

DAFTAR PUSTAKA

Badan Standardisasi Nasional. (2000). *Standar Nasional Indonesia 03-6197-2000 tentang Konservasi energi pada sistem pencahayaan*. Jakarta: Badan Standardisasi Nasional.

Badan Standardisasi Nasional. (2000). *SNI 03-6386-2000: Tingkat kebisingan dalam lingkungan hunian*.

Badan Standardisasi Nasional. (2000). *SNI 03-3985-2000: Tata cara perencanaan, pemasangan, dan pengujian sistem deteksi dan alarm kebakaran*.

Badan Standardisasi Nasional. (2001). *SNI 03-6572-2001: Tata cara perancangan sistem ventilasi dan pengkondisian udara pada bangunan gedung*.

Badan Standardisasi Nasional. (2001). *SNI 03-6574-2001: Tata cara perancangan pencahayaan darurat, tanda arah, dan sistem peringatan bahaya pada bangunan gedung*.

Badan Standardisasi Nasional. (2001). *SNI 03-6575-2001: Tata cara perancangan sistem pencahayaan buatan pada bangunan gedung*.

Cambridge University Press. (n.d.). *Cambridge dictionary*. Cambridge University Press. <https://dictionary.cambridge.org/>

Chiara et al. (1980). *Time -Saver Standards for Building Types* (2nd ed.). McGraw-Hill Education.

Fawwaz, R., Anwar, H., & Rusyda, H. F. S. (2023). Perancangan baru interior Pusat Pengembangan dan Informasi Pariwisata Labuan Bajo dengan pendekatan teknologi. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(5), 7044–7063.

Habiburrahim, M. F., & Priyatmono, A. F. (2023). Analisa pola tata layout furniture kedai kopi terhadap kenyamanan gerak pengguna ruang (Studi kasus: Kedai Kopi Tephisisi). *SIAR IV 2023: Seminar Ilmiah Arsitektur*. ISSN: 1411-8912.

Jakpat. (2023). *Gaming & esports trends 2023: Mobile & casual gamers dominate*.
<https://insight.jakpat.net/gaming-esports-trends-2023-mobile-casual-gamers-dominate/>

Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia. (2006). *Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2006 tentang standarisasi sarana dan prasarana kerja pemerintahan daerah*.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 48 Tahun 2016 tentang standar keselamatan dan kesehatan kerja perkantoran*.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 70 Tahun 2016 tentang standar dan persyaratan kesehatan lingkungan kerja industri*.

Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. (2018). *Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2018 tentang keselamatan dan kesehatan kerja lingkungan kerja*.

Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021). *Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 3 Tahun 2021 tentang standar kegiatan usaha dan standar produk pada penyelenggaraan perizinan berusaha berbasis risiko sektor pos, telekomunikasi, dan sistem dan transaksi elektronik*.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2021). *Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2021 tentang standar kegiatan usaha pada penyelenggaraan perizinan berusaha berbasis risiko sektor pariwisata*.

Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 14 Tahun 2017 tentang persyaratan kemudahan bangunan gedung*.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2021). *Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik*

Indonesia Nomor 11 Tahun 2021 tentang standar sarana dan prasarana kantor di lingkungan kementerian pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak.

Lukito, L. A., Wardani, L. K., & Basuki, L. (2015). Perancangan interior Librarica (Cafe & Bar) di Semarang. *Jurnal INTRA*, 3(2), 286-293.

Mangal, D., Gupta, R., Mangal, S., & Agarwal, G. (2025). Effects of different genres of electronic games on spatial skills and intelligence quotient of undergraduate students: A cross-sectional study. *Medical Journal of Dr. D.Y. Patil Vidyapeeth*, 18(1), 58-63. https://doi.org/10.4103/mjdrdypu.mjdrdypu_97_24

Mannan, K. A., & Muchlis, A. F. (2012). Penerapan teknologi smart building pada perancangan smart masjid. *Journal of Islamic Architecture*, 2(2), 78–81.

Neufert, E. (1996). *Data arsitek* (Edisi 33, Jilid 1). Penerbit Erlangga.

Neufert, E. (2002). *Data arsitek* (Edisi 33, Jilid 2). Penerbit Erlangga.

Neufert (2012). *Architect's Data* (4th ed.). Wiley-Blackwell.

Niko Partners, Inc. (2024). *The Sea-6 Games Market*. Research and Markets.

Northeastern University School of Architecture. (2008). *Hotels*.

Özçetin, M., Gümüştas, F., Çağ, Y., Gökbay, İ. Z., & Özmel, A. (2019). The relationships between video game experience and cognitive abilities in adolescents. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 15, 1171–1180. <https://doi.org/10.2147/NDT.S206271>

Oxford University Press. (2020). *Oxford advanced learner's dictionary* (10th ed.). Oxford University Press. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space*. Whitney Library of Design.

Pengurus Besar Esports Indonesia. (2021). *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia tentang pelaksanaan kegiatan esports di Indonesia* (No. 034/PB-ESI/B/VI/2021). Jakarta: Pengurus Besar Esports Indonesia.

Putri, N., Akhmadi, & Budiono, I. Z. (2025). Perancangan baru konservatorium musik di kota Bandung dengan pendekatan teknologi akustik. *e-Proceeding of Art & Design*, 12(2), 3800–3822.

Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports research: A literature review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>.

Republik Indonesia. (2022). *Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang keolahragaan*.

Roohi, S., & Forouzandeh, A. (2019). Regarding color psychology principles in adventure games to enhance the sense of immersion. *Entertainment Computing*, 30, 100298. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2019.100298>

Safriyatun, W., Yuniati, A. P., & Ismiranti, A. S. (2024). Perancangan museum sejarah alam dan budaya Jawa dengan pendekatan teknologi di Kabupaten Sleman. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(3), 5106.

Sauce, B., Liebherr, M., Judd, N., & Klingberg, T. (2022). The impact of digital media on children's intelligence while controlling for genetic differences in cognition and socioeconomic background. *Scientific Reports*, 12, 7720. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-11341-2>

Soekresno. (2001). *Manajemen food & beverage service hotel: Buku panduan sekolah tinggi pariwisata, restaurant supervisor & manager*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Statista. (2024). *Esports – Indonesia*. Statista. <https://www.statista.com/>

SUHU TV. (2022, July 11). *NGORBIT (ngobrolin IT) - Merancang Data Center Sesuai SNI 8799:2019 Pusat Data*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=b11CnssERGW>

Suhoborcenco, E. (2024). *The power of color in game design*. In *Conferința Tehnico-Științifică a Studenților, Masteranzilor și Doctoranzilor, Universitatea Tehnică a Moldovei* (Vol. IV, pp. 2278–2281). Technical University of Moldova.

Suryo, M. S. (2017). Analisa kebutuhan luas minimal pada rumah sederhana tapak di Indonesia. *Jurnal Permukiman*, 12(2), 116–123.

Wulandari, S. H. R., Gunawan, A. N. S., & Perdana, A. B. (2024). Perancangan baru interior concert hall pada Orchestra Music Community Center Bandung dengan pendekatan akustik. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(5), 6235–6248.