



# HIGH SCHOOL LEAGUE

Sponsored by:



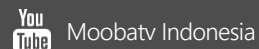
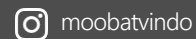
Official Media Partner:



Supported by:



Organized by:



# Introduksi

## Apa itu Esports



Team Liquid Dota 2 & Virtus Pro CS:GO  
Professional E-Sports International Team

ESPORTS adalah sebuah bentuk kompetisi dari video game. Umumnya, esports berjalan dalam bentuk yang terorganisir, kompetisi video game multipemain, dan terutama antar pemain profesional. Permainan yang paling sering masuk kedalam dunia esports adalah game yang bergenre *real-time strategy*, *first-person shooter* (FPS), dan *multiplayer online battle arena* (MOBA).

Diterjemahkan dari <https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>

# Introduksi

## Apakah esports merupakan olahraga?

Esports dapat dikatakan sebagai “olahraga” secara definisi, seperti halnya catur dan poker. Ada banyak kesamaan antara esports dengan olahraga. Akan tetapi, lingkungan virtual dan kurangnya aktivitas fisik menimbulkan pertanyaan apakah kita dapat benar-benar mendefinisikan esports sebagai "olahraga" tanpa kualifikasi apa pun (misalnya eSports dapat dianggap "olah raga pikiran").

Profesor Ingo Frobose di Universitas Olahraga Jerman telah melakukan studi tentang atlet E-sports dan ia terkejut dengan hasil mereka. Ia menemukan bahwa mereka mengalami cedera fisik yang mirip dengan atlet pada umumnya.

— [www.dw.com](http://www.dw.com)

Jika anda mempertimbangkan definisi katanya, ini adalah aspek penting yang mendefinisikan 'olahraga': pengerahan tenaga fisik, keterampilan, persaingan, dan hiburan.

Satu-satunya bagian yang hilang dari E-sports adalah aktivitas fisik, dalam hal ini, catur juga tidak dapat dianggap sebagai olahraga. Mungkin nanti, definisi akan mencakup 'pengerahan fisik atau mental', siapa yang tahu?

— Barry Louzada, [www.sport24.co.za](http://www.sport24.co.za)

# Introduksi

Keuntungan menjadi seorang gamer



Meningkatkan  
daya ingat



Meningkatkan  
Koordinasi



Baik untuk  
kesehatan kognitif



Mengurangi stress  
dan depresi



Pengambilan  
keputusan yang  
lebih baik

# Introduksi

## Kenapa Esports?



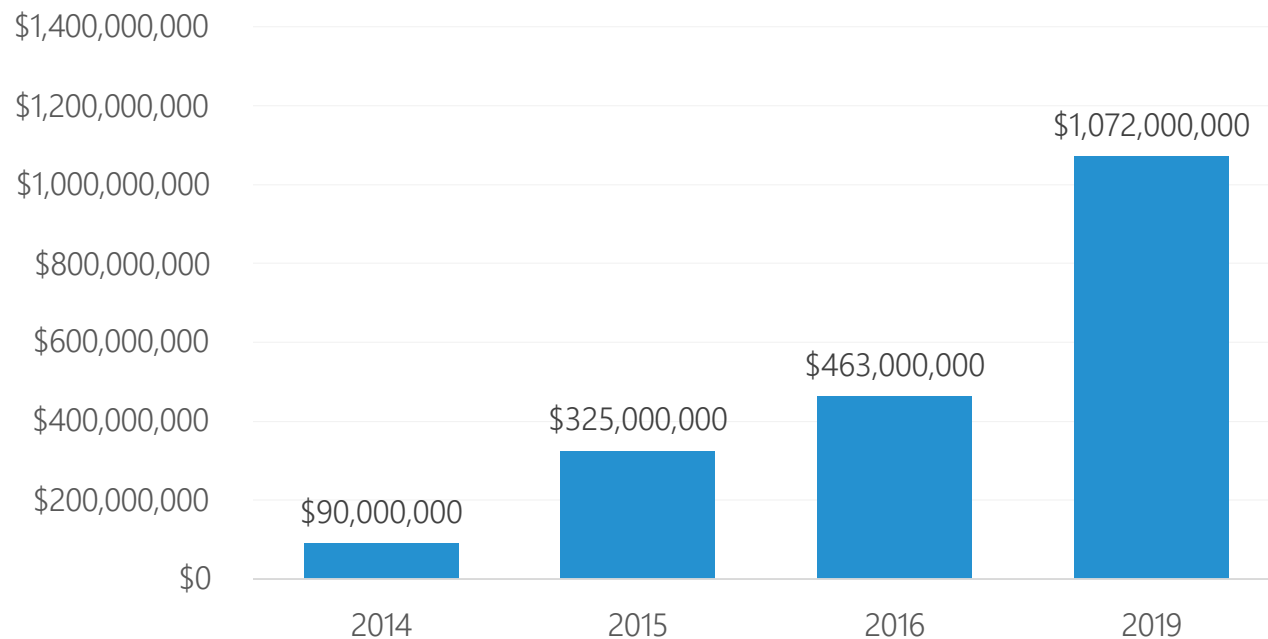
Choi "Bomber" Ji Sung  
Juara Starcraft II dari Red Bull Battlegrounds

