

DAFTAR PUSTAKA

- Anggi Apriani¹, U. M. (2023, Juli). PENERAPAN ARSITEKTUR BIOFILIK. *Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta*, Vol 6 No 2, 2621-2609. Diambil kembali dari <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- Bethke, E. 2. (2003). *Game Development dan Production*. Texas: Wordware Publishing, Inc. Diambil kembali dari https://books.google.co.id/books?id=m5exIODbtqkC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Dede Irwan¹, I. B. (2022, Februari). EVALUASI BANGUNAN HIJAU BERDASARKAN GREENSHIP RATINGTOOLS KRITERIA INDOOR HEALTH AND CONFORT. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA)*, Vol 5, No 1, 57-67. Diambil kembali dari <https://ejournal.unisayogya.ac.id/index.php/JUARA/article/view/2363/1150>
- Denny Pribadi¹, W. T. (2023, Desember). Penerapan Metode Pengacakan Soal Dengan Linear Congruent Method (LCM) Pada Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal INSAN (Journal of Information Systems Management Innovation)*, 3. Diambil kembali dari <https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jinsan/article/view/3030/1515>
- Fadel Ahmad Mustary¹, S. R. (2020, Desember). PENERAPAN ARSITEKTUR HIGH TECHNOLOGY PADA PUSAT DAN STUDIO GIM DI KOTA KENDARI. *GARIS-Jurnal*, Volume 5 No.3. Diambil kembali dari <https://ojs.uho.ac.id/index.php/GARIS/article/download/17017/11448>
- GREEN BUILDING COUNCIL INDONESIA. (2014). Dalam *GREENSHIP RATING TOOLS* (hal. 15-22). RATING DEVELOPMENT - GBC INDONESIA. Diambil kembali dari <https://gbcindonesia.org/files/resource/ba89cf10-a04f-4978-8c5f-998984922e4c/Summary%20GREENSHIP%20Homes%20V1.0.pdf>
- Gunandar, A. (2018). PERUSAHAAN GAME DI BANDUNG. Diambil kembali dari <https://repository.unika.ac.id/17033/>
- Jones, A. (1999, 12). INDOOR AIR QUALITY AND HEALTH. *School of Environmental Sciences, Epidemiology and Public Health, Health Promotion*, 33(28), 4535-4564. Diambil kembali dari <https://research-portal.uea.ac.uk/en/publications/indoor-air-quality-and-health-2>
- Mathilda, M. F. (2021, Januari). PERENCANAAN PEMBANGUNAN STUDIO GAME DAN E-SPORTS. *PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM*. Diambil kembali dari https://eprints.walisongo.ac.id/20548/1/1804056025_M%20FADIL%20VIAR%20MATHILDA LENGKAP%20TUGAS%20AKHIR%20-%20Pektorin%20Indonesia.pdf
- Moch. Panji Saputro¹, D. A. (2020, Juni). PENERAPAN BIOPHILIC PADA BANGUNAN RENTAL OFFICE DI KABUPATEN GRESIK. *Jurnal Mahasiswa Arsitektur*, Vol. 1 No. 1. Diambil kembali dari <https://widyastana.upnjatim.ac.id/index.php/widyastana/article/download/144/119>
- Muhammad Aldhi Anwar¹, E. E. (2021, Juni). PENGGUNAAN BIOPHILIC DESIGN UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIFITAS KERJA PADA RANCANGAN SURABAYA CREATIVE HUB. *ejournal Warmadewa*, Volume 9(Issue 1), 01-10. Diambil kembali dari <https://ejournal.warmadewa.ac.id/index.php/undagi/index>
- Nugroho, S. (2010). *Klasifikasi Game*. Diambil kembali dari

- <https://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/>
- Priono, B. H. (2018, Juni). PERANCANGAN STUDIO GAME DI SURABAYA (TEMA : HIGH TECHNOLOGY ARCHITECTURE). *Jurusan Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi*. Diambil kembali dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/12199/1/11660004.pdf>
- Rizal Pardamean Sihite1, N. S. (2021). PENERAPAN PRINSIP NATURE IN THE SPACE PADA HEALTHY PLAZA AVENUE. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, Vol. 9, No. 2. Diambil kembali dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsitek/article/download/48407/75676590484>
- Sedarmayanti, M. P. (2009). *Sumber Daya Manusia dan Produktivitas Kerja*. Bandung: Mandar Maju. Diambil kembali dari <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/200121/sumber-daya-manusia-dan-produktivitas-kerja>
- Spaces, H. B. (2015). *The Global Impact of Biophilic Design in the Workplace*. Humanspaces. Diambil kembali dari https://greenplantsforgreenbuildings.org/wp-content/uploads/2015/08/Human-Spaces-Report-Biophilic-Global_Impact_Biophilic_Design.pdf
- Stella Prichilia Salim1, A. D. (2021, April). PUSAT KEGIATAN GAME ONLINE DENGAN KONSEP ARSITEKTUR HIGH TECH DI JAKARTA. *Jurnal Maestro*, Vol. 04 No. 01. Diambil kembali dari <https://jom.ft.budiluhur.ac.id/index.php/maestro/article/view/442>
- Tri Habil Adha1, I. (2021). KERUSAKAN LINGKUNGAN AKIBAT PEMBANGUNAN INFRASTRUKTUR DALAM KARYA SENI GRAFIS. *ejournal.unp*, Vol. 10 No.02. Diambil kembali dari <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/download/112292/104901>
- Vanesya Amalia Kusuma Wardani1, I. H. (2022). *Perancangan Resort dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik di Kulon Progo Yogyakarta*. Yogyakarta. Diambil kembali dari <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/41904?show=full>
- Ziyan Afkar Rosyada1, D. M. (2023). PENERAPAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK PADA BANGUNAN TANATAP RING GARDEN AMPERA, JAKARTA. *SIAR IV 2023 : SEMINAR ILMIAH ARSITEKTUR*. Diambil kembali dari <https://proceedings.ums.ac.id/siar/article/view/2863>