

## DAFTAR PUSTAKA

- AcBomb. (2020, Januari 28). *Perkembangan Game Online di Indonesia*. Retrieved from [www.acbomb.com](http://www.acbomb.com): <https://www.acbomb.com/perkembangan-game-online-di-indonesia/>
- AcBomb. (2020, Januari 28). *Perkembangan Game Online di Indonesia*. Retrieved from [www.acbomb.com](http://www.acbomb.com): <https://www.acbomb.com/perkembangan-game-online-di-indonesia/>
- Adam, A. (2019). *GIMBOT*. Retrieved from [www.gimbot.com](http://www.gimbot.com): <https://www.gimbot.com/perbedaan-publisher-dan-developer-di-industri-game/>
- Alamin, P. S. (2022). Perancangan Pusat Pengembangan Studio Game di Kota Surabaya Dengan Pendekatan High Tech Arsitektur. 23-25.
- Anita. (2017, Agustus 20). *Pengertian dan Sejarah Permainan Game Arcade Lengkap*. Retrieved from [www.daftarinformasi.com](http://www.daftarinformasi.com): <https://www.daftarinformasi.com/permainan-game-arcade/>
- Antoniades, A. (1992). *Poethic of Architecture*. United States of America: Wiley.
- Aristotle. (2006). *Poetics and Rhetoric*. Barnes & Noble Classics.
- Arsitur Studio. (2020). [www.arsitur.com](http://www.arsitur.com). Retrieved from Arsitur Studio: <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>
- Ashadi. (2019). *Konsep Metafora Dalam Arsitektur*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.
- Belo, M. A. (2021). SKRIPSI ARSITEKTUR. *MUSEUM PERJUANGAN DI KOTA DILI TIMOR LESTE*, 27-28.
- Bimantara. (2022, September 07). *Apa Sebab Jalan Soekarno-Hatta Kota Malang Sering Macet*. Retrieved from [www.blok-a.com](http://www.blok-a.com): <https://www.blok-a.com/news/apa-sebab-jalan-soekarno-hatta-kota-malang-sering-macet/#:~:text=Kemacetan%20terjadi%20di%20jam%20jam%20tertentu.%20Hal%20tersebut,kemacetan%20dimulai%20pukul%2016.00%20sore%20hingga%20menjelang%2017.30>.
- Brown, K., & Shoham, Y. (2008). *Essentials of Games Theory*. United States of America: Morgan & Claypool.
- Charles Jenks. (1990). *The New Moderns From Late to Neo-Modernism*. New York: Rizzoli.

- Churry. (2022, Januari 05). *Ini Hasil Riset Gaming dan Esport Indonesia 2021*. Retrieved from [www.itworks.id: https://www.itworks.id/47151/ini-hasit-riset-gaming-dan-esport-indonesia-2021.html](https://www.itworks.id/47151/ini-hasit-riset-gaming-dan-esport-indonesia-2021.html)
- Coki Siadari. (2015, April 26). *Pengertian Game Menurut Para Ahli*. Retrieved from [www.kumpulanpengertian.com: https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html](https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html)
- Colin Davies. (1988). *High Tech Architecture*.
- Dercelles, A. (n.d.). <http://www.fondationlecorbusier.asso.fr/>. Retrieved from Foundation Le Corbusier: <http://www.fondationlecorbusier.asso.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=15&IrisObjectId=6943&sysLanguage=en-en&itemPos=1&sysParentId=15&clearQuery=1>
- Dinar Surya Oktarini, R. D. (2021, April 29). *Pasar Esports di Indonesia Tumbuh Pesat, Sandiaga Uno Berikan Dukungannya*. Retrieved from [hitekno.com: https://www.hitekno.com/games/2021/04/29/090000/pasar-esports-di-indonesia-tumbuh-pesat-sandiaga-uno-berikan-dukungannya](https://www.hitekno.com/games/2021/04/29/090000/pasar-esports-di-indonesia-tumbuh-pesat-sandiaga-uno-berikan-dukungannya)
- Dinar Surya Oktarini, Rezza Dwi Rachmanta. (2021, April 29). *Pasar Esports di Indonesia Tumbuh Pesat, Sandiaga Uno Berikan Dukungannya*. Retrieved from [hitekno.com: https://www.hitekno.com/games/2021/04/29/090000/pasar-esports-di-indonesia-tumbuh-pesat-sandiaga-uno-berikan-dukungannya](https://www.hitekno.com/games/2021/04/29/090000/pasar-esports-di-indonesia-tumbuh-pesat-sandiaga-uno-berikan-dukungannya)
- Fandi, A. A. (2020). SKRIPSI ARSITEKTUR. *E-SPORT CENTER*, 15-22.
- Garudea. (2016). SKRIPSI ARSITEKTUR. *MUSEUM NASIONAL ARSITEKTUR INDONESIA*, 01.
- Hadi, C. (2021, November 17). *Walikota Sutiaji : Malang Kota Industri Digital*. Retrieved from [www.getradius.id: https://www.getradius.id/news/70717-walikota-sutiaji-malang-kota-industri-digital](https://www.getradius.id/news/70717-walikota-sutiaji-malang-kota-industri-digital)
- HIKMAH PRISIA YUDIWINATA, P. H. (2014). PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BUDAYA DAN PERKEMBANGAN ANAK. *Paradigma*, 03.
- ilmuproyek.com. (2015, oktober 28). *Menghitung kapasitas septictank dengan mudah*. Retrieved from [http://www.ilmuproyek.com/: http://www.ilmuproyek.com/2015/10/menghitung-kapasitas-septictank-dengan-mudah.html](http://www.ilmuproyek.com/2015/10/menghitung-kapasitas-septictank-dengan-mudah.html)
- indeed. (2021, June 29). *www.indeed.com*. Retrieved from [indeed: https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/game-development-roles](https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/game-development-roles)

