

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. K (terj.) (2000). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Edisi 2. Jakarta: Erlangga
- De Chiara, J., Dan Callender, J., (1973), *Time-Saver Standards For Building. Types*. Edisi Ke 2. New York: Mc Graw – Hill Book Company.
- Doelle, Leslie E. 1990. *Akustika Lingkungan*. Jakarta. Erlangga
- Faherty, Firdan R. 2018. *Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia*. Tugas Akhir periode 116. Semarang. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro
- Isnaini Fajar R. 2019. *Surabaya Esport Arena*. Tugas Akhir. Surabaya. Jurusan Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
- Julio. 2016. *E-Sport Arena Berstandar Internasional di Badung, Bali*. Tugas Akhir. KBBI. 2021. *Pengertian Center*. Kemendikbud
- Lawrence Rainey, dkk. 2009. *Futurism An Anthology*. United States of America : Kingley Trust Association Publication.
- Merkel, Jayne, 2014, *Eero Saarinen Biography*, New York, Phaidon Press. Saarinen, Eero, 2006, *Shaping The Future, Connecticut*. Yale University Press.
- Neufert, Ernst (terj.) (1997). *Data Arsitek. Jilid 1 dan jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Walikota Surabaya. 2018. *Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Surabaya Periode 2018-2038*. Surabaya. Pemerintah Kota Surabaya.
- Zakaria, dkk. 2020. *Perancangan Baru Esports Training Center di Bandung*. Jurnal eProceedings of Art & Design: Vol 7(2) Hal 4032 . Universitas Telkom
- Decision Lab Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA). 2019. *The Power of Mobile Gaming in Indonesia*. Diakses pada November 2021, dari <https://www.mmaglobal.com/search/node/Indonesia%20Esport>
- Discover Kuala Lumpur. 2018. *For Only RM5, You Can Game On PS4s All Day at The Pantheon Esports Center*. Diakses pada Desember 2021, dari <https://discoverkl.com/2018/03/15/the-pantheon-e-sports-centre-subang-jaya/>

Esports Charts. 2019. *Most Popular Mobile Esports Team in SEA*. Diakses pada November 2021, dari <https://escharts.com/blog/popular-sea-esports-teams>

Henderson Engineer. 2021. *Esports Stadium Arlington*. Diakses pada Desember 2021, dari <https://www.hendersonengineers.com/project/esports-stadium-arlington/>

Katadata. 2019. *Pencapaian Tim Esports di Indonesia*. Diakses pada Oktober 2021, dari <https://katadata.co.id/ariayudhistira/infografik/5ea68e6493ecc/pencapaian-tim-e-sports-indonesia>

Kominfo. 2019. *Rudiantara Terus Dukung Esports Indonesia*. Diakses pada November 2021, dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/20505/rudiantara-terus-dukung-esports-indonesia/0/sorotan-media>

Newzoo. 2018. *Gaming Report 2018*. Diakses pada September 2021, dari <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

Sports Dissected by COISKI. 2020. *We Toured ESPORTS STADIUM, the LARGEST ESPORTS FACILITY in NORTH AMERICA*. Diakses pada Desember 2021, dari <https://www.youtube.com/watch?v=9MkZoiHQMOM>

Sunshine Kelly. 2019. *The PANTHEON 1st eSports Arena in Malaysia with Platinum NVIDIA GeForce GTX iCafe Certification*. Diakses pada Desember 2021, dari <https://www.placesandfoods.com/2017/10/10-things-know-pantheon-platinum-icafe-subang.html>

Wilson Ng. 2018. *10 Things You Should Know about Pantheon Platinum iCafe Subang*. Diakses pada Desember 2021, dari <https://www.placesandfoods.com/2017/10/10-things-know-pantheon-platinum-icafe-subang.html>