

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek: Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. 291
- Panero, Julius., Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards*. Jakarta: Erlangga. 320
- Wenger, Etienne et al. 2002. *Cultivating Communities of Practice*. Harvard Business School Press.
- Leitermann, G. (2017). Theater Planning. In G. Leitermann (Ed.), Theater Planning (1st ed.). Routledge.

JURNAL

- Fauziah, Siti. 2018. Dari Jalan Kerajaan menjadi Jalan Pertokoan Kolonial : Malioboro 1756-1941. *Jurnal Lembaran Sejarah*. 14(2). Hal 171-193.
- Satriaputra, Gusti Candra Dwi. 2019. Pengaruh Latihan Zig-Zag Run Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa Putra Usia 16-18 Tahun. *Jurnal Kesehatan Olahraga Vo. 07 No. 02*
- Robby C., Hendi Anwar dan Irwan S. 2018. Perancangan Interior Pusat Permainan di Bandung. *Jurnal e-Proceeding of Art & Design Vol. 5 No. 3*
- Nabila Zakaria, Setiamurti R., dan Nur Arief Hapsoro. Perancangan Baru e-Sports Training Center di Bandung. *Jurnal e-Proceeding of Art & Design Vol. 7 No. 2*

TUGAS AKHIR DAN SKRIPSI

- Heri Ardianto. 2022. Motif Perempuan Bermain Game Online PUBG Mobile.
- Rizky Aldiansyah Arief. 2021. Perancangan e-Sports Center di Surabaya dengan Pendekatan Ikonik

LAMAN INTERNET

- Liquipedia. <https://liquipedia.net/>. Diakses pada tanggal 15 April 2023 di pukul 12.16 WIB.