

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
AKADEMI ESPORTS DI BSD CITY**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur**



**ANGGA MALIK IBRAHIM
03061281823021**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

RINGKASAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN AKADEMI ESPORTS DI BSD CITY
Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir, 14 Oktober 2023

Angga Malik Ibrahim; Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. dan Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

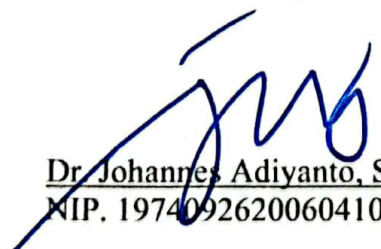
RINGKASAN


Esports (*electronic sports*) adalah cabang olahraga dengan game sebagai media pertandingannya. Esports sudah menjadi sebuah cabang olahraga yang sangat kompetitif pada tingkat nasional maupun internasional dan sudah menjadi salah satu sumber penghasilan utama para pelakunya. Tidak hanya atlet, bahkan para pengembang atau pembuat game dan pengelola acara besar kompetisi esports juga meraup keuntungan yang besar. Sebuah akademi di bidang esports diperlukan untuk menghasilkan lulusan yang profesional, tidak hanya atlet tetapi juga berbagai profesi pendukung berjalannya ekosistem esports di Indonesia seperti pengembang atau pembuat game dan pengelola acara kompetisi esports dengan kurikulum yang sesuai. Akademi ini memiliki fungsi pendidikan dan fungsi pelatihan dengan pendekatan arsitektur futuristik. Tema futuristik digunakan pada akademi ini karena berhubungan erat dengan dunia esports yang banyak menggunakan teknologi. Akademi esports ini bermassa tunggal yang berjumlah 12 lantai dengan sirkulasi tapak yang bersifat satu arah dan terdapat kontur pada bagian depannya. Fasad bangunan didominasi oleh kaca laminasi dan menggunakan panel aluminium komposit (ACP). Pada strukturnya menggunakan sistem core wall yang dikombinasikan dengan rigid frame. Ruang pelatihan bernuansa monokrom untuk meningkatkan fokus terhadap kegiatan pelatihan.

Kata Kunci: Akademi, Esports, Teknologi

Inderalaya, 25 Oktober 2023
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197409262006041002


Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP. 198602152012122002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur


Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAL, IPU.
NIP. 197402102005011003

SUMMARY

PLANNING AND DESIGN OF ESPORTS ACADEMY IN BSD CITY

Scientific papers in the form of Final Project Reports, October 14, 2023

Angga Malik Ibrahim; Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. and Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
Architecture, Faculty of Engineering, Sriwijaya University

SUMMARY

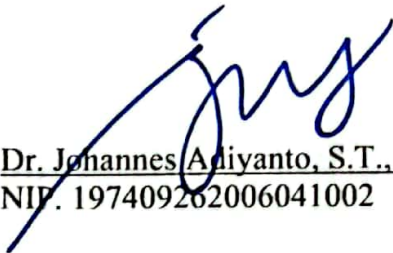
Esports (electronic sports) is a sport with games as the competition. Esports has become a very competitive sport at national and international levels and has become one of the main sources of income for those involved. Not only athletes, even game developers or makers and organizers of large esports competition events also make huge profits. An academy in the field of esports is needed to produce professional graduates, not only athletes but also various professions that support the running of the esports ecosystem in Indonesia such as game developers or makers and managers of esports competition events with an appropriate curriculum. This academy has an educational function and a training function with a futuristic architectural approach. A futuristic theme is used at this academy because it is closely related to the world of esports which uses a lot of technology. This esports academy has a single mass, totaling 12 floors with one-way circulation on its site and contours on the front of the site. The facade dominated by laminated glass and using aluminum composite panels (ACP). The structure uses a core wall system combined with a rigid frame. The training room is monochrome to increase focus on training activities.


Keywords : *Academy, Esports, Technology*

Inderalaya, 25 October 2023


Main Advisor

Co-Advisor


Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197409262006041002


Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP. 198602152012122002

Approved by
Coordinator of Undergraduate Program in Architecture


Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.
NIP. 197402102005011003

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angga Malik Ibrahim

NIM : 03061281823021

Judul : Perencanaan dan Perancangan Akademi Esports di BSD City

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Inderalaya, 25 October 2023



Angga Malik Ibrahim

HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN AKADEMI ESPORTS DI BSD CITY

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

Angga Malik Ibrahim

NIM: 03061281823021


Inderalaya, 25 Oktober 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.

NIP. 197409262006041002


Fuji Amalia, S.T., M.Sc.

