

DAFTAR PUSTAKA

- Anggela, N. (2021). *Indonesia Negara Pendorong Utama Pertumbuhan Industri Esport di Asia Tenggara*. From <https://teknologi.bisnis.com/read/20210805/564/1426468/indonesia-negara-pendorong-utama-pertumbuhan-industri-esport-di-asia-tenggara>, diakses 11 Desember 2021
- Ayles, J. (2019). *How Technology Can Help Esports Continue Its Astonishing Growth*. From <https://www.forbes.com/sites/jamesayles/2019/10/17/how-technology-can-help-esports-continue-its-astonishing-growth/?sh=138869b24219>, diakses 13 Februari 2022
- Badan Standardisasi Nasional. (2000). *SNI 03-6197-2000 Konservasi Energi pada Sistem Pencahayaan*. From <https://mmbeling.files.wordpress.com/2008/09>, diakses 10 Januari 2022
- Badan Standardisasi Nasional. (2001). *SNI 03-2396-2001 Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami pada Bangunan Gedung*. From <https://mmbeling.files.wordpress.com/2008/09>, diakses 10 Januari 2022
- Badan Standardisasi Nasional. (2003). *RSNI T-01-2003 tentang Tata Cara Perencanaan Plumbing*. From <https://dokumen.tips/documents/rsni-t-01-2003-tata-cara-perencanaan-plumbing-.html>, diakses 10 Januari 2022
- BPS Kota Semarang. (2020). *Ketinggian Wilayah Kota Semarang*. From <https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2015/04/23/2/ketinggian-wilayah-kota-semarang.html>, diakses 10 Januari 2022
- BPS Kota Semarang. (2022). *Penduduk Kelompok Umur (Jiwa), 2018-2020*. From <https://semarangkota.bps.go.id/indicator/12/49/1/penduduk-kelompok-umur.html>, diakses 25 Januari 2022
- BPS Kota Semarang. (2022). *Rata-rata Pengeluaran per Kapita Sebulan menurut Kelompok Pengeluaran di Kota Semarang*. From <https://semarangkota.bps.go.id/statictable/2021/09/21/220/rata-rata-pengeluaran-per-kapita-sebulan-menurut-kelompok-pengeluaran-di-kota-semarang-rupiah-2020.html>, diakses 25 Januari 2022
- Cherry, K. (2020). *Color Psychology: Does It Affect How You Feel?*. From verywellmind.com/color-psychology-2795824, diakses 7 Februari 2022
- Creighton, J. (2016). *New Flooring Tech Generates Electricity Through Your Footsteps*. From <https://futurism.com/new-flooring-tech-generates-electricity-through-your-footsteps>, diakses 8 Februari 2022
- Dahuri, D. (2021). *Industri E-sport Tumbuhkan Ekonomi dan Serap Tenaga Kerja*. From <https://mediaindonesia.com/teknologi/283633/industri-e-sport-tumbuhkan-ekonomi-dan-serap-tenaga-kerja>, diakses 6 Januari 2022
- Daniels, T. (2021). *Giants Gaming Unveils 1000-square-meter HQ in Spain*. From <https://esportsinsider.com/2021/06/giants-gaming-unveils-1000-square-meter-hq-in-spain/>, diakses 7 Februari 2022
- Darcy, K. (2017). *Why the Associated Press Stylebook Went With Esports, not eSports*. From https://www.espn.com/esports/story/_/id/19860473/why-associated-press-stylebook-went-esports-not-esports, diakses 25 Januari 2022
- Departemen Kesehatan RI. (2020). *Pedoman Pencahayaan di Rumah Sakit*. From <https://docplayer.info/30161811-Pedoman-pencahayaan-departemen-kesehatan-r-i-direktorat-jenderal-pelayanan-medik-direktorat-instalasi-medik.html>, diakses 25 Januari 2022
- Designing Buildings. (2021). *Neo-futurism*. From <https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/Neo-futurism>, diakses 17 Desember 2021

