

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, H. (2023, Juni 9). *Liputan6*. Retrieved from 6 Jenis Game Online Seru dan Terpopuler yang Harus Diketahui: <https://www.liputan6.com/hot/read/5307391/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuler-yang-harus-diketahui?page=5>
- Admin. (2020, Oktober 14). *Pranata Komputer Kota Banjarmasin*. Retrieved from Streaming? Apa itu? Jenisnya? Penerapannya?: <https://prakom.banjarmasinkota.go.id/2020/10/streaming-apa-itu-jenisnya-penerapannya.html>
- Admin. (2021, Juni 14). *Safety Sign Indonesia*. Retrieved from Ergonomi Komputer: Bekerja di Depan Komputer Juga Ada Aturannya, Bagaimana Menurut Regulasi?: <https://safetysignindonesia.id/ergonomi-komputer-bekerja-di-depan-komputer-juga-ada-aturannya-bagaimana-menurut-regulasi/>
- Admin. (2022, Maret 20). *HPL Pelangi*. Retrieved from Yuk Ketahui Apa Itu HPL Untuk Finishing Furniture: <https://www.hlpelangi.com/id/apa-itu-hpl/>
- Admin. (2023, Mei 9). *SuperLive*. Retrieved from DIKIRA BIKIN LAMPU DISKO DI KAMAR, INI FAKTA WARNA RGB DI SETUP GAMING!: <https://superlive.id/superchallenge/artikel/news/dikira-bikin-lampu-disko-di-kamar-ini-fakta-warna-rgb-di-setup-gaming>
- Admin. (2024, Februari 7). *Kawan Lama*. Retrieved from 7 Jenis Finishing Kayu untuk Furniture yang Lebih Kuat: <https://www.kawanlama.com/blog/ulasan/jenis-finishing-kayu>
- Admin. (n.d.). *Antropometri Indonesia*. Retrieved from <https://antropometriindonesia.org/index.php>
- Admin, B. (2023, Mei 08). *BenQ*. Retrieved from Gamers Unite: Elevate Your Play with These 8 Must-Have Gaming Desk Setup Transformations: <https://www.benq.com/en-us/knowledge-center/knowledge/must-have-gaming-setup.html>
- Agustin, A. A., & Bastaman, W. N. (2022). PENGEMBANGAN DESAIN PAKAIAN OUTERWEAR SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS KOMUNITAS STRONG NATION DI KOTA BANDUNG. *Moda : The Fashion Journal*, <https://doi.org/10.37715/moda.v4i2.2083>. Retrieved from PENGEMBANGAN DESAIN PAKAIAN OUTERWEAR SEBAGAI

PENUNJANG AKTIVITAS KOMUNITAS STRONG NATION DI KOTA BANDUNG.

- Agustin, V. D. (2023). SISTEM AKAD PENENTUAN KOMISI DALAM STREAMER GAME ONLINE VALORANT DALAM PRESPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH.
- Andanni, R. M. (2021). Analisis Tren Online Live Streaming pada Website dan YoutubeTeleviisi Berita di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 35–50.
- Andrianto, & Chalik, C. (2022). Analisis Warna pada Interior Internet Cafe Fushion Rise. *Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior*.
- Aprillina, F., Mulyono, G., & Tanaya, F. (2019). Perancangan Meja Dan Kursi Ergonomis Sebagai Fasilitas Gaming.
- Aptika. (2017, Maret 16). *Kominfo*. Diambil kembali dari Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia: <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Aqli, W., & Fauzi, F. (2020). KAJIAN KONSEP ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA BANGUNAN KANTOR. *Journalof Architectural Designand Development*, Vol 01/No. 02.
- Ashralika, P. (2022, September 7). *InteriorDesign.id*. Retrieved from Warna Cat Rumah Minimalis Tidak Hanya Putih dan Netral Saja: <https://interiordesign.id/warna-cat-rumah-minimalis/#h-warna-cat-rumah-minimalis-tidak-hanya-putih>
- Autonomous, A. (2021, Desember 27). *Autonomous*. Retrieved from Gaming Desk vs. Regular Desk What Are the Main Differences: <https://www.autonomous.ai/ourblog/gaming-desk-vs-regular-desk-differences>
- Autonomous, A. (2022, Maret 30). *Autonomous*. Retrieved from Necessary Equipment and Accessories for A Gaming Desk Setup: <https://www.autonomous.ai/ourblog/setup-small-desk-for-gaming-streaming>
- Bagaskoro, H. A., Prabowo, T., & Setiawan. (2016). Correlation between Computer Workstation and Location of. *Althea Medical Journal*.
- Bakti Kominfo*. (2019, November 21). Diambil kembali dari PENGERTIAN STREAMING SERTA JENIS DAN PENERAPANNYA: https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/pengertian_streaming_serta_jenis_dan_penerapannya-1065

