

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jenks, C. (1990) : High Tech Maniera. Academy Edition.
- [2] Khoo, A. (2012) : More or Less. Democracy and New Media. Proceedings addiction research and theory, pg.263.
- [3] Barus, A. Y.(2019) : Perkembangan pesat esport saat ini. Diakses 21 juli.2019  
Pada World Wide Web: <https://communication.binus.ac.id/2019/01/19/perkembangan-pesat-esportsaat-ini/>
- [4] hobikami (2016) : 4 Negara Y ang mempunyai Jumlah Gamer Terbanyak Di dunia.  
Diakses 21 juli.2019 World Wide Web: <https://www.kaskus.co.id/thread/5825ea7654c07adc1d8b456b/4-negara-dengan-jumlah-gamerterbanyak-di-dunia-termasuk-indonesia>
- [5] Nataliasari, I. D. (2018) : Ada AoV, Inilah 6 Game yang Akan Dipertandingkan di Asian Games Diakses 21 juli.2019 World Wide Web: <https://www.idntimes.com/sport/arena/intan-devi-nataliasari/daftar-esports-asian-games-2018-c1c2/full>
- [6] Badan Pusat Stastitik Kota Bandung (2018) : Jumlah Penduduk Kota Bandung.
- [7] Jenks, C. (1988) : The Battle of High Tech, Great Building with Great Fault.Architectural Design.
- [8] Abioso, W. S. (2007) : Daur Hidup Gedung Dalam Sistem Arsitektur. Dimensi Teknik Arsitektur.
- [9] Rohmawati, T. Natalia, T.W. (2018) : Tingat Kepuasan Pejalan Kaki Terhadap Trotoar Di Kota Bandung (Studi Kasus Jalan Braga Bandung). Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi.
- [10] Natalia, T.W. Kusuma, H.E. (2013) : Pola Pengaruh Atribut Mall terhadap Respon Konsumen dalam Mengunjungi Shopping Mall. Temu Ilmiah IPLBI 2013.
- [11] Astuti, S. (2006) : Sustainable Development In Public Area To Enchane Ecological Open Space Use In Urban Tropical Settlements. Public Works.
- [12] Isfiaty, T. Natalia, T.W. (2007) : Thematic Interior at the Indischetafel Café As a Media for Forming Bandung Tempo Dulu’s Athmosphere. Panggung