membuat gelisah. Dalam Keseimbang memiliki dua pendekatan yaitu simetris dan Asimetris :

a. Simetris

Membagi sisi sama berat antara kiri dengan kanan serta bawah dengan atas, dengan simetris atau porsi kedua sisi tersebut sama.

b. Asimetris

Asimetris merupakan kebalikan dari simetris dimana elemen elemen desain disusun secara tidak sama pada sisi kanan dengan sisi kiri, sisi atas dengan sisi bawah, serta dapat terlihat seimbang dimana dibedakan dengan penggunaan dari bentuk dan warna.

2. Prinsip Ritme

Ritme merupakan pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang-ulang dalam desain irama dapat berupa repetisi (pengulangan) atau variasi, dimana repetisi merupakan elemen-elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten, kemudian secara variasi merupakan perulangan elemen visual yang di sertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

3. Prinsip Kesatuan (Unity)

Mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis, dalam mencapai suatu kesatuan desainer harus mengerti tentang garis, bentuk, warna, tekstur, kontras, format, keseimbangan, dan titik fokus mempunyai hubungan maka kesatuan telah tercapai. Dan desai dapat dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan aspek tampak harmonis.

4. Dominasi

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada pada seni rupa maupun desain. Penggunaan dominasi dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian, sehingga dapat mencapai nilai yang artistik.

Kemudian Penekanan juga disebut dengan *center of interest*, *Focal point*, dan *eye carcher*. Serta untuk penekanan sendiri dapat menggukan Ruang kosong pada sebuah desain dimana dimaksudkan untuk suatu desain tidak terlihat terlalu padat, serta tujuan lain dalam penekanan atau dominasi ini, yaitu untuk menghilangkan kebosanan dan untuk memecahkan kebenturan.³

ILUSTRASI

Ilustrasi merupakan sebuah gambar yang menggambarkan tentang sesuatu informasi yang dimana berfungsi sebagai penjelas dari informasi tertentu. Serta ilustrasi sendiri berasal dari Bahasa belanda yaitu *Illustratie* yang diartikan suatu hiasan dengan gambar. Serta secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sebuah sarana untuk menjelaskan kejadian tertent. Dan dalam KBBI diartikan “Gambar untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya atau gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya).⁴

LAYOUT

Layout merupakan tata letak yang digunakan untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf, teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada sebuah konteks tertentu. *Layout* juga sebagai tata letak elemen-elemen terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin di sampaikan.

PRINSIP-PRINSIP LAYOUT

a. *Sequence*

Sequence atau arah baca yaitu kita membuat sebuah prioritas atau mengurutkan dari yang harus dibaca dari awal sampai ke yang akhir.dengan adanya *sequence* ini membuat pembaca secara

³ Lia Anggraini S dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual* (Nuansa Cedekia: Bandung 2018), hal 41-46

otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang pembaca inginkan.

b. *Emphasis*

Emphasis atau penekanan yang bersifat membangun *sequence* dimana *emphasis* bisa tercipta dengan adanya kontras pada suatu desain, serta *emphasis* juga tercipta dari elemen-elemen *layout* yang mengandung pesan-pesan yang unik, emosional, dan kontroversial.

c. *Balance*

Balance memiliki arti yaitu keseimbangan, yang dimana pembagian berat dalam suatu *layout* desain harus merata, dalam artian tidak harus merata pada seluruh bagian sisi suatu bidang desain, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen sesuai kebutuhan dan meletakkan di posisi yang tepat.

d. *Unity*

Unity Merupakan kesatuan elemen-elemen dalam layout, serta juga tidak hanya mencakup dalam hal tampilan saja, tetapi mencakup juga dalam hal selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

e. *Grid System*

Berfungsi sebagai alat bantu pada saat kita akan me-*layout*, serta fungsi grid mempermudah kita menentukan dimana kita harus meletakkan elemen *layout* seperti elemen teks maupun elemen visual dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Kemudian dalam *grid* sendiri kita membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis vertikal, ada juga yang memakai horizontal. Kemudian dalam melakukan *layout* harus mempertimbangkan beberapa faktor-faktor seperti; ukuran dan bentuk bidang, konsep dan *style* desain, ukuran untuk huruf yang

akan dipakai, isi informasi yang di cantumkan.⁵

METODE PENCIPTAAN KARYA

DESKRIPSI KARYA

Karya Ini nantinya akan berbentuk media cetak dengan ukuran A5 dengan berisi 30 dengan pembagian beberapa pemahasan mengenai ADHD.

