

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarto, Tabah. 2008. Planetarium Tawangmangu (Penekanan Pada Citra Arsitektur Futuristik). Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Sukoharjo.
- Panditfootball.com. 17 November 2015. Agar Bermain Game Bisa Menjadi Olahraga. Diakses pada 02 Juli 2022, dari <https://www.panditfootball.com/sains-bola/188993/DGA/151117/agar-bermain-game-bisa-menjadi-olahraga>.
- Departemen Pendidikan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Neufert, Ernst. (1996). Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33. Terjemahan oleh Sunarto Tjahjadi. Jakarta. Erlangga.
- Indonesia, PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA NOMOR : 034/PB-ESI/B/VI/2021 TENTANG PELAKSANAAN KEGIATAN ESPORTS DI INDONESIA
- Franjaya. 2020. E-Sports Center. Laporan. Bandung. Universitas Komputer Indonesia.
- Andreas. 2019 INTERIOR STADION ESPORTS BERBASIS TEKNOLOGI GESTURE RECOGNITION & 3D HOLOGRAM. Bandung. Universitas Komputer Indonesia.
- Ching, F. D. K., (2015). Architecture Form, Space, & Order Fourth edition. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- A.S. Hornby, Gen. Ed. 1987. Oxford Advance Learner's Dictionary of current English. Oxford: Oxford University Press.
- Rahayu, Agus. Arsitektur Futuristik, <http://rumahwaskita.com/artikel/arsitektur-futuristik/>. 15 Desember 2015, diakses tanggal 16 Desember 2015.