

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Laurens, J.M. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. PT. Grasindo Jakarta.

Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur: Bentuk Ruang Tatanan*, Jakarta. Penerbit Erlangga

JURNAL

Muhammad Rizal. Maret 2018. Jurnal “Pontianak Game Center”. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura

Ni Putu Ratih Pradnyaswari Anasta Putri. 2015. Jurnal “ Perilaku dan Teritori Penghuni Pada Ruang Komunal Kos Putri Casa Sofia”. Program Studi Magister Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada.

Yoyok Agustina, Ari Widyati P, Lutfi Prayogi. 2 September 2018. Jurnal “Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua”. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Sudarmin. September 2014. Jurnal “ Pemetaan Rumah Tradisional Melayu Riau”. Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Unilak.

Bagus Wahyu Saputro, Musyawaroh, Kusumaningdyah Nurul. Juli 2018. Jurnal “ Penerapan Desain Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta”. Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Rosa Imam Akbar. Oktober 2014. Skripsi”Landasan Teori dan Program *Electronic Sports* dan *Virtual Game Center* di Kota Semarang”. Program Studi Arsitektur Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.

WEBSITE DAN DATA ELEKTRONIK

<http://ergonomictrends.com/creating-perfect-ergonomic-workspace-ultimate-guide/> , diakses pada 20 Mei 2019 pukul 21.25

<https://mspoweruser.com/microsoft-reduces-xbox-one-kinect-minimum-distance-requirement-to-1-4-meters/>, diakses pada 20 Mei 2019 pukul 22.00

<https://newatlas.com/games-console-comparison-specs-ps4-xbox-one-nintendo-switch/55754/>, diakses pada 22 Mei 2019 pukul 18.00

https://www.fide.com/.../Standards_of_Chess_Equipment_and_tournament_venue.pdf, diakses pada 22 Mei 2019 pukul 19.00

<https://esportsstadium.gg/gaming-center/>, diakses pada 2 Juni 2019 pukul 15.00

<https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox> , diakses pada 2 Juni 2019 pukul 16.00

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ludo_\(board_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ludo_(board_game)) , diakses pada 2 Juni 2019 pukul 16.45

https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer_pribadi , diakses pada 3 Juni 2019 pukul 18.00

<https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya> , diakses pada 29 Mei 2019 pukul 19.00

http://etheses.uin-malang.ac.id/1142/10/10660031_Bab_6.pdf diakses pada 29 Mei 2019 pukul 19.20

<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/50169/Chapter%20II.pdf;jsessionid=DDC9038894464D3205CB982E9AFAFA98?sequence=4> diakses pada 29 Mei 2019 pukul 20.00

https://www.academia.edu/36159155/Arsitektur_dan_Perilaku_Manusia_Kajian_Arsitektur_pada_Bidang_Perpustakaan_diakses pada 29 Mei 2019 pukul 21.00

https://www.academia.edu/9333670/Arsitektur_Perilaku_Territory diakses pada 29 Mei 2019 pukul 22.00