

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anthony Khoo. (2012). *More Or Less: Democracy & New Media*, Hal 263. Future Leaders.
- Appleton, Ian. (1996). *Buildings For the Performing Arts*. The Bath Press. Avon. Great Britain
- Ching, FDK. (1996). *Architecture: Form, Space and Order*. John Wiley & Sons, Inc. New Jersey

Jurnal

- Apriani, Kissi., Yuono, Doddy. (2019). *Pusat Esport Jakarta*. Jakarta: Universitas Tarumanegara.
- Julio. (2016). *Skripsi E-Sport Arena Berstandar Internasional di Badung, Bali*. Bali: Universitas Udayana.
- Kurniawan, Faidillah. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Okinanta, Y., Tiaga, A., & De Yong, S. (2017). *Perancangan Interior Garena E-Sports Stadium Di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Rai, Laxmisha., Yan, Gao. (2008). *Future Perspective on Next Generation ESports Infrastructure and Exploring Their Benefits*. International Journal of Sports Science and Engineering 3.1.
- Sadewo, Wellong., Nurhasan. (2019). *Analisa Kenyamanan Sudut Pandang Pada Tribun Gedung Olahraga Mustika Kabupaten Blora*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Scholz, Tobias & Hiltcher, Julia. (2015). *eSports Yearbook 2013/14*.

Peraturan

- Naskah Akademik Nomor 5 Tahun 2019 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2018-2038.
- Peratiram Daerah Kota Yogyakarta No. 2 Tahun 2010 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta.
- Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015 – 2035.

Internet

- Asiangames. (2018). Cabang olahraga Asian Games. https://asiangames2018.id/merchandise?utm_source=asiangames2018&utm_medium=navigation_link_desktop&utm_campaign=ag_official_merchandise. Diakses 7 September 2020.
- Audi E. Prasetyo. (2017). Penonton ESport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional. <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/>. Diakses 20 September 2020.



- Cooke, Sam. (2016). Newzoo says Southeast Asia is esports fastest growing market. <https://esportsinsider.com/2016/12/southeast-asia-esports-fastest-growingmarket-says-newzoo/>. Diakses 7 September 2020.
- Dex Glenniza. (2018). Bermain Video game dan eSport dengan Olahraga. <https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-eSport-taksama-dengan-olahraga>. Diakses 20 September 2020.
- Kompetisi Esports Internasional Terbesar, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.idntimes.com/tech/games/arifgunawan/7-kompetisi-esports-terbesar-tahun-2019-versi-internasional>. Diakses 11 September 2020.
- Muhammad Akbar. (2017). Sejarah ESport. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-beginisejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>. Diakses 10 September 2020.
- M. Faisal. (2018). Geliat ESport di Indonesia. <https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSportsindonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378>. Diakses 10 September 2020.
- Pengertian Esports, data diperoleh melalui situs internet: https://id.wikipedia.org/wiki/Olahraga_elektronik. Diakses pada tanggal 10 September 2020.
- Pengertian Esports, data diperoleh melalui situs internet: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports>. Diakses pada tanggal 10 September 2020.
- Sejarah Esports, data diperoleh melalui situs internet: <https://hybrid.co.id/post/sejarah-esports>. Diakses 11 September 2020.
- Sejarah Esports, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.phiradio.net/sejarah-esports-di-indonesia/>. Diakses 11 September 2020.
- Stigma Negatif Masyarakat Terhadap Esports, data diperoleh melalui situs internet: <https://republika.co.id/berita/pwgo76440/masih-ada-stigma-negatif-terhadap-industri-games>. Diakses 30 November 2020. Diakses 7 September 2020.
- Wahyunanda Kusuma Pertiwi. 2017. Menakar Potensi eSport di Indonesia. <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-eSport-di-indonesia>. Diakses 11 September 2020.