- BLKP, A. (n.d.). *PT Bumi Lancang Kuning Pusaka (BLKP)*. Retrieved from JENIS BAHAN METAL YANG DIGUNAKAN UNTUK FURNITURE: <https://blkp.co.id/blogs/detail/3-jenis-bahan-metal-yang-digunakan-untuk-furniture>
- Britannica, T. E. (2021, June 30). *Encyclopaedia Britannica*. Retrieved from data transmission: <https://www.britannica.com/technology/data-transmission>
- Fauzi, M. P. (2017, September 18). *OkeZoneTechno*. Retrieved from OKEZONE INNOVATION: Yuk! Ketahui Lahirnya Layanan Streaming, Bagaimana Sejarahnya?: <https://techno.okezone.com/read/2017/09/18/207/1778262/okezone-innovation-yuk-ketahui-lahirnya-layanan-streaming-bagaimana-sejarahnya>
- Faynilla. (2023, Agustus 31). *mybest*. Retrieved from 10 Meja Gaming Terbaik - Ditinjau oleh Gaming Content Creator (Terbaru Tahun 2024): <https://id.mybest.com/137471>
- Ghassani, N. R. (2023, Desember 11). *DIADONA*. Retrieved from 7 Desain Kamar Gaming yang Keren, Dijamin Nggak Bikin Bosen Saat Bermain Sehari: <https://www.diadona.id/home-decor/desain-kamar-gaming-231211w.html/>
- Halliday, F. (2020, Juni 15). *PCWorld*. Retrieved from Why do gamers like RGB lights?: <https://www.pcworld.com/article/1480558/why-do-gamers-like-rgb-lights.html>
- Harding, J. (n.d.). *LuxDeco*. Retrieved from Guide to Metal Types & Metal Furniture Finishes: <https://www.luxdeco.com/the-luxurist/furniture-buying-guide-metal-finishes>
- Hidayanto, S. (2020). Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia. *Jurnal Studi Komunikasi Vol. 4 Ed. 2, July 2020*, 485-502.
- Hutabarat, Y. (2017). *Dasar Dasar Pengetahuan Ergonomi*. Malang: Media Nusa Creative.
- Imandiar, Y. (2023, Agustus 08). *Streamer Gaming Bisa Jadi 'Crazy Rich', Ini Lho Ragam Sumber Duitnya!* Retrieved from detikInet: <https://inet.detik.com/games-news/d-6864367/streamer-gaming-bisa-jadi-crazy-rich-ini-lho-ragam-sumber-duitnya>
- Inn. (2021, Desember 4). *CNN Indonesia*. Diambil kembali dari Mengenal Hobi dan Profesi Streamer Game: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20211202163007-185-729107/mengenal-hobi-dan-profesi-streamer-game>

- Intel.* (n.d.). Retrieved from Ide Pengaturan Meja Game: <https://www.intel.co.id/content/www/id/id/gaming/resources/gaming-desk-setup.html>
- Jannata, N. F., Fadhilah, & Mukhirah. (2023). PENGEMBANGAN DESAIN BUSANA MODIFIKASI ADAT GAYO MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MOODBOARD. *JURNAL BUSANA DAN BUDAYA*, 296 - 306.
- Jerry. (2023, Agustus 17). *MSI*. Retrieved from Bangun Setup Multi-Monitor Terbaik untuk Gaming dan Streaming: <https://id.msi.com/blog/build-the-best-multi-monitor-setups-for-gaming-and-streaming>
- Kania, D. (2021, Maret 26). *Dekoruma*. Retrieved from Ini Dia 7 Jenis Kayu Terbaik untuk Dijadikan Furnitur!: <https://www.dekoruma.com/artikel/71487/jenis-kayu-furnitur>
- Kesuma, B. R., Romadhani, G. K., Ghozi, M. R., Khanza, S. L., Wijaya, M. K., & Rakhmawati, N. A. (2020). Analisis Empiris Perilaku, Hubungan dan Persebaran Game Streamer pada Facebook. *Ultima InfoSys Jurnal Ilmu Sistem Informasi Vol. XI, No. 1*, 8-13.
- Khansa, A. (t.thn.). *Gramedia Blog*. Diambil kembali dari Memahami Apa Itu Streaming Hingga Contoh Aplikasi Streaming: https://www.gramedia.com/literasi/streaming/#Penerapan_Streaming_di_Era_Modern
- Kontributor, A. L. (2021, November 10). *Low Cost Furniture*. Retrieved from MENGENAL JENIS-JENIS MATERIAL FURNITURE: <https://www.lowcostfurniture.co.id/mengenal-jenis-jenis-material-furniture/>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan, Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Lestari, S. R. (2021). PENGARUH LIVE STREAMING, BRAND AWARENESS, DESAIN WEB DAN BRAND IMAGE TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA E-COMMERCE SHOPEE DI JAKARTA PUSAT.
- Mahendra, Y. L., & Haryotedjo, D. (2018). PERANCANGAN ULANG INTERIOR IMMORTAL GAME CENTER DI KOTA. *e-Proceeding of Art & Design* , Vol.5, No.1 Maret 2018 | Page 465.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa

Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, Vol. 1 No. 1.

