

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Fasastie. S. (2020). Estetika Ruang Komunitas Sentra Primer Barat Jakarta. Jakarta: repository trisakti.
- Alfari, Shabrina. (2024). Mengenal Arsitektur Futuristik. Dipetik Maret 10, 2024, dari <https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-futuristik>
- Ambarwati, Dwi Retno Sri. (2009). Tinjauan Akustik Perancangan Interior Gedung Pertunjukan. Yogyakarta. Dipetik Maret 16, 2024
- Andita, Ikhsan. (2022). Esports. Perkembangan Sejarah Esport yang Wajib Diketahui Gamer, hal. 1. Dipetik Maret 01, 2024, dari <https://duniagames.co.id/discover/article/perkembangan-sejarah-esport>
- Barus, L. (2018). 4 Alasan Mengapa Esports Adalah Olahraga. Dipetik Maret 09, 2024
- Binus Staff. (2017, Januari 22). Pengertian dan Jenis-jenis Komunitas Menurut Ahli. hal. 1. Dipetik Maret 09, 2024, dari <https://empowerment.binus.ac.id/blog/2017/01/pengertian-dan-jenis-jenis-komunitas-menurut-ahli/>
- Blackwell Science. (2002). The Architects' Handbooks. (Q. Pickard, Penyunt.) USA: Blackwell Publishing.
- Citra Garden City Staff. (2020, Februari 04). 4 Alasan Properti Jakarta Barat Ramai Peminat. hal. 1. Dipetik Maret 17, 2024, dari <https://citragardencity.com/4-alasan-properti-jakarta-barat-ramai-peminat/>
- Crawford, Jack. (2022, Maret 07). City Council Greenlights Temporary Video Production Studio At Near South Side's Planned Esports Stadium. hal. 1. Dipetik Maret 10, 2024, dari <https://chicagoyimby.com/2022/03/city-council-greenlights-temporary-video-production-studio-at-near-south-sides-planned-esports-stadium.html>
- Dapartemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat. (t.thn.). Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir.
- Dekoruma, Kania. (2020, Oktober 09). Keuntungan Membeli Rumah Dijual di Jakarta Barat! Dipetik Maret 17, 2024, dari <https://www.dekoruma.com/artikel/110500/rumah-dijual-di-jakarta-barat>
- Deny, Septian. (2023, November 02). Indonesia Jadi Pasar Game Mobile ke-3 Terbesar Dunia, Perputaran Uangnya Bikin Kaget. hal. 1. Dipetik Februari 07, 2024, dari <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5439911/indonesia-jadi-pasar-game-mobile-ke-3-terbesar-dunia-perputaran-uangnya-bikin-kaget>
- Doelle, Leslie E. (1990). Akustik Lingkungan. Jakarta: Erlangga.

- Game Haus Staff. (2021, Mei 04). Gaming. Esports and Learning: Benefits of Gaming in Education, hal. 1. Dipetik Maret 01, 2024, dari <https://thegamehaus.com/gaming/esports-and-learning-benefits-of-gaming-in-education/2021/05/04/>
- Halme, Arthur. (1991). Space. Finlandia: Finnish Interior.
- Hathaway, Diana. (2022, April 14). The Meaning of Yin and Yang Symbols Revealed. hal. 1. Dipetik Maret 30, 2024, dari <https://www.lovetoknow.com/home/design-decor/ying-yang-meaning>
- Hendrowijono, Moch. S. (2022, November 11). Indonesia, Pasar Terbesar Game di Asia Tenggara. hal. 1. Dipetik Februari 07, 2024, dari [https://tekno.kompas.com/read/2022/11/11/11034907/indonesia-pasar-terbesar-game-di-asia-tenggara?page=all#google\\_vignette](https://tekno.kompas.com/read/2022/11/11/11034907/indonesia-pasar-terbesar-game-di-asia-tenggara?page=all#google_vignette)
- Hikmah, Sufi Noor. (2023). More Knowledge About Coffee. Surakarta: eprintums. Dipetik Maret 15, 2024, dari <https://eprints.ums.ac.id/118499/>
- IESPA Staff. (2020). Sejarah Perkembangan IESPA. hal. 1. Dipetik Maret 09, 2024, dari <https://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>
- iespaWPeditor1. (2022, Februari 12). Sah! IESPA Resmi Menginduk ke PBESI. hal. 1. Dipetik Maret 08, 2024, dari <https://www.iespa.or.id/sah-iespa-resmi-menginduk-ke-pbesi/>
- Jemadu, Liberty. Prasetya, Dicky. (2022, Mei Selasa). Komunitas Berperan Penting dalam Ekosistem Esports. Komunitas menjadi penggerak utama ekosistem esports., hal. 1. Dipetik Maret 01, 2024, dari <https://www.suara.com/tekno/2022/05/31/193034/komunitas-berperan-penting-dalam-ekosistem-esports>
- Kainage, Yordan A. A., Tarore, Raymond D. Ch., Moniaga, Ingerid L. (2022, November). E-Sport Arena di Manado High-tech Architecture. Dipetik Maret 17, 2024
- Kulman, Randy. (2021, Februari 01). Why You Should Help Your Child Become an Esports Champion. How to make \$500,000 per year playing video games., hal. 1. Dipetik Maret 01, 2024, dari <https://www.psychologytoday.com/us/blog/screen-play/202102/why-you-should-help-your-child-become-esports-champion>
- Kurnia, Firdilla. (2023, Februari). Esports : Pengertian, Jenis, Tujuan, dan Peluang Kerjanya. Esports bukan lagi sebuah perlombaan tapi sudah termasuk ke dalam cabang olahraga. Mau cari peruntungan di sini? Simak penjelasannya di bawah ini!, hal. 1. Dipetik Maret 02, 2024, dari <https://dailysocial.id/post/esports-adalah>
- Kurniawan, Richard. (2024, Januari 24). Melirik Potensi Ekonomi Esports. Dipetik Maret 20, 2024, dari <https://news.detik.com/kolom/d-7154787/melirik-potensi-ekonomi-esports>
- Ludwig, Stefan., Lachmann, Kim., Papenbrock, Jakob. (2022). Let's Play, Indonesia! Video gaming & esports. Deloitte. Dipetik Maret 10, 2024

