

## DAFTAR PUSTAKA

Chiara, J.D. And John Hancock C. (ed). (1983). *Time Saver Standards for Building Types 2<sup>nd</sup> Edition*. Singapore: Singapore National Printers Ltd.

Jencks, Charles A. (1977). *The Language of Post-Modern Architecture*. New York:Rizzoli International Publication, INC.

Neufert, E. (1996). *Data Arsitek jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Neufert, E. (2002). *Data Arsitek jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

### Jurnal

Arfanny, Hana. (2016). *Kantor Sewa Kuala Namu*. Medan: Repository Institusi USU. (Retrieved 8 Januari).

<http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/67620>

Budiarti, Lisna. (2019). *PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI NILAI HASIL BELAJAR (Penelitian Deskriptif Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)*. Repository FKIP UNPAS. (Retrieved 8 Januari).

<http://repository.unpas.ac.id/41141/>

Falamartha, AJ Dara. (2013). *PENGARUH GAME ONLINE POINT BLANK TERHADAP KEMAMPUAN BERBAHASA SANTUN DALAM BERKOMUNIKASI ANTAR SESAMA TEMAN DI LINGKUNGAN SISWA SMP YP 17 BARADATU KAB. WAY KANAN TAHUN 2012*. Repository Universitas Lampung. (Retrieved 8 Januari).

<http://digilib.unila.ac.id/12708/>

Gunawan, Edy. (2006). *Balikipapan Expo Center*. Yogyakarta: Repository UII. (Retrieved 9 Januari).

<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/2151>

Hendro, Bagus. (2018). *Perancangan Studio Game di Surabaya*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. (Retrieved 9 Januari).

<http://etheses.uin-malang.ac.id/12199/1/11660004.pdf>

Imam Akbar, Rosa. (2014). *Electronic Sports dan Virtual Game Center di Kota Semarang*. Semarang:Repository Unika. (Retrieved 9 Januari).

<http://repository.unika.ac.id/301/>

Julius, Erwin. (2016). *Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena*. Surabaya: Universitas Kristen Petra. (Retrieved 9 Januari).

<https://media.neliti.com/media/publications/93071-ID-perancangan-interior-fasilitas-e-sports.pdf>

Mahendra, Ardyawan. (2014). *CONVENTION DAN EXHIBITION CENTER DI SEMARANG*. Semarang: Universitas Diponegoro. (Retrieved 9 Januari).  
<http://eprints.undip.ac.id/44162/>

### **Website**

(2010). Retrieved Januari 8, 2020, from  
[https://www.academia.edu/25412429/UNSUR\\_KOMUNIKASI\\_DALAM\\_ARS\\_ITEKTUR\\_POST-MODERN](https://www.academia.edu/25412429/UNSUR_KOMUNIKASI_DALAM_ARS_ITEKTUR_POST-MODERN)

(2016). Retrieved Desember 12, 2019, from  
[Info bsbcity.https://www.bsbcity.com/](https://www.bsbcity.com/)

(2017). Retrieved Desember 12, 2019, from  
<https://comdev.binus.ac.id/pengertian-dan-jenis-jenis-komunitas-menurut-ahli/>

(2018). Retrieved Januari 8, 2020. From Arsitektur Media Desain.  
<https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>

(2018). Retrieved Januari 9, 2020, daily esports. <https://www.dailyesports.gg/boston-uprising-partners-with-helix-esports-for-practice-facility>

### **Regulasi**

Badan Pusat Statistik Kota Semarang. 2018. Kecamatan Mijen Dalam Angka 2018. Semarang : BPS Kota Semarang.  
<https://semarangkota.bps.go.id/>

Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14. (2011). Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011 – 2031.  
<http://bappeda.semarangkota.go.id/v2/wp-content/uploads/2012/12/Perda-Kota-Semarang-Nomor-14-Tahun-2011.pdf>