

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Toilet Indonesia. (2016). Pedoman standar toilet umum Indonesia. *Jakarta: Asosiasi Toilet Indonesia*. Diakses dari <https://www.asosiasitoilet-indonesia.org/wp-content/uploads/2021/03/Pedoman-Standard-Toilet-Umum-Indonesia.pdf>
- Augita, A. M., Nirawati, M. A., & Winarto, Y. (2019). Penerapan Prinsip Arsitektur Kontemporer dalam Perancangan Ruang Kreatif di Surakarta. *Jurnal Senthong*, 257–266. Diakses dari <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/view/849/447>
- SNI 6389:2011 (2011) : Konservasi Energi Selubung Bangunan pada Bangunan Gedung. Badan Standardisasi Nasional. Diakses dari [https://kupdf.net/download/sni-6389-2011-web-konservasi-energi-selubung-bangunan-pdf-unlocked\\_58a7ead46454a78b7eb1e912\\_pdf](https://kupdf.net/download/sni-6389-2011-web-konservasi-energi-selubung-bangunan-pdf-unlocked_58a7ead46454a78b7eb1e912_pdf)
- Canadarma, W. W., Juniwati, A., & Kristanto, L. (2006). *PENGARUH ORIENTASI BANGUNAN PADA KONDISI TERMAL RUMAH TINGGAL DI SURABAYA (Studi Kasus Perumahan Yekape, Penjaringan Sari, Surabaya)*. Diakses dari [http://repository.petra.ac.id/15669/1/LaporanPenelitian\\_Pengaruh\\_Orientasi\\_Bangunan\\_Pada\\_Kondisi\\_Termal\\_RumahTinggal\\_di\\_Surabaya\\_2008.pdf](http://repository.petra.ac.id/15669/1/LaporanPenelitian_Pengaruh_Orientasi_Bangunan_Pada_Kondisi_Termal_RumahTinggal_di_Surabaya_2008.pdf)
- Chiara, de J., & Callender, J. (1983). *Times-Saver Standards for Building Types* (2nd ed., Vol. 148). Diakses dari <https://idearsitektur.files.wordpress.com/2018/03/time-saver-standards-for-building-types.pdf>
- Chressetianto, A. (2013). Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya. *Jurnal Intra*, 1(1), 1–7. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/103420-ID-pengaruh-aksesoris-dan-elemen-pembentuk.pdf>
- Departemen Pekerjaan Umum. (1994). *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga*. 1–28. Diakses dari <https://docplayer.info/30436655-Standar-sni.html>
- Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir, (1996). Diakses dari [https://www.andalalindkijakarta.com/file/12\\_272\\_PEDOMAN\\_TEKNIS\\_FASILITAS\\_PARKIR.pdf](https://www.andalalindkijakarta.com/file/12_272_PEDOMAN_TEKNIS_FASILITAS_PARKIR.pdf)
- Doelle, L. L. (1985). *Akustik Lingkungan 1*. Erlangga. Diakses dari <https://pdfcoffee.com/qdownload/akustik-lingkungan-13-pdf-free.html>