- EVOS Esports. (2021). *EVOS ITF: The Hub for Gamers*. From <https://itf.evos.gg/>, diakses 25 Januari 2022
- Fadilla, H. (2021). *Jawa Tengah PON XX Papua 2021: Perwakilan Atlet Esport!* From <https://news.vcgamers.com/30103-atlet-esport-jawa-tengah-pon-xx-papua-2021/>, diakses 25 Januari 2022
- Foley & Lardner LLP. (2020). *Esports Survey Report*. From <https://www.foley.com/-/media/files/insights/publications/2020/11/2020-esports-survey-report1.pdf>, diakses 14 Desember 2021
- GamerzClass. (2022). *Want to Learn from the Pros?: Select your Game and Get Started*. From <https://gamerzclass.com/>, diakses 25 Januari 2022
- GDP Venture. (2021). *Introduction to Indonesia Esports Industry*. From <https://www.slideshare.net/OssyIndraWardhani/unlocking-indonesias-esports-potentials-2021>, diakses 15 Desember 2021
- Hendrawan, V. (2019). *Gamerzclass Hadirkan Kursus Online Dota 2 Bersama N0tail*. From <https://www.oneesports.id/dota2/gamerzclass-hadirkan-kursus-online-dota-2-bersama-n0tail/>, diakses 28 Desember 2021
- Idris, F. (2021). *EVOS Esports Luncurkan "Integrated Training Facility"*. From <https://www.kompas.com/sports/read/2021/10/09/21400048/evos-esports-luncurkan-integrated-training-facility-?page=all>, diakses 10 Februari 2022
- Jessen, M. (2020). *100 Thieves eSports Gaming Compound and Training Facility*. From <https://manofmany.com/entertainment/gaming/tour-of-100-thieves-esports-gaming-compound-and-training-facility>, diakses 8 Februari 2022
- Juriaan van Meel. (2015). *Workplaces Today: Centre for Facilities Management*. From https://www.researchgate.net/publication/350400048_Workplaces_Today, diakses 8 Januari 2022
- LDLC. (2022). *OPLITE Tilt Gaming Desk*. From <https://www.ldlc.com/en/product/PB00279016.html>, diakses 25 Januari 2022
- Lihardo, A. (2020). *PSG Esports Buka Program Kelas Online untuk FIFA 21*. From <https://vivagoal.com/psg-esports-buka-program-kelas-online-untuk-fifa-21/>, diakses 28 Desember 2021
- Martin-Niedecken. (2020). *Let the Body'n'Brain Games Begin: Toward Innovative Training Approaches in eSports Athletes*. From <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.00138>, diakses 6 Januari 2022
- Martini. (2021). *Turnamen Valorant Laku Berat di Indonesia, Riot: Terbaik di Asia Tenggara*. From <https://www.indosport.com/esports/20210310/turnamen-valorant-laku-berat-di-indonesia-riot-terbaik-di-asean/indonesia-miliki-pemain-esports-yang-kuat>, diakses 27 Desember 2021
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Persyaratan Teknis Bangunan dan Prasarana Rumah Sakit*. From https://dinkes.kedirikab.go.id/konten/uu/97467PMK_No._24_ttg_Persyaratan_Teknis_Bangunan_dan_Prasarana_Rumah_Sakit.pdf, diakses 11 Januari 2022
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2016 tentang Standar Keselamatan dan Kesehatan Kerja Perkantoran*. From https://toolsfortransformation.net/wp-content/uploads/2017/05/PermenKes-48-2016-Standar-K3-Perkantoran-Lampiran_E.pdf, diakses 10 Januari 2022
- Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia. (2006). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 29 Tahun 2006 tentang Pedoman Persyaratan Teknis Bangunan Gedung*. From