Mangole, K. D., Himpong, M., & Kalesaran, E. (2017). PEMANFAATAN YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN MASYARAKAT DI DESA PASLATEN KECAMATAN REMBOKEN MINAHASA.

Mardiana, C., & Rayes, R. G. (2020). KONSEP DESAIN MEJA KOMPUTER WARNET GAME ONLINE. *Jurnal Kreatif : Desain Produk Industri dan Arsitektur*, Vol. 7, No. 2, April 2020.

Median, V. (2023, Juni 4). *Indozone Game*. Retrieved from Studi: Setup RGB Pada PC Gaming Menambah Fokus Gamers saat Bermain: <https://game.indozone.id/e-sport/961050652/studi-setup-rgb-pada-pc-gaming-menambah-fokus-gamers-saat-bermain>

Melini, E., Hananto, B. A., Suwanto, K. M., & Tenardi, S. G. (2023). ANALISIS METODE MIND MAPPING DALAM PROSES PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS. *JURNAL NARADA*, 269 -282.

Mubarak, K. (2021). Perancangan Meja Live Streaming Untuk Meningkatkan Efektivitas Live Streaming. *e-Proceeding of Art & Desig*, Vol. 9 No. 1 (2022): Februari 2022.

MUTTAQIN, A. H. (2018). GAME ONLINE INDOPLAY CAPSA SUSUN MENURUT HUKUM ISLAM.

Nanda, S. (2024, April 25). *Brain Academy by Ruangguru*. Retrieved from Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Jenis, & Contoh: <https://www.brainacademy.id/blog/metode-penelitian-kualitatif>

Nurzanah, N., Alimuddin, M., & Nur, A. A. (2021). Pengaruh Motivasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Bulog Kantor Cabang Makassar. *Movere Journal Vol 3 No. 2 Juli 2021*, Hal 247 - 265.

PENGGUNAAN LAYANAN ONLINE STREAMING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA. (2022).

Prakoso, A. D. (2020). PENGGUNAAN APLIKASI TIK TOK DAN EFEKNYA TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA ISLAM DI KELURAHAN WAYDADI BARU KECAMATAN SUKARAME.

Pratama, K. R. (2022, Juni 29). *Kompas.com*. (W. K. Pertiwi, Editor) Diambil kembali dari Mengenal Twitch dan Bedanya dengan YouTube: <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/29/18000007/mengenal-twitch-dan-bedanya-dengan-youtube?page=all>

- Pujiraharjo, Y., & Muttaqien, T. Z. (2018). Rekomendasi Material Pada Perancangan Meja Dan Kursi Pinisi Resto Situ Patenggang.
- Purnomo, H. (2013). *Antropometri dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Putri, T. (2023, Juli 22). *Dunia Games*. Retrieved from 15 Desain Kamar Gaming Terbaik, Bikin Betah Main Game!: <https://duniagames.co.id/discover/article/desain-kamar-gaming-terbaik>
- Raharjo, E. B., Hasana, H. T., & Paradita, D. S. (2022). Konsep Minimalis Modern Pada Perancangan Interior Kantor Rnd Cozmeed. *Jurnal Asosiatif Fakultas Sosial, Humaniora & Seni*, Vol. 1 No. 2 (2022) Hal. 66-77.
- Rembulan, S. (2022, Desember 2). *Pemzmchannel*. Retrieved from Cara Memilih Meja Gaming Terbaik dan Nyaman: <https://pemzmchannel.com/2022/12/02/cara-memilih-meja-gaming-terbaik-dan-nyaman/>
- Rexus. (n.d.). *Rexus.id*. Retrieved from Mau Jadi Game Streamer Terkenal Seperti Ninja dan Shroud? Ini Perangkat yang Wajib Dimiliki: <https://rexis.id/blogs/berita/mau-jadi-game-streamer-terkenal-seperti-ninja-dan-shroud-ini-perangkat-yang-wajib-dimiliki>
- Rogers, K. (2023, December 15). *Encyclopaedia Britannica*. Retrieved from Streaming: <https://www.britannica.com/technology/livestreaming>
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. USA: New Riders Publishing.
- Said, M. A., Koja, N. A., & Sukandi, M. J. (2023). ANALISIS KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTEAKSI REMAJA PECANDU GAME ONLINE MLBB DENGAN KELUARGA DI KELURAHAN MAREKU. *Journal of Educational and Language Research*, 1100-1101.
- Santoso, F. R., Mulyono, G., & Tanaya, F. (2018). Perancangan Set Produk Interior Ergonomis.
- Schoen, F. (2022, July 4). *Leet Desk*. Retrieved from The perfect gaming setup: <https://www.leetdesk.com/blog/gaming-setup>
- SIBUEA, M. M. (2023). PERANCANGAN INTERIOR ESPORT AND GAMING CENTER DI BANDUNG DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI.
- Sitoresmi, A. R. (2023, Mei 20). *Liputan6*. Retrieved from Landasan Teori Adalah Dasar Penyusunan Hipotesis Penelitian, Ini Cara Membuatnya: <https://www.liputan6.com/hot/read/5290851/landasan-teori-adalah-dasar->