Keindahan dari esports tidak terbatas hanya pada daftar beberapa game dan tim yang spesifik. Seluruh game dapat menjadi game yang kompetitif, dan seluruh tim dapat bertanding selama mereka memiliki kompetensi untuk berada di dalam esports.

Berdasarkan dari perkembangan komunitas yang sangat pesat, penikmat esports secara global diprediksi telah mencapai 385 juta orang di tahun ini dan hingga saat ini masih terus berkembang.

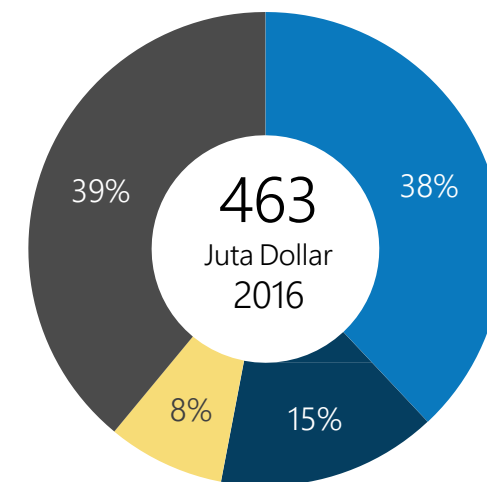
# Introduksi

Pertumbuhan pendapatan dari esports (2014, 2015, 2016, prediksi 2019)



■ Hak media, merchandise & tiket, iklan online, partnership merk, investasi publisher game lainnya

China & Korea Selatan menghasilkan  
**106 juta Dollar**  
di 2016 atau 23% dari pertumbuhan  
pendapatan secara global



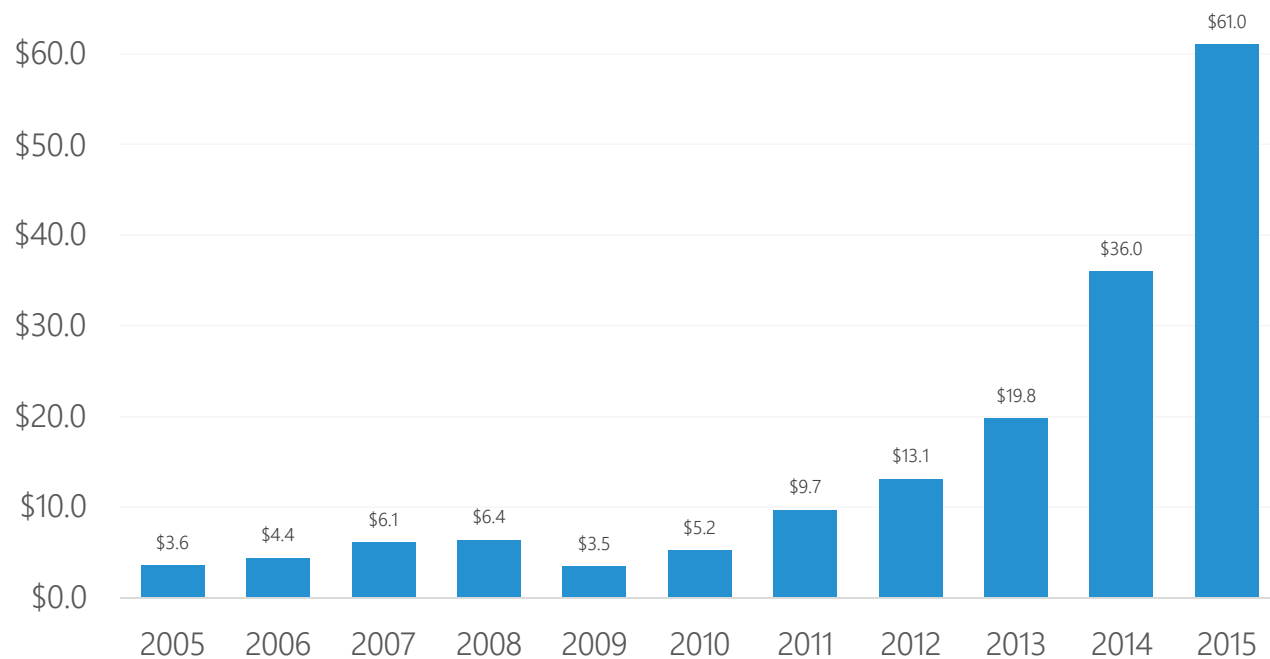
■ Amerika Utara  
■ China  
■ Korea Selatan  
■ Bagian Bumi lainnya

