

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, A., Kurniawan, D., & Kurniasih, S. (n.d.). *PENERAPAN ARSITEKTUR BIOFILIK PADA REDEVELOPMENT FASILITAS OLAHRAGA DI TAMAN KOTA BALAI JAGONG KUDUS, JAWA TENGAH*. 4(2). <https://jom.ft.budiluhur.ac.id/index.php/maestro/article/view/487>
- Azizah, Z., Wardianto, G., & Mandaka, M. (n.d.). *E-GAME CENTER DI KOTA SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN E-GAME CENTER IN THE CITY OF SEMARANG WITH MODERN ARCHITECTURE*. <https://jurnal.unpand.ac.id/index.php/AS/article/view/1681>
- Boentoro, A. A. (1301). *E-SPORTS ARENA DI YOGYAKARTA*. <http://e-journal.uajy.ac.id/23177/1/1301146991.pdf>
- Browning, W.D., Ryan, C.O., Clancy, J.O. (2014). 14 patterns of biophilic design terrapin bright green. New York, Terrapin Bright Green, LLC.
- Dicky Darmawan, M., Faisal, M., & Rahmatullah Masruchin Mahasiswa Jurusan Teknik, F. (n.d.-a). *PERANCANGAN PELATIHAN DAN ARENA E-SPORT DI SURABAYA*. <http://repository.untag-sby.ac.id/15055/9/JURNAL.pdf>
- Francis D.K. Ching. (2008). Bentuk Ruang dan Tatanan edisi 3. *Syria Studies*, 7(1), 37–72. https://www.academia.edu/9046736/Arsitektur_by_Francis_D_K_Ching_Bentuk_Ruang_dan_Tatanan
- IeSPA. (2020, June 10). Esports. International Esports Federation – Genre and Games. Retrieved August 5, 2022, from <https://iesf.org/esports>
- Interactive, P. T. Q. (n.d.). Pengurus Besar Esports Indonesia. PBESI. Retrieved August 5, 2022, from <https://pbsi.org/en>
- Jayanto, W. N., Kurniawan, D., & Sulistiowati, A. D. (n.d.). *PERANCANGAN GEDUNG E-SPORT ARENA DI KABUPATEN SLEMAN DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR FUTURISTIK*. 4(2). <https://jom.ft.budiluhur.ac.id/index.php/maestro/article/view/467>
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509>
- Mahakharisma, R. (2014). *TINGKAT KECEMASAN DAN STRESS ATLET BULUTANGKIS*. <https://eprints.uny.ac.id/14520/1/SKRIPSI.pdf>
- Nyoman Wali, C., & Widiyanto, dan. (2020). Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia Esports axiology as a non-physical sport in Indonesia. *Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(3), 640–656. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/14926>
- Olahraga, J. L., Yuliawan, D., Bekti, R. A., Studi, P., Jasmani, P., Pgri, N., Jalan, K., Ahmad, K. H., No, D., 76 Mojoroto, K., Kediri, J., & Timur, I. (2021). *Legitimasi Esports dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review (Issue 2)*. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO>

Ptr. (2022, March 9). Cara Dan Syarat jadi atlet esports: Jago Eksakta Dan Dari Usia Muda. olahraga. Retrieved August 5, 2022, from [https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20220216210328-178-760190/cara-dan-syarat-jadi-atlet-esports-jago-eksakta-dan-dari-usia-muda#:~:text=Sementara%2C%20menurut%20Dewan%20Kehormatan%20IESPA,dari%20umur%2015%20hingga%2025.&text=%22Esports%20itu%20biasanya%20top%20Dnya,\(15%2025%20tahun\).](https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20220216210328-178-760190/cara-dan-syarat-jadi-atlet-esports-jago-eksakta-dan-dari-usia-muda#:~:text=Sementara%2C%20menurut%20Dewan%20Kehormatan%20IESPA,dari%20umur%2015%20hingga%2025.&text=%22Esports%20itu%20biasanya%20top%20Dnya,(15%2025%20tahun).)

Suryanto (n.d.). Peranan Olahraga dalam Mengatasi Stress. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808680/4.%20Peranan%20Olahraga%20Dalam%20Mengurangi%20Stres%20\(%20WUNY,%20Mei%202011%20%20\).pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131808680/4.%20Peranan%20Olahraga%20Dalam%20Mengurangi%20Stres%20(%20WUNY,%20Mei%202011%20%20).pdf)

