

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, S. A. (2011). *Transportasi dan Pengembangan Wilayah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ardiansyah., M. (2015). *Manajemen Transportasi Dalam Kajian dan Teori*. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Teknik Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Cangara, P. D. (2013). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Dwi, R. (2012). *Komunikasi Antar Manusia Kajian Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Enterprise, J. (2015). *Otodidak Desain Grafis dan Animasi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Gunawan, B. B. (2010). *Nganimasi Bersama Mas Be* . Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jostonchoniv, & Windarto, Y. (2013). Pembuatan Film Animasi 3D Cerita Rakyat "The Legend Of Toba Lake". *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 172-179.
- Kustawan, D. (2012). *Pendidikan Inklusif dan Implementasinya*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Lintangsari, A. P. (2004). Identifikasi Kebutuhan Mahasiswa Tuli Dalam Pembelajaran Bahasa Tulis. *Indonesian Journal of Disability Studies*, 60-70.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografis Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 1-13.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Volume 8 No 1*, 1-17.
- Prakosa, G. (2010). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Rachmayana, D. (2013). *Diantara Pendidikan Luar Biasa Menuju Anak Masa Depan yang Inklusif*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Soenarto, J., & SA, W. (1994). *Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.

Sukamto, R. A., & M. Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

Zaki, A., & Winarno, E. (2016). *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.