

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
INTISARI.....	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Keaslian Penelitian.....	6
F. Tinjauan Pustaka	10
G. Landasan Teori	13
H. Metode Penelitian.....	18
I. Hasil yang Diharapkan.....	21
J. Sistematika Penulisan	21
BAB II.....	2
HERMENEUTIKA HANS GEORG-GADAMER.....	2
A. Hermeneutika	2
B. Kritik Utama Heidegger pada Hermeneutika Klasik	29
C. Hermeneutika Hans Georg Gadamer.....	36
D. Peleburan Cakrawala dan Konsep ‘Permainan’: Universalitas Pemahaman menurut Gadamer	40

BAB III	24
A. Sejarah dan Perkembangan Paradigma Olahraga	24
B. Bagaimana Institusi Olahraga, Negara, dan Komunitas Mendefinisikan Olahraga	55
C. Sejarah Kemunculan Esport (Olahraga Elektronik)	61
D. Problem Filosofis yang Melekat Pada Esport Melalui Lensa Hermeneutika	65
BAB IV	47
A. Pengantar Analisis Hermeneutik: Esport dan Potensi Hermenutis-nya.....	47
B. Esport sebagai Teks Budaya	74
C. Dialektika Tubuh dan Teknologi: Teknologi sebagai Alat.....	79
C.1. Tubuh sebagai Medium dalam Olahraga: Konsepsi Klasik dan Kehadirannya dalam Esport.....	79
C.2. Teknologi sebagai <i>Umwelt</i>	82
D. Tradisi, Prasangka, dan Penolakan terhadap Esport.....	86
E. Esport dan Manusia Kontemporer: Makna Baru Olahraga dan Sikap Berikutnya	89
E.1. Esport sebagai Titik Tolak Pengayaan Makna Olahraga: Peran Kunci Hermeneutika.....	89
E.2. Olahraga Hari Ini: Sumbangsih Esport dalam Pemaknaannya	92
BAB V.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	99