NIP. 198602152012122002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur



Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.
NIP. 197402102005011003

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perencanaan dan Perancangan Akademi Esports di BSD City” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 14 Oktober 2023.

Indralaya, 25 Oktober 2023

Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir
Menyetujui,

Pembimbing :

1. Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.
NIP. 197409262006041002
2. Fuji Amalia, S.T., M.Sc.
NIP. 198602152012122002

()
()

Penguji :

1. Ir. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D.
NIP. 195812201985031002
2. Dr. Wienty Triyuly, S.T., M.T.
NIP. 197705282001122002

()
()

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Arsitektur



Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAL., IPU.
NIP. 197402102005011003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perencanaan dan Perancangan Akademi Esports di BSD City”.

Dalam penulisan laporan ini penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis yaitu Bapak Iman Surahman, Ibu Yurika Kandrianti, Andru Maulana S.Pd. serta anggota keluarga besar lainnya yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis baik secara materil ataupun non-materil.
2. Bapak Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU. selaku Koordinator Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Fuji Amalia, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing 2 yang sudah banyak sekali membantu dan membimbing penulis selama penulisan dan pengerjaan tugas akhir ini hingga selesai.
4. Bapak Ir. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D. dan Ibu Dr. Wienty Triyuly, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak kritik, saran dan masukan terhadap tugas akhir penulis untuk lebih baik lagi.
5. Tim dosen koordinator TA yang telah mendorong dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. M. Taufik Adnan Amal, S.T., Gustino Mayindra Putra, S.T., Andaru Putra Wimansyah yang telah mendukung penulis untuk berdiskusi selama penulisan.
7. Teman-teman terdekat yaitu Warda, Joshua, Giovan, Habib, Acab, Rijal, Haikal, Bipal, Kelly yang telah menemani dan mendukung penulis
8. Serta seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis untuk melakukan studi, penulisan, penyusunan dan penyelesaian laporan tugas akhir ini dengan baik.

Dengan demikian penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan dampak positif bagi semua orang yang membaca dan menjadikan tulisan ini sebagai kebutuhan referensi dan lainnya.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	VIII
BAB 1 PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang.....	13
1.2 Masalah Perancangan.....	14
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	15
1.4 Ruang Lingkup.....	15
1.5 Sistematika Pembahasan.....	16
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Pemahaman Proyek.....	17
2.1.1 Definisi.....	17
2.1.2 Standar dan Klasifikasi Akademi Esports.....	18
2.1.3 Kesimpulan Pemahaman Proyek.....	21
2.2 Tinjauan Fungsional.....	21
2.2.1 Kelompok Fungsi dan Pengguna.....	21
2.2.2 Studi Preseden Obyek Sejenis.....	23
2.2.3 Kesimpulan Studi Preseden Obyek Sejenis.....	26
2.3 Tinjauan Konsep Program.....	26
2.3.1 Studi Preseden Konsep Program Sejenis.....	27
2.4 Tinjauan Lokasi.....	28
2.4.1 Lokasi terpilih.....	29
BAB 3 METODE PERANCANGAN.....	31
3.1 Pencarian Masalah Perancangan.....	31
3.1.1 Pengumpulan Data.....	31
3.1.2 Perumusan Masalah.....	32
3.1.3 Pendekatan Perancangan.....	32
3.2 Analisis.....	33
3.2.1 Fungsional dan Spasial.....	33
3.2.2 Konteksual.....	33
3.2.3 Selubung.....	34
3.3 Sintesis dan Perumusan Konsep.....	34
3.4 Skematik Perancangan.....	35
BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN.....	36
4.1 Analisis Fungsional dan Spasial.....	36
4.1.1 Analisis Kegiatan.....	36
4.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang.....	37
4.1.3 Analisis Luasan.....	40
4.1.4 Analisis Hubungan Antar Ruang.....	44
4.1.5 Analisis Spasial.....	47
4.2 Analisis Kontekstual.....	48
4.2.1 Konteks Lingkungan Sekitar.....	48