- <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/104487/permen-pupr-no-29prtm2006-tahun-2006>, diakses 10 Januari 2022
- MiEN Company. (2022). *5 Benefits of Esports in Schools*. From <https://miencompany.com/5-benefits-of-esports-in-schools/>, diakses 25 Januari 2022
- National Association of Esports Coaches and Directors. (2021). *Professional Development*. From <https://www.naacad.org/esports-professional-development>, diakses 25 Januari 2022
- Newzoo. (2020). *Global Esports Market Report Table of Contents*. From <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>, diakses 16 Desember 2021
- Nurhaiza, M., & Lisa, N. (2016). *Optimalisasi Pencahayaan Alami pada Ruang*. From <https://ojs.unimal.ac.id/arsitekno/article/download/1234>, diakses 10 Januari 2022
- NXT Design Studio. (2020). *TSM - Team SoloMid Training Facility, Playa Vista, CA*. From <http://www.nxtdesignstudio.com/#/new-gallery-4/>, diakses 26 Desember 2022
- Pemerintah Kecamatan Candisari. (2022). *Profil Kecamatan Candisari*. From <https://keccandisari.semarangkota.go.id/geografis-dan-penduduk>, diakses 7 Februari 2022
- Pemerintah Kota Semarang. (2011). *Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031*. From <https://pusdataru.jatengprov.go.id/dokumen/RTRW-Prov/1-Kota-Semarang/Perda-Kota-Semarang-Nomor-14-Tahun-2011.pdf>, diakses 17 Desember 2021
- Pemerintah Kota Semarang. (2021). *Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2021 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 14 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031*. From https://jdih.semarangkota.go.id/ildis_v2/public/pencarian/1200/detail, diakses 25 Januari 2022
- Pemerintah Republik Indonesia. (2002). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung*. From https://pug-pupr.pu.go.id/_uploads/PP/UU_no_28_th_2002.pdf, diakses 11 Januari 2022
- Pratama, A. (2021). *3 Syarat Tempat yang Cocok untuk Kantor yang Dapat Disewa*. From <https://karcis.co.id/3-syarat-tempat-yang-cocok-untuk-kantor-yang-dapat-disewa>, diakses 6 Januari 2022
- Pratnyawan, A. (2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. From www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini, diakses 12 Desember 2021
- RRQ Team. (2022). *RRQ Esports Academy*. From <https://teamrrq.com/academy>, diakses 25 Januari 2022
- Sawyer, J. (2020). *Take a Look Inside 100 Thieves' First-Ever Retail Store*. From <https://www.highsnobiety.com/p/100-thieves-numbers-collection/>, diakses 25 Januari 2022
- Sistem Informasi Investasi di Kota Semarang. (2021). *Potensi Topografi*. From http://msii.unimus.ac.id/?page_id=187, diakses 17 Desember 2021
- Team Liquid. (2020). *What is Valorant Academy?* From <https://valorantacademy.gg/>, diakses 25 Januari 2022
- Team SoloMid (TSM). (2020). *TSM Performance Center*. From <https://facility.tsm.gg/>, diakses 26 Desember 2021
- TechPowerUp. (2022). *Cougar Armor Gaming Chair Review*. From <https://www.techpowerup.com/review/cougar-armor-gaming-chair/4.html>, diakses 25 Januari 2022
- Nagorsky, Eugen & Wiemeyer, Josef. (2020). *The Structure of Performance and Training in Esports*. From

- https://www.researchgate.net/publication/343863933_The_structure_of_performance_and_training_in_esports, diakses 10 Januari 2022
- TheGamer. (2020). *Inside The New \$50 Million Dollar Gaming Center*. From <https://www.youtube.com/watch?v=Jed3IcI3imc>, diakses 26 Desember 2021
- Tradeline. (2021). *For the Win: Esports Facilities Generate Attention for Higher Education*. From <https://www.tradelineinc.com/reports/2021-4/win-educational-institutions-get-attention-esports-facilities>, diakses 7 Februari 2022
- TSM FTX. (2020). *The MOST EXPENSIVE GAMING FACILITY in the world! First look at TSM's \$50,000,000 esports center*. From <https://www.youtube.com/watch?v=3Ov5vwTb7aY>, diakses 26 Desember 2021
- Ulrich, R. (2001). *Effects of Healthcare Environmental Design on Medical Outcomes*. From https://www.researchgate.net/publication/273354344_Effects_of_Healthcare_Environmental_Design_on_Medical_Outcomes, diakses 29 Januari 2022
- Venhoeven. (2020). *Alienware Training Facility for Team Liquid*. From <https://venhoevencs.nl/projects/alienware-training-facility-eu-for-team-liquid/>, diakses 29 Januari 2022
- Waananen, K. (2020). *A tour of Team Liquid's Alienware Training Facility in Utrecht*. From <https://esportsinsider.com/2020/09/team-liquid-facility-utrecht-tour/>, diakses 17 Desember 2021
- Weather Spark. (2021). *Iklm dan Cuaca Rata-rata Sepanjang Tahun di Kota Semarang*. From <https://id.weatherspark.com/y/121546/Cuaca-Rata-rata-pada-bulan-in-Kota-Semarang-Indonesia-Sepanjang-Tahun>, diakses 17 Desember 2021