- Ernst, N. (1996). *Data Arsitek Jilid 1* (E. Neufert (Ed.); 33rd ed., Vol. 1). Erlangga. Diakses dari <https://www.slideshare.net/romend08/data-arsitek-jilid-1>
- Ernst, N. (2002). *Data Arsitek Jilid 2* (E. Neufert (Ed.); 33rd ed., Vol. 2). Erlangga. Diakses dari [https://www.slideshare.net/romend08/data-arsitek-jilid-2?qid=36bca93d-ee6c-43c2-9988-95222105a7e3&v=&b=&from\\_search=8](https://www.slideshare.net/romend08/data-arsitek-jilid-2?qid=36bca93d-ee6c-43c2-9988-95222105a7e3&v=&b=&from_search=8)
- Fajari, O. (2021, September 28). *Tak Menyangka, Tim Esports Mobile Legends Asal Kota Semarang Raih Silver Medal dalam PON XX Papua 2021 - Konten Jateng*. Kontenjatang. Diakses dari <https://www.kontenjatang.com/olahraga/pr-651288772/tak-menyangka-tim-esports-mobile-legends-asal-kota-semarang-raih-silver-medal-dalam-pon-xx-papua-2021?page=all>
- Gunawan, D. E. K., & Prijadi, R. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer. *Media Matrasain*, 8(1). Diakses dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/315/240>
- Gunawan, R. (2009). *Simulasi Rancangan Bukaannya Pencahayaan Cahaya Matahari Langsung* [Universitas Katolik Parahyangan]. Diakses dari [https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/2410/LPD\\_Ryani\\_Gunawan\\_Simulasi\\_rancangan\\_bukaan-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/2410/LPD_Ryani_Gunawan_Simulasi_rancangan_bukaan-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hendryatno, Y. S. (2009). *Shading Sebagai Elemen Pendukung Pencahayaan Alami*. 91–99. Diakses dari [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_840550681823.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_840550681823.pdf)
- Ishak, Y. (2020, January 22). *Mengenal 3 Organisasi eSports di Indonesia Beserta Tanggung Jawabnya - INDOSPORT*. Indosport.Com. Diakses dari <https://www.indosport.com/esports/20200122/mengenal-3-organisasi-esports-di-indonesia-beserta-tanggung-jawabnya>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235–242. Diakses dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7036/pdf>
- Jen. (2021). *Asia Games Market Report – Niko*. Niko. Diakses dari <https://nikopartners.com/asia-games-market-report/>

- Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2021). *Tim Esport Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia*. Kemenparekraf. Diakses dari <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Tim-Esport-Terbaik-Indonesia,-Langgan-Juara-Dunia>
- Kemp, S. (2021, February 11). *Digital in Indonesia: All the Statistics You Need in 2021 — DataReportal – Global Digital Insights*. DataReportal. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Marthiara, A. (2021, August 5). *Pendapatan Capai Rp30 Triliun, Industri Esports Punya Potensi Besar di Indonesia - Selular.ID*. Selular.Id. Diakses dari <https://selular.id/2021/08/pendapatan-capai-rp30-triliun-industri-esports-punya-potensi-besar-di-indonesia/>
- Nugroho, N. A. A., Sudarsono, B., & Sabri, L. M. (2021). Analisis kesesuaian lahan terhadap rtrw menggunakan sistem informasi geografis (studi kasus: Kec. Pedurungan dan Kec. Tembalang, Kota Semarang). *Jurnal Geodesi Undip*, 10(1). Diakses dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/29634/24873>
- Pangestu, M. D. (2019). *Pencahaya-an Alami Dalam Bangunan* (1st ed., pp. 1–16). Unpar Press. Diakses dari [https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/11322/bksc10\\_Mira\\_Pencahaya-an Alami-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/11322/bksc10_Mira_Pencahaya-an%20Alami-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pertiwi, D. (2008). *Peranan Unsur Warna Pada Sebuah Desain Kreatif Di C.V. Sentra Advertising*. Diakses dari <https://eprints.uns.ac.id/9677/1/93560508200904041.pdf>
- Peta Zona Kerentanan Gerakan Tanah / Peta ZKGT Per Kabupaten atau Kota / Wilayah Jawa Tengah / Galeri Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi*. (n.d.). Esdm.Go.Id. Diakses dari <https://vsi.esdm.go.id/gallery/index.php?/category/16>
- Priono, A. (2021, August 28). *KONI dan MENPORA Resmikan Esports Sebagai Cabang Olahraga Prestasi | Hybrid*. Hybrid.Co.Id. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/esports-cabang-olahraga-prestasi-di-indonesia>
- Rahayu, A. (2012). *Peran Warna Dalam Arsitektur Sebagai Salah Satu Kebutuhan Manusia Skripsi* [Universitas Indonesia]. Diakses dari [https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20300726-S42011-Adhifah Rahayu.pdf](https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20300726-S42011-Adhifah%20Rahayu.pdf)
- Rifki, B. (2021, June 18). *Esports ID | Apa Itu Esports: Mengenal Genre & Variasi Game di Esports*. Esports.Id. Diakses dari