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Konsep penciptaan karya ini dilatar belakangi oleh pengalaman pribadi saudara dari pencipta yang dimana saudara saya ini tidak mengetahui bahwa anaknya terkena penyakit ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dan banyak yang mengira bahwa anaknya tersebut dikira sebagai anak yang terkena Autisme. Dan dalam penciptaan karya ini, pencipta akan membuat buku ilustrasi mengenai penyakit ADHD yang akan ditunjukkan kepada para orangtua yang memiliki anak usia 3 – 6 Tahun.

TARGET AUDIENCE

Target *Audience* dari karya ini adalah para orang tua yang memiliki anak Usia 3-6 Tahun. Yang berdomisili di Jakarta dan Tangerang.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

STUDI PUSTAKA

Pencipta melakukan pengumpulan data-data sebagai penunjang dari pembuatan buku ilustrasi ini dengan berbagai sumber yaitu: buku, literature, catatan serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan.

WAWANCARA

Pengumpulan data juga dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan beberapa informasi tentang gejala gejala yang terjadi pada pengidap ADHD ini dengan mewawancarai orang tua dari pengidap ADHD ini mengenai tanda-tanda gejala apa saja yang terjadi hingga bisa

⁵ Rustan Suriyanto, *Layout Dasar dan Penerapan* (Gramedia Pustaka Utama, Jakarta), hal 73-86

terdiagnosa terkena ADHD, serta juga mewawancarai seorang dokter yaitu dr. Isti Febriaty.

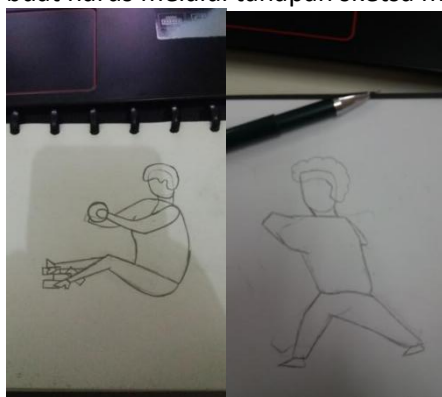
OBSERVASI

Pencipta melakukan observasi yang dilakukan wilayah sekitar rumah pencipta dengan melakukan pengajuan beberapa pertanyaan mengenai ADHD, apakah sudah mengetahui tentang penyakit tersebut atau belum untuk emndapatkan data-data mengenai penyakit ADHD.

KONSEP TEKNIS

SKETSA MANUAL

Proses pertama kali dalam melakukan penciptaan ilustrasi ini ialah melakukan sketsa gambar kasar di kertas dengan pencil secara garis halus sesuai dengan apa yang ingin dibuat oleh pencipta buat dalam karya tersebut. Dan semua yang ingin pencipta buat harus melalui tahapan sketsa manual.



SKETSA DIGITAL

Pada tahap ini, pencipta melakukan sketsa digital untuk *re-drawing* menggambar ulang dengan melalui digital yaitu Adobe Photoshop untuk melakukan digital dari sketsa kasar manual yang telah dibuat sebelumnya dengan cara penggambaran ulang dengan menebalkan setiap garis luar pada gambar.

FINISHING

Tahap terakhir ialah penyelesaian dimana setelah melalui sketsa kasar kemudian penggambaran ulang menggunakan *software* digital kemudian tahap selanjutnya ialah pemberian warna

(*colouring*), tekstur (*Texture*), dan juga penghalusan pada setiap gambar yang terlihat masih kasar. Serta pemberian warna dan tekstur dilakukan di setiap halamannya dan setelah proses ini selesai maka buku katalog siap untuk dibaca dan dilihat oleh khalayak.

