

DAFTAR PUSTAKA

- Christine Suharto Cenadi. 1999. Corporate identity, sejarah dan aplikasinya
- Ching, Francis D.K. 1994. Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya. Jakarta: Erlangga
- Chadwicke, Jenkins dan McGuire, Morgan. 2009. Creating Games: Content, Mechanics, and Technology, Massachusetts: A K Peters, Ltd
- Ching, Francis D.K. 1994. Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya. Jakarta: Erlangga
- Gunawan, Astri Hendrawati. 2017. Penerapan Interior Branding Pada Hotel Yello. Surabaya. Universitas Kristen Petra.
- Reimer, Jeremy (November 7, 2005). "Cross-platform game development and the next generation of consoles — Introduction". Retrieved October 17, 2010.
http://www.sweethaven02.com/PDF_Lifelong/Video%20game%20development.pdf E-Book
Video Game Development
- Asharsinyo, D. (2018). Kajian Tata Layout Dan Fasilitas Kerja Dosen Telkom University Kasus Studi : Ruang Kerja Dosen Fik Telkom University. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(2), 77-91. doi:10.25124/idealog.v3i2.2391
- Pramedesty, R., Murdowo, D., Sudarisman, I., & Handoyo, A. (2018). Co-Working Space Sebagai Solusi Kebutuhan Ruang Kerja Berdasarkan Karakteristik Startup Kreatif. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 50-60. doi:10.25124/idealog.v3i1.1782
- Trisiana, A., Hanafiah, U., & Sarihati, T. (2018). Pemanfaatan Konsep Space Within A Space Dalam Pengolahan Layout Pada Interior. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 3(1), 1-10. doi:10.25124/idealog.v3i1.1778