- <https://esports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-esports-mengenal-genre--variasi-game-di-esports>
- Rifqi, B. (2021). *Esports ID | Mengintip Venue Esports di PON XX Papua, Hockey Indoor Doyo Baru*. ESPORTS ID. Diakses dari <https://esports.id/other/news/2021/08/5905aa3361a00b7d9356fa6cf222396d/mengintip-venue-esports-di-pon-xx-papua-hockey-indoor-doyo-baru>
- Salim, V. C., & Kusumowidagdo, A. (2021). Penerapan Building Performance Sebagai Usaha Menciptakan Kenyamanan Termal. *Aksen*, 5(2), 52–73. Diakses dari <https://doi.org/10.37715/aksen.v5i2.1872>
- Samsung. (2021). *Bagaimana menemukan ukuran TV yang sempurna? | Samsung Indonesia*. Samsung ID. Diakses dari <https://www.samsung.com/id/tvs/tv-buying-guide/what-size-tv-should-i-get/>
- Sas, W. (2021). *TV Mounting Height Calculator*. Omni Calculator. Diakses dari <https://www.omnicalculator.com/other/tv-mounting-height>
- Setiawan, E. (2012a). *Arti kata arena - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Kbbi.Web.Id. Diakses dari <https://kbbi.web.id/arena>
- Setiawan, E. (2012b). *Arti kata gelanggang - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Kbbi.Web.Id. Diakses dari <https://kbbi.web.id/gelanggang>
- Suparwoko. (2016). *Standar Perancangan TEMPAT WUDHU dan TATA RUANG MASJID.pdf. January*. Diakses dari <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3976.2000>
- Surana, P. (2020). *Characteristics of Contemporary Architecture*. Rethinking The Future. Diakses dari <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-styles/a2423-characteristics-of-contemporary-architecture/>
- Susantyo, B. (2017). Lingkungan Dan Perilaku Agresif Individu. *Sosio Informa*, 3(1), 15–25. Diakses dari <https://doi.org/10.33007/inf.v3i1.389>
- Tarigan, R. (2016). *Metode Penyusunan Prototipe Denah* (P. Christian (Ed.)). CV. ANDI OFFSET.
- What are esports? An overview for non-fans - British Esports Association*. (2016, December 6). British E-Sports Association. Diakses dari <https://britishesports.org/general-esports-info/what-are-esports-an-overview-for-non-fans/>
- What is esports? | AESF*. (n.d.). Aesf.Com. Diakses dari <https://www.aesf.com/en/About->

Us/What-Is-Esports.html

Wibisono, L. (2021). *Pengkot E-Sports Gelar Wali Kota Semarang Mobile Legends Competition 2021 – Halo Semarang*. Halo Semarang. Diakses dari <https://halosemarang.id/pengkot-e-sports-gelar-wali-kota-semarang-mobile-legends-competition-2021>

Wijman, T. (2021, May 6). *Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023* | Newzoo. Newzoo. Diakses dari <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>

Wirawan. (2021, December 6). *Meluruskan Stigma eSport Di Mata Masyarakat - MPL*. Mpl.Id. Diakses dari <https://www.mpl.id/blog/meluruskan-stigma-esport-di-mata-masyarakat/>

WordNet3.0. (n.d.). *Sport Arena - definition of Sport Arena by The Free Dictionary*.

TheFreeDictionary.Com. Diakses dari <https://www.thefreedictionary.com/Sport+Arena>