PROSES PRODUKSI KARYA

1. Pra Produksi

Tahapan ini merupakan sebuah awal dari proses penciptaan karya, pada tahap ini sendiri pencipta menentukan permasalahan yang akan diangkat menjadi sebuah karya, kemudian melakukan pengumpulan data-data sesuai dengan permasalahan yang diangkat, dan membuat konsep kreatif, konsep teknis, membuat *statement, treatment*, kemudian membuat sketsa kasar gambar yang akan digunakan dan menentukan *layout* dan tipografi yang cocok untuk digunakan.

2. Produksi

Tahap produksi ini merupakan sebuah tahap untuk mengeksekusi sebuah karya yang akan dibuat. Yang dimana dimulai dari tahapan manual untuk desainnya, kemudian di scan untuk gambar gambar yang telah dibuat dan memasukan kedalam *Adobe Illustrator CC 2015* untuk nantinya di *tracing*, untuk memberikan warna dan elemen-elemen pendukung, serta memasukan narasi kedalam ilustrasi yang sudah di buat dengan *Adobe Illustrator CC 2015*.

3. Pasca Produksi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari penciptaan karya ini, dimana pencipta melakukan pengecekan ulang terhadap karya yang sudah selesai. Jika tidak ada yang cacat atau reject maka buku siap untuk dicetak.

PEMBAHASAN KARYA

Pembahasan yang terdapat pada buk Ilustrasi ini membahas dari pengertian ADHD, Penyebab ADHD, Gejala Pada ADHD, kemudian menjelaskan terapi yang dapat menyembuhkan ADHD, dan terakhir

membahas mengenai perbedaan ADHD dengan Autisme.

1. Pembahasan Pertama, Menjelaskan Pembahasan dasar mengenai pengertian ADHD dan informasi mengenai penderita ADHD.
2. Pembahasan Kedua, Menjelaskan Pembahasan mengenai Penyebab-penyebab apa saja yang biasanya menyebabkan ADHD pada seseorang seperti, Kelainan Kimiawi Otak, Kelainan pad DNA, Alkohol da narkoba pada masa Kehamilan, serta paparan limbah beracun.
3. Pembahasan Ketiga, Menjelaskan Gejala-Gejala yang biasa terjadi pada pengidap ADHD, seperti Hyperactivity, Inatensi, dan Impulsivitas.
4. Pembahasan Keempat, Menjelaskan tentang terapi apa saja yang yang biasanya di pakai dalam upaya penyembuhan ADHD, seperti: Terapi Farmakologi, Terapi Musik, Terapi Okupasi, dan Terapi Bermain dan Perilaku.
5. Pembahasan Kelima, Menjelaskan tent

TIPOGRAFI

Dalam pembuatan karya ini Pencipta menggunakan Font “ *Cooper Black* “ Untuk bagian judul pada cover, serta untuk bagian daftar isi, dan Isi informasi dari buku tersebut menggunakan font “ *Universalis ADF Std*” pemilihan font tersebut berdasarkan dari pemilihan *audience* yaitu para orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun dimana font tersebut terlihat tegas dan mudah dibaca dengan mudah oleh para orang tua.

1. Font *Cooper Black*

**ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
Z
1234567890**

2. Font *Universalis ADF Std*

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
1234567890**

ILUSTRASI

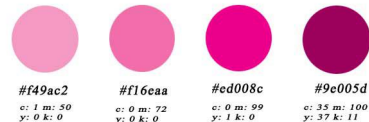


Dalam hal ini pencipta menggunakan Ilustrasi *Flat design*, pemilihan tersebut dikarenakan flat design sendiri terkesan dinamis dan fungsional dikarenakan hanya menggunakan perpaduan warna serta dapat dengan mudah untuk di pahami oleh *audience* nantinya.

WARNA

1. Magenta

Magenta memberikan nuansa Keseimbangan fisik, Mental, Spiritual, dan Emosional, serta warna magenta ini juga melekat dengan kaum hawa dimana terlihat lebih feminim. Oleh sebab itu warna tersebut di pilih dikarenakan *Audience* yaitu orang tua ataupun ibu-ibu yang memiliki anak dengan usia 3-6 tahun.



2. Ungu

Ungu memberikan kesan imanjinasi, Spritualis dan sisi misterius, karena sebab tersebut penggunaan warna ungu di anggap dapat menarik perhatian serta memancarkan sebuah kekuatan yang menarik. Emplementasi warna tersebut terdapat pada bagian cover depan dan cover belakang pada buku ilustrasi tersebut.