4.2.2	Fitur Fisik Alam.....	50
4.2.3	Sirkulasi	53
4.2.4	Infrastruktur	54
4.2.5	Manusia dan Budaya	56
4.2.6	Iklim.....	57
4.2.7	Sensory	60
4.3	Analisis Selubung Bangunan	62
4.3.1	Analisis Sistem Struktur	62
4.3.2	Analisis Sistem Utilitas	64
4.3.3	Analisis Tutupan dan Bukaannya.....	67
BAB 5	KONSEP PERANCANGAN	68
5.1	Sintesis Perancangan	68
5.2	Konsep Perancangan	69
5.2.1	Konsep Perancangan Tapak.....	69
5.2.2	Konsep Perancangan Arsitektur	70
5.2.3	Konsep Perancangan Struktur	72
5.2.4	Konsep Perancangan Utilitas.....	72
	DAFTAR PUSTAKA	74
	LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mata Kuliah Bisnis Esports Internasional.....	18
Gambar 2.2 Mata Kuliah Bisnis Esports Internasional dan Media Digital.....	18
Gambar 2.3 Mata Kuliah Pelatihan dan Manajemen Esports	18
Gambar 2.4 Mata Kuliah Bisnis Esports Internasional dan Pemasaran Digital....	19
Gambar 2.5 Mata Kuliah Manajemen Bisnis dan AcaraEsports Internasional.....	19
Gambar 2.6 Mata Kuliah Pengembangan Game.....	19
Gambar 2.7 Prospek Lulusan Akademi Esports	21
Gambar 2.8 T1 Esports Headquarter.....	23
Gambar 2.9 Interior T1 Esports Headquarter.....	24
Gambar 2.10 Alienware Training Facility	24
Gambar 2.11 Layout Team Liquid’s Alienware Training Facility	25
Gambar 2.12 Fasilitas Team Liquid’s Alienware Training Facility	25
Gambar 2.13 Illinois Wesleyan University	27
Gambar 2.14 Fasilitas IWU Esports	27
Gambar 2.15 Peta Kota Tangerang Selatan	28
Gambar 2.16 Lokasi Tapak Terpilih).....	29
Gambar 2.17 Wisma CPM dan Treepark Serpong	30
Gambar 2.18 Sekitar Tapak.....	30
Gambar 2.19 Kondisi Tapak	30
Gambar 3-1 Skematik Metode perancangan dalam arsitektur	35
Gambar 4.1 Matriks Area Publik	44
Gambar 4.2 Matriks Area Pendidikan.....	44
Gambar 4.3 Matriks Area Pelatihan.....	45
Gambar 4.4 Matriks Area Pengelola.....	45
Gambar 4.5 Matriks Area Servis.....	46
Gambar 4.6 Matriks Hubungan Ruang Makro.....	46
Gambar 4.7 Zonasi Ruang.....	47
Gambar 4.8 Analisis Regulasi.....	48
Gambar 4.9 Respon Regulasi.....	49
Gambar 4.10 Analisis Vegetasi.....	50
Gambar 4.11 Analisis Kontur	50
Gambar 4.12 Analisis Drainase.....	51
Gambar 4.13 Analisis Jenis Tanah.....	52
Gambar 4.14 Respon Fitur Fisik Alam	52
Gambar 4.15 Pedestrian	53
Gambar 4.16 Jalan.....	53
Gambar 4.17 Respon Sirkulasi.....	54
Gambar 4.18 Manhole Fiber Optic	54
Gambar 4.19 Respon Infrastruktur.....	55
Gambar 4.20 Pedagang Kaki Lima di Seberang Tapak	56
Gambar 4.21 Respon Manusia dan Budaya	56
Gambar 4.22 Analisis Matahari dan Angin.....	57
Gambar 4.23 Grafik Suhu Kota Tangerang Selatan.....	58
Gambar 4.24 Grafik Curah Hujan Kota Tangerang Selatan	58

Gambar 4.25 Respon Iklim	59
Gambar 4.26 Analisis View Kedalam.....	60
Gambar 4.27 Analisis View Keluar	60
Gambar 4.28 Analisis Kebisingan	61
Gambar 4.29 Respon Sensory	62
Gambar 4.30 Pondasi Tiang Pancang	62
Gambar 4.31 Struktur Shear Wall.....	63
Gambar 4.32 Rigid Frame.....	63
Gambar 4.33 Sistem Plat Lantai.....	64
Gambar 4.34 Secondary Skin.....	64
Gambar 4.35 Sistem AC VRV	65
Gambar 4.36 Distribusi Air Bersih	66
Gambar 4.37 Distribusi Air Kotor	66
Gambar 4.38 Sistem Panel Surya.....	67
Gambar 5.1 Sintesis Perancangan	68
Gambar 5.2 Konsep Perancangan Tapak	69
Gambar 5.3 Gubahan Massa	70
Gambar 5.4 Konsep Fasad Bangunan	70
Gambar 5.5 Ruang Kelas Utama	70
Gambar 5.6 Ruang Kelas Pendukung	71
Gambar 5.7 Ruang Pelatihan	71
Gambar 5.8 Laboratorium Komputer.....	71
Gambar 5.9 Konsep Struktur.....	72
Gambar 5.10 Secondary Skin.....	72
Gambar 5.11 Sistem Penghawaan.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2-1 Kelompok Fungsi	21
Tabel 2-2 Kelompok Pengguna.....	22
Tabel 4-1 Analisis Fungsional	36
Tabel 4-2 Jumlah Pengguna Akademi	37
Tabel 4-3 Kebutuhan Ruang Program Studi	37
Tabel 4-4 Analisis Kebutuhan Ruang (Fungsi Utama).....	38
Tabel 4-5 Analisis Kebutuhan Ruang (Fungsi Penunjang).....	38
Tabel 4-6 Analisis Kebutuhan Ruang (Fungsi Pelengkap).....	39
Tabel 4-7 Analisis Luasan (Fungsi Utama)	40
Tabel 4-8 Analisis Luasan (Fungsi Penunjang)	41
Tabel 4-9 Analisis Luasan (Fungsi Pelengkap)	42
Tabel 4-10 Analisis Luasan (Parkir)	43