- indolora.co.id. (2021, Agustus 31). *Museum Angkut Malang, Zona Wisata Edukasi Keluarga*. Retrieved from indolora.co.id: <https://indolora.co.id/artikel/museum-angkut-malang/#:~:text=Keunikan%20dan%20nilai%20peradaban%20yang%20diusung%20Museum%20Angkut,satu%20hari.%20Baca%20juga%3A%20wisata%20sejarah%20di%20malang>
- Isabela, M. A. (2022, April 27). *Jumlah Penduduk Indonesia 2022*. Retrieved from nasional.kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2022/04/27/03000051/jumlah-penduduk-indonesia-2022>
- Jasarama Fiberglass. (2019, Mei 11). *Fungsi Septick tank Biotech dan Keunggulan Penggunaannya*. Retrieved from bioseptictank.co.id: <https://bioseptictank.co.id/fungsi-septic-tank-biotech-dan-keunggulan-penggunaannya/>
- Jeferiasthama. (2018, Mei 31). *Mengenal Arsitektur Futuristik*. Retrieved from www.jeferiasthama.com: <https://www.jeferiasthama.com/arsitek-futuristik/>
- Jencks, C. (1991). *The language of post-modern architecture*. New York: Rizzoli.
- John Kron, Suzanne Slesin. (1978). *High Tech: The Industrial Style and Souch Book for The Home*.
- Jordan, Y. (2021, Desember 18). *japdesain.com*. Retrieved from PT Jordan Artha Perkasa: <https://japdesain.com/blog/pengertian-arsitektur-metafora/>
- Karhikeyan, K. (2022, 2 22). *www.gameopedia.com*. Retrieved from Gameopedia: <https://www.gameopedia.com/indie-aaa-aa-games-comparison/>
- KelasPintar. (2022, Oktober 06). *Melihat Dampak Sosial Modernisasi*. Retrieved from www.kelaspintar.id: <https://www.kelaspintar.id/blog/tips-pintar/kelas-6/melihat-dampak-sosial-modernisasi-17775/>
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think*. Routledge.
- Malayu, H. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Meynar Telew, S. L. (2011). ARSITEKTUR HIGH TECH. *MEDIA MATRASAIN Volume 8*.
- Muhammad, O., Sugiarto Waloejo, B., & Rini Dwi Ari, I. (2021). Strategi Pengembangan Industri Kreatif Subsektor Games di Kota Malang. *Planning for Urban Region and Environment*.
- Neufert Ernst. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.

- Nilwan, A. (1995). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Elex Media Komputind.
- Noerbambang, S. M., & Morimura, T. (2005). *Perencanaan dan Pemeliharaan Sistem Plambing*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Noya, A. B. (2023, Mei 22). *alodokter*. Retrieved from [www.alodokter.com](http://www.alodokter.com): <https://www.alodokter.com/waspadai-stres-mata-akibat-pemakaian-gadget-dan-laptop>
- Peraturan Daerah Kota Malang nomor 1. (2012 ). *Bangunan Gedung*. Malang: Pemerintah Daerah Kota Malang.
- Peraturan Daerah Kota Malang nomor 4. (2011). *RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MALANG TAHUN 2010 - 2030*. Malang: Pemerintah Daerah Kota Malang.
- Prasya, I. (2021, Mei 01). *Perkembangan eSport di Indonesia: Pesat & Melesat!* Retrieved from [id-velopedia.velo.com](http://id-velopedia.velo.com): <https://id-velopedia.velo.com/perkembangan-esport-indonesia/>
- Sullivan, L. H. (1896). *The Tall Office Building Artistically Considered*.