- Mathilda, M. Fadil Viar. (2021). Perencanaan Pembangunan Studio Game dan E-sports Center di Kota Semarang Dengan Pendekatan Prinsip Desain Kenzo Tange. Semarang. Dipetik Maret 10, 2024
- Maya, Meidina. (2019, Februari 05). “Esports”, “e-sports”, atau “eSports”, Mana Penulisan yang Benar? 1. Retrieved April 23, 2024, from <https://kincir.com/game/mobile-game/penulisan-esports-e-sports-atau-esport-kq7c86lgrpxf/>
- Medina, M. Ichsan. (2023, November 08). Tren & Info Industri. Serba-serbi Esports, Industri Kompetitif yang Semakin Populer di Indonesia, hal. 1. Dipetik Maret 02, 2024, dari <https://glints.com/id/lowongan/esports-adalah/>
- Mill, Edward D. (1976). Planning. London: Newness-Butterworth.
- Muhamad, Nabilah. (2023, Agustus 08). Tembus Rp7,6 Miliar, Ini Atlet E-Sport dengan Penghasilan Terbesar di Indonesia. Estimasi Penghasilan 10 Atlet E-Sport di Indonesia (2023), hal. 1. Dipetik Maret 09, 2024, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/08/tembus-rp76-miliar-ini-atlet-e-sport-dengan-penghasilan-terbesar-di-indonesia>
- Patub B. N., Agoes. (2011). Peran Komunitas Musik Etnik dalam Kebangkitan Budaya Bangsa. Yogyakarta: Komunitas Suling Bambu Nusantara. . Dipetik Maret 16, 2024
- Peraturan Daerah Khusus Ibukota Jakarta No 3. (2022). Pencabutan Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang dan Peraturan Zonasi. Jakarta.
- Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta No 1. (2012). Rencana Tata Ruang Wilayah 2030. Jakarta.
- Peraturan Gubernur Daerah Khusus Ibukota Jakarta No 31. (2022). Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Perencanaan Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Jakarta.
- Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021. (2021). Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia.
- Rahman, Miyanti. (2024, Maret 22). Mengenal Arsitektur Futuristik, Ciri Utama serta Contoh Desainnya. 1. Dipetik April 24, 2024, dari <https://www.99.co/id/panduan/futuristik/>
- Ramadhana, Rafli. (2022, Agustus 19). Sejarah Esports di Indonesia dan Perkembangannya Saat ini. hal. 1. Dipetik Maret 08, 2024, dari <https://www.vcgamers.com/news/sejarah-esports-di-indonesia/>
- Rdk, Singgih. (2018). Community Centre. Dipetik Maret 09, 2024
- Restika, R. (2018, Mei 29). Apa itu Esports. hal. 1. Dipetik Maret 08, 2024, dari <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>

- Riadi, Yuni. (2022, Juni 02). Peran Komunitas Dalam Perkembangan Industri Esports. hal. 1. Dipetik Maret 08, 2024, dari <https://selular.id/2022/06/peran-komunitas-dalam-perkembangan-industri-esports/>
- Rifki, Billi. (2020, Agustus 31). Bingung Bedain Asosiasi Esports PBESI & IESPA? Ini Penjelasan FORMI. hal. 1. Dipetik Maret 09, 2024, dari <https://esports.id/other/news/2020/08/3fc0a5dc1f5757c71b88be8adbfd10e9/bingung-bedain-asosiasi-esports-pbesi--iespa-ini-penjelasan-formi>
- Ross Staff. (2023). HyperX Esports Arena. Case Study. Dipetik Maret 10, 2024, dari <https://www.rossvideo.com/case-studies/allied-esports-hyperx-esports-arena/>
- Sahar, Kartika. Aqli, Wafirul. (2020, Desember). KAJIAN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA BANGUNAN PENDIDIKAN. doi:<https://doi.org/10.24252/nature.v7i2a10>
- Sirotin, Jason. (2024, Januari 8). The Rise Of TheESPORTS Industry: A Glimpse Into Competitive Gaming's Explosive Growth. The Rise Of TheESPORTS Industry: A Glimpse Into Competitive Gaming's Explosive Growth, hal. 1. Dipetik Maret 01, 2024, dari <https://www.ecgprod.com/the-rise-of-the-esports-industry/>
- Staff. (2023). Esports Arena in Kuwait Rush For Fun. Dipetik Maret 10, 2024, dari <https://www.gaminginturkey.com/en/esports-arena-in-kuwait/>
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 26. (2007). Penataan Ruang.
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 28. (2002). Bangunan Gedung.