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga elektronik atau esports adalah kegiatan yang berbentuk permainan atau permainan berbasis elektronik yang dimainkan dengan menggunakan perangkat seperti komputer, telepon seluler, dan konsol game seperti PlayStation. Permainan esports biasanya dimainkan dalam format individu atau tim. Minat terhadap e-sports meningkat pesat dari tahun ke tahun, dan dapat dikatakan semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Pertumbuhan esports saat ini terlihat sangat cepat, membuat para pengembang game dan pembuat game juga ikut meramaikan dan bersaing mengembangkan game mereka sendiri untuk bisa mereka ikuti, demi meraih keuntungan atau penghasilan sebanyak-banyaknya.

Esports telah berkembang sebagai olahraga baru di negara-negara seperti Tiongkok, Amerika Serikat, Eropa dan telah berkembang hingga dimainkan di banyak turnamen internasional. Ekosistem esports menjadi semakin stabil dengan dukungan dari pemerintah nasional. Hal ini akan memungkinkan pengembang game untuk menyelenggarakan kompetisi mereka sendiri baik di tingkat nasional maupun internasional. Fenomena ini akan membuat esports menjadi sebuah industri tersendiri dan akan banyak orang yang terjun ke dunia esports. Akhirnya di Indonesia, esports diperkenalkan sebagai olahraga oleh pemerintah Indonesia pada tahun 2014 dan disetujui KEMENPORA. Didirikannya IeSPA (Indonesia Esports Association) berfungsi untuk menciptakan kesempatan mengikuti banyak kejuaraan nasional maupun internasional, yang sesuai visi dan misi IeSPA untuk menjadikan Indonesia negara dengan sumber daya yang berkualitas dalam bidang eSports.

Kini esports bisa menjadi salah satu sumber pendapatan bagi atlet, melalui hadiah uang atau uang hasil kontrak jika dikontrak oleh organisasi esports. Nominal gaji para pemainnya pun terbilang impresif, setara UMR (Upah Minimum Regional) DKI Jakarta yang mencapai puluhan juta rupiah per bulan. Tentu saja hal ini menjadi perhatian besar masyarakat.

Dengan latar belakang ini, terdapat kebutuhan mendesak akan fasilitas yang memungkinkan kegiatan e-sports. Kita tahu banyak anak muda yang tertarik terjun ke dunia esports sejak dini, sehingga Academy menjadi salah satu lembaga yang mewadahi keinginan tersebut. Mirip dengan sepak bola, industri esports tidak menutup kemungkinan memiliki akademi sendiri dengan kurikulum yang sesuai. Peran utama akademi esports ini adalah dengan memperhatikan hobi generasi muda Indonesia serta meningkatkan bakat dan keterampilan para pesertanya agar menjadi profesional baik sebagai atlet esports maupun profesi lain dalam ekosistem esports, bertujuan untuk mencapai banyak hasil sukses di bidang esports. Fasilitas ini tentunya akan memberikan peluang bagi mereka yang ingin serius terjun di dunia esports, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan kualitas para pelaku esports di Indonesia.

Perencanaan dan perancangan Akademi eSports ini memberikan wadah bagi anak-anak untuk memulai karirnya di dunia eSports sejak dini sekaligus memperoleh pendidikan umum. Dengan pendekatan fasilitas pelatihan, akademi ini menawarkan berbagai fasilitas pembelajaran dan pelatihan, antara lain: Akademi dilengkapi dengan ruang-ruang yang dapat mendukung pengajaran profesional, antara lain ruang kelas, ruang pelatihan, dan ruang kompetisi.