EVALUASI

Hasil Evaluasi yang pencipta dapatkan selama mengerjakan Buku Ilustrasi ‘ ADHD : Pengenalan, Gejala, dan Perbedaan Dengan Autisme ‘, yaitu seharusnya terlebih dahulu mencari referensi yang dibutuhkan, juga melakukan wawancara kepada *audience* terlebih dahulu sebagai alat bantu dalam pembuatan karya nantinya, dan juga masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam merancang buku ilustrasi ini, namun Pencipta berusaha untuk semaksimal mungkin dalam mengerjakan dan menyelesaikan Buku Ilustrasi tersebut.

ANALISIS SWOT

A. *Strength* (Kekuatan)

Buku ini berisikan informasi mengenai ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) dengan tambahan Ilustrasi yang membantu dalam mengenalkan Informasi yang di sediakan.

B. *Weakness* (Kelemahan)

Kelemahan dalam Karya ini ialah mudah rusak dikarenakan menggunakan Media cetak sebagai Hasil Akhir dari penciptaan Karya ini.

C. *Opportunity* (Kesempatan)

Masih banyaknya buku yang serupa yang jarang menampilkan Ilustrasi sebagai alat bantu dari informasi yang di berikan.

D. *Threat* (Ancaman)

Dalam masa sekarang telah banyak buku yang membahas mengenai ADHD ini, dan banyak buku keluaran digital yang lebih diminai oleh khalayak luas.

REKOMENDASI DAN SARAN

Pencipta merekomendasikan pengalaman saat pembuatan buku ilustrasi “ ADHD : Pengenalan, Gejala, Dan Perbedaan dengan Autisme “ untuk orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun kepada pembaca dan calon pencipta berikutnya, yaitu :

1. Fikirkan kembali secara matang ide-ide yang ingin di terapkan pada Karya yang ingin dibuat agar karya yang nantinya akan dibuat pesannya akan tersampaikan dengan target yang ingin di tuju.

2. Kemudian apabila mengalami kendala cobalah untuk meminta saran kepada teman-teman sesama *Visual Communication* atau dosen pembimbing untuk masukan ataupun saran demi kebaikan Karya yang akan dibuat nantinya.
3. Dan jangan lupa untuk mencari referensi yang sesuai dengan karya yang ingin dibuat sebanyak mungkin, yang dimana nanti karya-karya tersebut dapat di jadikan rujukan untuk karya yang akan dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Arianism Endah, 2018, *Attention Deficit Hyperactivity Disorder : Terapi Perilaku Token Ekonomi*, Pontianak : Pustaka One

Cahya Laili S, 2013, *ADHD Bisa Sembuh, Kok*, Yogyakarta : Familia Pustaka Keluarga

Indrastuti Oktariana, 2013, *Mengenal Autisme dan Penanganannya*, Yogyakarta : Familia Pustaka

Lia Anggrini S. dan Kirana Nathalia, 2018, *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*, Nuansa Cendekia

Maria van Tiel Julia, 2018, *Anakku ADHD, Autisme, Atau Gifted*, Jakarta : Prenadamedia Group

Paternotte Arga & Jan Buitellar, 2013, *ADHD : Gejala, Diagnosis, Terapi, Serta Penanganannya di Rumah dan di Sekolah*, Jakarta : Prenadamedia Group

Rustan Surianto, 2009, *Layout Dasar & Penerapannya*, Jakarta : Gramedia

Sentosa Zen, 2019, *Menangani ADHD Pada Anak*, Yogyakarta : CV Alaf Media

Sriwitari Ni Nyoman dan Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, 2014, *Desain Komunikasi Visual*, Graha Ilmu

Teguh Ibnu Wibowo, 2013, *Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta : Buku Pintar

SUMBER LAINNYA:

1. <https://nakita.grid.id/read/021794518/tak-hanya-pengaruh-prestasi-anak-dengan-adhd-berisiko-lebih-besar-alami-depresi?page=all>
2. <https://www.haibunda.com/parenting/20190913140345-60-57065/bunda-perlu-tahu-perbedaan-anak-adhd-dengan-autisme>
3. <https://www.baticmedia.com/2018/09/desain-komunikasi-visual-pengertian.html>