

DAFTAR PUSTAKA

Firdan Rastama Faherty, 2018, Strategi Iespa (Indonesia E-sport Asociation) dalam mengkampanyekan E-sport Di Indonesia

Irfan Satya Aji, Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Di Ukur Dengan Ruler Drop Test (2014)

Ardie Prasetya, Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Game Center Di Yogyakarta (2010)

Muhammad Rizal, Pontianak Game Center (2018)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2021)

British E-sport Asociation (Britishesport.org)

Sutjana, I.D.P. Aspek Ergonomi Dari Risiko Psikososial Di Tempat Kerja (2015)

Agung Kristanto, Riki Manopo Perancangan Ulang Fasilitas Kerja Pada Stasiun Cutting Yang Ergonomis Guna Memperbaiki Posisi Kerja Operator Sebagai Upaya Peningkatan Produktivitas Kerja (2010)

Reynaldo Louis Dan Grace Mulyono Perancangan Fasilitas Duduk Sebagai Sarana Penggunaan Smartphone Dan Game Mobile (2019)

Fabian Ryan Santoso, Grace Mulyono, Dan Frenky Tanaya Perancangan Set Produk Interior Ergonomis Untuk Profesional Gamer (2018)

Ridho W. Pengertian Pencahayaan

Ronald Gondo Siswanto Dan Andreas Pandu Perancangan Interior Pusat Komunitas Game Dota Di Surabaya (2013)

Dwi Retno Sri Ambarwati Tinjauan Akustik Perancangan Interior Gedung Pertunjukan

Departemen Pekerjaan Umum (1993), Standar: Tata Cara Perencanaan Teknis Konservasi Energi Pada Bangunan Gedung, Bandung: Yayasan LPMB.

ANSI/ASA S12.2-2008, American National Standard Criteria For Evaluating Room Noise. Acoustical Society Of America, 35 Pinelawn Road, Suite 114E, Melville, NY 11747, USA.