



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | iii |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| PRAKATA..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| INTISARI..... | ix |
| <i>ABSTRACT</i> | x |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Permasalahan | 1 |
| 1. Permasalahan..... | 1 |
| 2. Perumusan Masalah..... | 7 |
| 3. Keaslian Penelitian | 7 |
| 4. Manfaat Penelitian..... | 10 |
| B. Tujuan Penelitian | 11 |
| C. Tinjauan Pustaka | 11 |
| D. Landasan Teori..... | 18 |
| E. Metode Penelitian..... | 22 |
| 1. Jenis Penelitian | 22 |
| 2. Bahan Penelitian..... | 22 |
| 3. Jalan Penelitian..... | 24 |
| 4. Analisis Hasil | 25 |
| F. Hasil yang telah dicapai | 26 |
| G. Sistematika Penulisan | 26 |
| BAB II..... | 28 |
| KONSEP NILAI DALAM AKSIOLOGI..... | 28 |
| A. Pengertian Aksiologi dan Nilai | 28 |



| | |
|---|----|
| B. Biografi dan Karya-karya Nicholas Rescher..... | 31 |
| C. Klasifikasi Nilai | 34 |
| BAB III | 43 |
| <i>ESPORTS</i> | 43 |
| A. Sejarah <i>Esports</i> | 43 |
| B. Ekosistem <i>Esports</i> | 47 |
| 1. Pemain Profesional..... | 49 |
| 2. Tim Profesional | 53 |
| 3. Penyelenggara Turnamen | 54 |
| 4. Pengembang Game (<i>Game Developer</i>)..... | 55 |
| C. Jenis-jenis <i>Esports</i> | 58 |
| D. Peraturan dalam <i>Esports</i> | 61 |
| 1. Fair Play | 61 |
| 2. Aturan Anti Doping..... | 62 |
| 3. Anti Match Fixing | 62 |
| 4. Anti Cyber Attacks | 63 |
| 5. Anti Toxic Behavior..... | 63 |
| 6. Anti Cheating | 64 |
| BAB IV | 66 |
| ANALISIS KLASIFIKASI NILAI DALAM PERMAINAN <i>ESPORTS</i> | 66 |
| A. Klasifikasi Nilai dalam <i>Esports</i> Berdasarkan Objek yang Dipermasalahan | 66 |
| B. Klasifikasi Nilai dalam <i>Esports</i> Berdasarkan Sifat Keuntungan yang Diperoleh..... | 70 |
| BAB V..... | 74 |
| PENUTUP..... | 74 |
| C. Kesimpulan | 74 |
| D. Saran..... | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | 77 |