

DAFTAR PUSTAKA

- Arguanda Pribadi. (2022). *Bekasi jadi Daerah dengan Internet Tercepat di Indonesia*. Radio Republik Indonesia. <https://rri.co.id/medan/hiburan/67121/bekasi-jadi-daerah-dengan-internet-tercepat-di-indonesia>
- Army, A. P. (2013). *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas* (p. 3). <http://id.wikipedia.org/wiki/Riset>
- Billy Rifki. (2022). Fantastis! Jumlah Pemain Esports di Indonesia Capai 52 Juta Orang. In *Https://Esports.Id/* (p. 1). <https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantasti-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang>
- GUBERNUR DAERAH KHUSUS, & JAKARTA, I. (2022). PERATURAN GUBERNUR DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA NOMOR 31 TAHUN 2022 TENTANG RENCANA DETAIL TATA RUANG WILAYAH, 8.5.2017, 2003–2005. <https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/angka-konsumsi-ikan-ri-naik-jadi-5648-kgkapita-pada-2022>
- Hidayah, A. (2022). Esport Indonesia Peringkat 17 Dunia, Sumbang Rp 30 T Setahun. In *CNBC Indonesia*.
- HyperX Arena. (2022). *Venue — HyperX Arena Las Vegas at the Luxor*. <https://hyperxarenalasvegas.com/venue-1#the-arena-venue-information>
- Kristianto. (2021). *Pengertian E-Sports dan Jenisnya*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/12/06/08200038/pengertian-e-sports-dan-jenisnya-?page=all>
- Martono, K. T. (2015). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23.
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game. *Cognicia*, 7(2), 228–240. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i2.9203>
- Pemuda, M., Olahraga, D. A. N., & Indonesia, R. (2018). *BERITA NEGARA*. 1054.
- Plowright, P. D. (2014). Revealing architectural design: Methods, frameworks and tools. *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*, January, 1–338. <https://doi.org/10.4324/9781315852454>
- Pramono, B. (2022). *Arsitektur Modern: Definisi, Pendapat Ahli, dan Ciri*. Signarc.Id. <https://signarc.id/apa-itu-arsitektur-modern/>
- Pratama, M. R. D., Ernawati, A., & Yulistiana, Y. (2018). Perancangan Pondok Pesantren Modern dengan Pendekatan Arsitektur Modern di Depok. *Jurnal Desain*, 5(02), 86. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i02.2222>
- Prima, R. B. (2019). Register and Power in Indonesian Online Game (a Sociolinguistic Studies). *Humanus*, 18(2), 193. <https://doi.org/10.24036/humanus.v18i2.107169>
- Wahyuni, D. (2020). Dinar Wahyuni Tantangan dan Peluang Esport dalam Keolahragaan Nasional TANTANGAN DAN PELUANG ESPORTS DALAM

KEOLAHRAGAAN NASIONAL CHALLENGES AND OPPORTUNITIES OF ESPORTS IN NATIONAL SPORTS. *Kajian*, 25(4), 341–353. <https://doi.org/10.22212/kajian.v25i4.3906>

Yuslianson. (2022). *120 Negara Siap Tanding di IESF World Championship 2022 Bali*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4909585/120-negara-siap-tanding-di-iesf-world-championship-2022-bali>