

DAFTAR PUSTAKA

- Animasi Studio. 2024. *Pengertian Video Interaktif dan Contohnya*, (Online), (<https://animasistudio.com/pengertian-video-interaktif-dan-contohnya/>, diakses 5 Februari 2025).
- Anugerah, S., Ulfa, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 76–85. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p076>
- Cantika Yuranda, A., & Muslim, M. U. (n.d.). *PEMAHAMAN SISWA TULI DI SMPLB TERHADAP BACAAN BAHASA INDONESIA DALAM BUKU TEKS PELAJARAN Reading Comprehension of Deaf Students in Special Junior High Schools in Indonesian Language Texts in Learning Textbooks*.
- Coding Studio. 2025. *Moodboard: Pengertian, Fungsi, Manfaat dan Contohnya*, (Online), (<https://codingstudio.id/blog/moodboard-adalah/>, diakses 10 Juli 2025).
- Gündüzalp, C. (2024). Interactive Videos in Web-Based Education: Technology Proficiency and Digital Literacy Levels. *Kuramsal Eğitimbilim*, 17(3), 738–764. <https://doi.org/10.30831/akukeg.1390764>
- IHC Telemed. 2021. *Mengapa Lebih Baik Menyebut Tuli Daripada Tunarungu*, (Online), (<https://telemed.ihc.id/artikel-detail-1275-Mengapa-Lebih-Baik-Menyebut-Tuli-Daripada-Tunarungu.html>, diakses 11 Februari 2025).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2024. *Mengenal Bahasa Isyarat di Indonesia: SIBI dan BISINDO*, (Online), (<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/ragaminformasi/article/mengenal-bahasa-isyarat-di-indonesia-sibi-dan-bisindo>, diakses 8 februari 2025).
- Khamdi, N., & Raja Adrafi, M. (2022). *Sarung Tangan Cerdas Sebagai Translator Bahasa Isyarat untuk Tuna Wicara* (Vol. 8, Issue 2). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/elementer>
- Kompasiana. 2025. *Eksplorasi Rasa: Mengasah Kreativitas Menulis Cerita Bersama GERKATIN Solo*, (Online), (<https://www.kompasiana.com/hielmyadityapermana9836/67860bc1ed64153ab563a2d2/eksplorasi-rasa-mengasah-kreativitas-menulis-cerita-bersama-gerkatin-solo>, diakses 12 Februari 2025).

- Kurniawati, L., Hardanti, Y. R., Sutadi, T., Ernawati, M. T., & Wuri, J. (2025). Pendampingan Perumusan Unique Selling Point sebagai Strategi dalam Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan di Kampung Wisata Kali Gajah Wong, Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 3(1), 79–86. <https://doi.org/10.54082/jpmii.663>
- Lareina, F. I., Prakoso, M. A. N. B., Subekti, A., Swastika, R., Fitroni, D. S., & Nurhayati, E. (2024). Perkembangan Bahasa Asing di Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Kata Serapan dalam Bahasa Indonesia. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.30>
- Layanan Mahasiswa Disabilitas. 2022. *Data Sebaran Mahasiswa Disabilitas*, (Online), (<https://ptinklusif.kemdiktisaintek.go.id/s/5/sebaran-mahasiswa-disabilitas>, diakses 11 Februari 2025).
- Maritha Indira. 2021. *Perancangan Videografi Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Masyarakat Surakarta*. Disertasi Tidak Diterbitkan. Surakarta: Program Studi Desain Komunikasi Visual FSHS Universitas Sahid Surakarta.
- Nadita, F., Setyawan, M., Setiawan Prasida, T. A., Bezaleel, M., Desain, P. S., Visual, K., Informasi, T., Kristen, U., & Wacana, S. (2024). PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PELESTARIAN LINGKUNGAN ALAM OLEH PENDAKI GUNUNG DESIGNING AN EDUCATIONAL VIDEO ON NATURAL ENVIRONMENTAL PRESERVATION BY MOUNTAIN CLIMBERS. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 7(2).
- Paksi, G. R., & Subianto, I. B. (2020). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual terhadap Bahasa Inggris. *Human Narratives*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.30998/hn.v2i1.585>
- Pengayaan. 2024. *Nilai Estetika: Pengertian, Fungsi, an Relevansinya dalam Kehidupan*, (Online), (https://pengayaan.com/nilai-estetika.html?utm_source=chatgpt.com, diakses 29 April 2025).
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Saraswati, R. A. D., & Setiadi, G. D. (2020). ANALISIS KESESUAIAN LULUSAN DKV STRATA SATU DENGAN BIDANG PEKERJAAN. *Serat Rupa Journal of Design*, 4(2), 67–90. <https://doi.org/10.28932/srjd.v4i2.2470>
- Studio Antelope. 2025. *5 Tahap Produksi Film Yang Harus Kamu Lalui*, (Online), (<https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/>, diakses 10 Februari 2025).

- Telkom University. 2023. *Apa Itu Desain Komunikasi Visual (DKV)? Berikut Keunggulan dan Prospek Karier Jurusan DKV*, (Online), (<https://telkomuniversity.ac.id/apa-itu-desain-komunikasi-visual-dkv-berikut-keunggulan-dan-prospek-karier-jurusan-dkv/>, diakses 11 Februari 2025)
- Yahya, D., Hasian, I., Galingging, R., Lidya, D., & Nisa, A. (n.d.). *Prosiding SNADES 2023-Masa Depan Desain Di Era Digital Untuk Indonesia PERANCANGAN VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI BAHAN AJAR “MENGENAL HURUF” UNTUK ANAK TUNARUNGU DI SLBN KOTA DEPOK.*

