

DAFTAR PUSTAKA

- Bramantya, Bayu. 2011. “Esport Community Center Di Semarang” dalam tugas akhir periode 116. Semarang. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro.
- Davies, Colin. 1988. High Tech Architecture. New York: Thomas and Hudson.
- Doelle, Leslie E. 1990. “Akustik Lingkungan”. Jakarta. Erlangga
- Faherty, Firdan R. 2018. “Strategi Iespa (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports Di Indonesia” Skripsi. Yogyakarta. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.
- Hansen, Bobby H dan Kwanda, Timoticin. 2016. “Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport Di Surabaya” dalam jurnal edimensi arsitektur Vol. IV, No. 2. Surabaya. Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra.
- Jenks, Charles.1988. The Battle of High Tech, Great Building with Great Fault. Architectural Design.
- SNI 03-3647-1994, 1994. “Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olah Raga” departemen pekerjaan umum, yayasan LPMB
- Tjahjadi, Sunarto. 1996. *Ernst Neufert Data Arsitek* Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Tjahjadi, Sunarto. 1996. *Ernst Neufert Data Arsitek* Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Wiguna, M. Abdillah dan Ardiyan S, Wawan. 2016. “Bandung eSport Arena Membangun Ekosistem eSport di Indonesia” dalam jurnal sains dan seni its Vol. 5, No. 2. Surabaya. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).