

## DAFTAR PUSTAKA

- ramantya, Bayu. 2011. EsportCommunity Center di Semarang. Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro. Semarang. D. K. Ching, Francis. 1996.
- Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya. Jakarta: Erlangga. Khoo, Anthony. 2012
- eSocialNetworkingandSport. More orLess : Democracy& New Media. 258-273.
- Peraturan Menteri Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2018 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan gedung Olahraga. Petrina, Cut G., kridarso, Etty R., Tundono, Sri. 2018. Komparasi Konsep Metafora Pada Gedung Perpustakaan di Indonesia (Objek Studi:
  - EbookPerpustakaan Nasional RI di Jakarta;
  - Ebook Perpustakaan Universitas Indonesia di Depok;
  - Ebook Perpustakaan Soeman di Pekanbaru). Teknik, Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan dan Lanskap. Vol. 1 No. 4. (193-198). Soejatno, Eric. 2020. Bergelimang Prestasi, Ini 5 Tim Indonesia Terbaik Versi Esports.ID. diakses dari <https://esports.id/other/news/2020/01/690bb330e5e7e3e07867fafc4d32ec82/bergelimang-prestasiini-5-tim-indonesia-terbaik-versi-esportsi>