penyusunan-hipotesis-penelitian-ini-cara-membuatnya?page=7#google_vignette

- Spilker, H. S., & Colbjørnsen, T. (2020). The dimensions of streaming: toward a typology of an evolving concept. *Media, Culture & Society*, Vol. 42(7-8) 1210–1225.
- Suandra, T. S. (2022). Analisis Pengaruh Visibility, Metavoicing, Guidance Shopping, Immersion, Social Presence, Dan Telepresence Terhadap Purchase Intention Pada TikTok Live Streaming Shopping BerryBenka.
- Suandra, T. S. (2022). ANALISIS PENGARUH VISIBILITY, METAVOICING, GUIDANCE SHOPPING, IMMERSION, SOCIAL PRESENCE, DAN TELEPRESENCE TERHADAP PURCHASE INTENTION PADA TIKTOK LIVE STREAMING SHOPPING BERRYBENKA.
- Sujana, R. M. (2020). Penerapan Konsep Desain Minimalis pada Perumahan Kelas Menengah di Kota Bandung. *Studi Kasus Perumahan Grand Sharon Residence Dan Perumahan Giri Mekar Permai, Bandung*.
- Tampubolon, S. (2019). GAMBARAN KONSEP DIRI SISWA PENGGUNA GAME ONLINE.
- Tjiu, A. (n.d.). *Rexus.id*. Retrieved from Apa Itu Keyboard RGB dan Kegunaanya?: <https://rexis.id/blogs/berita/apa-itu-keyboard-rgb-dan-kegunaanya>
- Törhönen, M., Hassan, L., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2019). Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers.
- Tysara, L. (2022, Juli 11). *Liputan6*. Retrieved from Arti Empiris adalah Berdasarkan Pengalaman dan Sesuai Akal, Simak Contohnya: <https://www.liputan6.com/hot/read/5010478/arti-empiris-adalah-berdasarkan-pengalaman-dan-sesuai-akal-simak-contohnya?page=3>
- Uszkoreit, L. (2018). With Great Power Comes Great Responsibility: Video Game Live Streaming and Its Potential Risks and Benefits for Female Gamers. *Feminism in Play*, pp.163-181.
- Utami, D. P., Melliani, D., Maolana, F. N., Marliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). IKLIM ORGANISASI KELURAHAN DALAM PERSPEKTIF EKOLOGI. *Jurnal Inovasi Penelitian Vol. 1 No.12 Mei 2021*, 2738.
- Wardani, A. S. (2021, Februari 24). *Liputan6*. Retrieved from Pandemi Covid-19 Bikin Layanan Streaming Melejit: <https://www.liputan6.com/tekno/read/4491027/pandemi-covid-19-bikin-layanan-streaming-melejit?page=3>

- Wijaya, P. P., Wijyanthi, I. A., & Widyastuti, K. (2019). Hubungan posisi dan lama duduk dengan nyeri punggung bawah pada pemain game online. *Intisari Sains Medis*, Volume 10, Number 3: 834-839.
- Wolfard, A. (2021, Maret 24). *InteriorDesign.id*. Retrieved from Fungsi dan Pengaruh Warna Terhadap Suasana Hati: <https://interiordesign.id/psikologi-warna/>
- Wu, L. (n.d.). *Gramedia Blog*. Retrieved from Positioning Produk: Pengertian, Konsep, Tantangan, dan Strateginya!: <https://www.gramedia.com/literasi/positioning-produk/>
- Yulianti, F. (2023, Januari 24). *IDN MEDIA*. Diambil kembali dari Potensi Live Streaming Sebagai Format Konten Yang Semakin Populer di Indonesia: <https://www.idn.media/blog/549/potensi-live-streaming-sebagai-format-konten-yang-semakin-populer-di-indonesia>