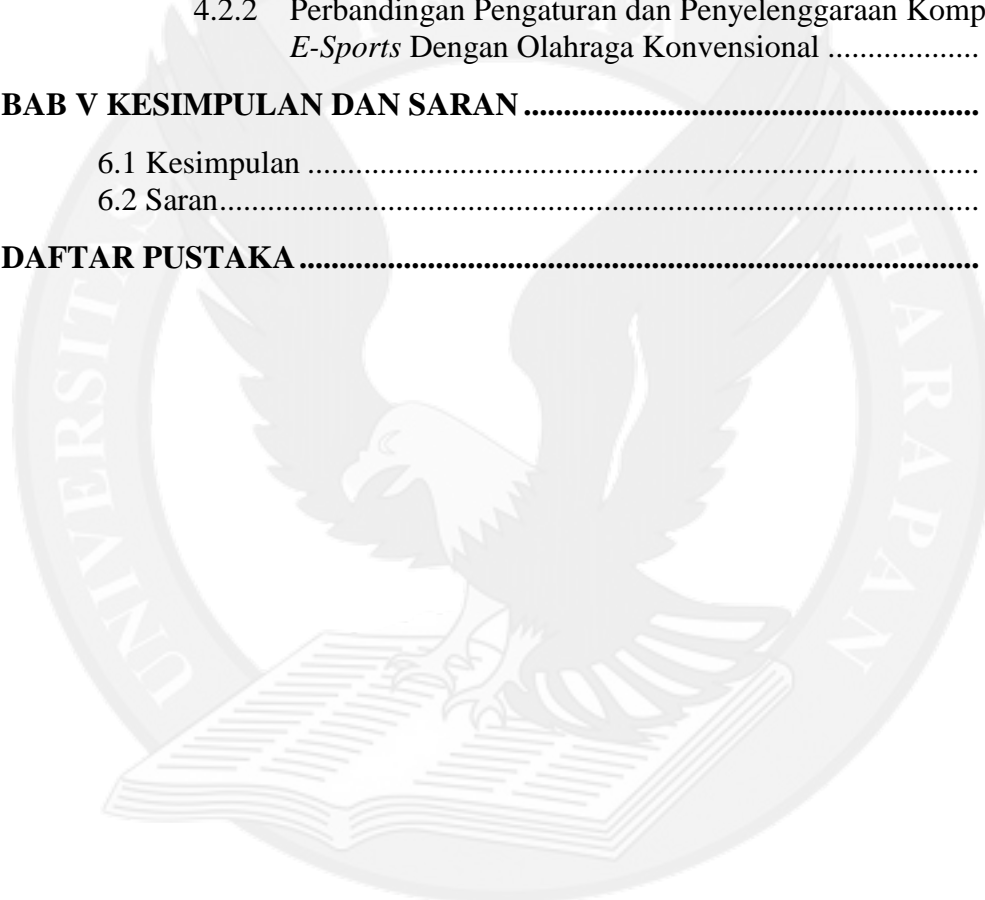


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TA.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Tinjauan Teori.....	13
2.1.1 Olahraga	13
2.1.1.1 Pengertian Olahraga.....	14
2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Olahraga.....	15
2.1.1.3 Jenis Olahraga.....	15
2.1.1.4 Sejarah Olahraga.....	17
2.1.2 <i>E-Sports</i> /Olahraga Elektronik	18
2.1.3 Atlet.....	21
2.1.3.1 Pengertian Atlet	21
2.1.3.2 Atlet <i>E-Sports</i> /Olahraga Elektronik.....	22
2.1.4 Kesejahteraan Atlet	25
2.1.5 Liga	25
2.1.6 <i>Asas Lex Sportiva</i>	26
2.2 Tinjauan Konseptual	27
2.2.1 Games (<i>E-Sports</i>)	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Jenis Data yang Diperlukan	34
3.3 Teknik/Metode Pengumpulan Data.....	37
3.4 Jenis Penelitian.....	40
3.5 Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS	47

4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Kaitan Antara <i>E-Sports</i> dengan Olahraga Konvensional	51
4.1.2 Peraturan PBESI	56
4.1.3 Penerapan Asas <i>Lex Sportiva</i> didalam Ranah Olahraga Elektronik/ <i>E-Sports</i>	57
4.1.4 Tim <i>E-Sports</i> Indonesia dan Prestasi	61
4.1.5 Liga	65
4.2 Analisis.....	70
4.2.1 Pengaturan <i>E-Sports</i> di Indonesia Guna Kesejahteraan Atlet <i>E-Sports</i>	70
4.2.2 Perbandingan Pengaturan dan Penyelenggaraan Kompetisi <i>E-Sports</i> Dengan Olahraga Konvensional	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
6.1 Kesimpulan	88
6.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92



DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 4.1. Pendapatan Dari Hasil <i>Saweran</i> Salah Satu <i>Streamer E-Sports</i>	75
Tabel 4.1. Perbedaan Sepak Bola Konvensional Dengan Elektronik Football	46
Tabel 4.2. Analisa perbedaan antara olahraga elektronik dengan olahraga konvensional	77