Kawasan Tangerang Selatan khususnya daerah BSD City sangat strategis sebagai lokasi akademi eSports sebab letaknya yang berdekatan dengan bangunan esports lainnya semacam tempat kompetisi dan kantor tim eSports profesional. Akademi e-sports menerapkan konsep utama gaya arsitektur futuristik yang menyelaraskan penggunaan teknologi dan material tanpa mengurangi nilai estetika, memberikan kenyamanan dalam beraktivitas.

1.2 Masalah Perancangan

Masalah atau isu yang diangkat dari Perencanaan dan Perancangan Akademi Esports di BSD City dari latar belakang diatas antara lain:

1. Bagaimana perencanaan Akademi *eSports* dengan prinsip perancangan arsitektur futuristik?
2. Bagaimana memadukan fungsi pendidikan dan fungsi pelatihan pada satu bangunan Akademi dengan lahan yang terbatas?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari Perencanaan dan Perancangan Akademi Esports di BSD City:

- Merancang sebuah bangunan Akademi di bidang *eSports* dengan arsitektur futuristik sebagai visualnya
- Memadukan fungsi pendidikan dan pelatihan dalam bentuk satu bangunan Akademi
- Menciptakan suasana ruang futuristik yang unik

Sasaran dari Perencanaan dan Perancangan Akademi Esports di BSD City:

- Merencanakan zonasi berdasarkan aktifitas dan sesuai fungsinya
- Membuat fungsi ruang yang dapat digunakan untuk seluruh pengguna bangunan
- Menggunakan material prefabrikasi terkini yang dapat mengurangi emisi karbon dalam proses pembangunannya
- Merancang fasad bangunan yang memberikan visual futuristik

1.4 Ruang Lingkup

Batasan-batasan dari perencanaan dan perancangan Akademi Esports adalah:

- Tapak terletak di kota Tangerang Selatan, tepatnya BSD City yang merupakan kota terencana
- Menggunakan prinsip arsitektur futuristik
- Jenis bangunan merupakan Akademi dengan skala nasional
- Memadukan fungsi ruang pendidikan dan pelatihan dalam satu bangunan
- Menggunakan material yang mengurangi emisi karbon dalam proses pembangunannya

1.5 Sistematika Pembahasan

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi pemahaman proyek, tinjauan fungsional, dan tinjauan objek sejenis.

Bab 3 Metode Perancangan

Bab ini berisi kerangka berpikir perancangan, pengumpulan data, proses analisis data, perumusan konsep, dan kerangka berpikir perancangan berupa diagram.

Bab 4 Analisis Perancangan

Bab ini berisi analisis fungsional, analisis spasial / ruang, analisis kontekstual/ tapak, dan analisis geometri dan selubung.

Bab 5 Konsep Perancangan

Bab ini berisi konsep perancangan. Konsep perancangan berisi konsep perancangan tapak, konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur, dan konsep perancangan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernst. (1996): *Data Arsitek*, Jilid 1, (Edisi 33), Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernst. (2002): *Data Arsitek*, Jilid 2, (Edisi 33), Erlangga, Jakarta.
- Edward T. White (1983): *Site Analysis: Diagramming Information for Architectural Design*, Architectural Media Ltd.
- Ernst Neufert, and Peter Neufert (2000): *Architects' Data*, Blackwell Science.
- Francis D. K. Ching (2014): *Architecture: Form, Space, and Order* (4th ed.), Wiley.
- James A. LaGro (2007): *Site Analysis_ A Contextual Approach to Sustainable Land Planning and Site Design* (2nd ed.), John Wiley & Sons, Inc.
- Peña, W., and Parshall, S. (2001): *Problem seeking: an architectural programming primer* (4th ed), Wiley, New York, 224.
- Pemerintah Kota Tangerang Selatan (2011): *Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 15 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang Selatan Tahun 2011-2031*.
- Pemerintah Kota Tangerang Selatan (2016): *Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 9 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Tahun 2016-2021*.

Daftar Pustaka dari Situs Internet (*web site*):

- Data Kurikulum dan mata kuliah dari College of Esports, data diperoleh melalui situs internet: <https://collegeofesports.ac.uk/courses>. Diunduh pada tanggal 17 Maret 2023.
- Grafik Prospek Lulusan Akademi Esports, data diperoleh melalui situs internet: <https://www.gamingconcepts.gg/courses>. Diunduh pada tanggal 26 Januari 2023.
- Grafik Curah Hujan dan Suhu Kota Tangerang Selatan, diperoleh melalui situs internet: hikersbay.com/climate/indonesia/southtangerang. Diunduh pada tanggal 2 Agustus 2012.