Source: Newzoo 2016 Global E-Sports Market Report



# Introduksi

Perkembangan total hadiah pertandingan esports (2005 - 2015)



*\*Seluruh nilai dalam satuan juta dollar*



Total hadiah terbesar yang pernah tercatat adalah dari The International Dota 2 pada tahun 2017 yaitu

**\$ 24.000.000**

Yang naik secara bertahap berkat kontribusi dari komunitas Dota 2 dengan total hadiah awal sebesar \$ 1.600.000 dari Valve.

Source: Newzoo 2016 Global E-Sports Market Report





# Introduksi

Karir yang tersedia di dalam dunia esports



Pemain Profesional



Komentator pertandingan



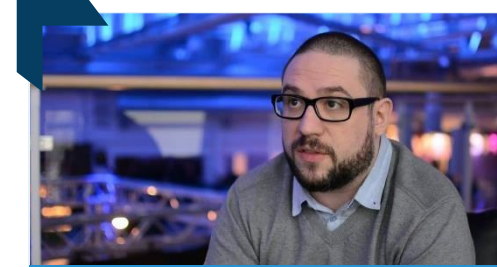
Pelatih Tim



Pemilik/ manajer tim



Kru produksi



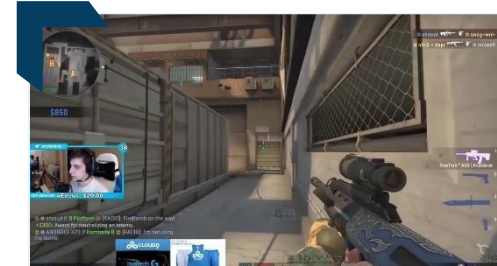
Jurnalis esports



Fotografer/ Videografer



Panelis/ Pembawa acara



Streamer game



# Introduksi

## Dukungan pemerintah terhadap esports



Joko Widodo & Zulkifli Hasan  
Presiden Republik Indonesia & Ketua MPR RI

- ▶ Jokowi Usulkan Fakultas E-sport Untuk Generasi Y  
Source: <https://news.detik.com/berita/d-3586109/jokowi-usulkan-fakultas-e-sport-untuk-generasi-y>
- ▶ Jokowi Ingin ada Pendidikan E-sport di Indonesia  
Source: <https://nasional.tempo.co/read/898118/jokowi-ingin-ada-pendidikan-jurusan-e-sport-di-indonesia>
- ▶ Zulkifli Hasan Mendukung Penuh E-sport Indonesia  
Source: <http://www.ligagame.net/esports/zulkifli-syukur-mendukung-penuh-esports-indonesia/>

# The Next Generation



Supported by:



Organized by:



# High School League

Apa itu School League



Sumail "Suma1L" Hassan (19 tahun)

Juara The International Dota 2 Termuda (ketika 16 tahun)

## › Definisi

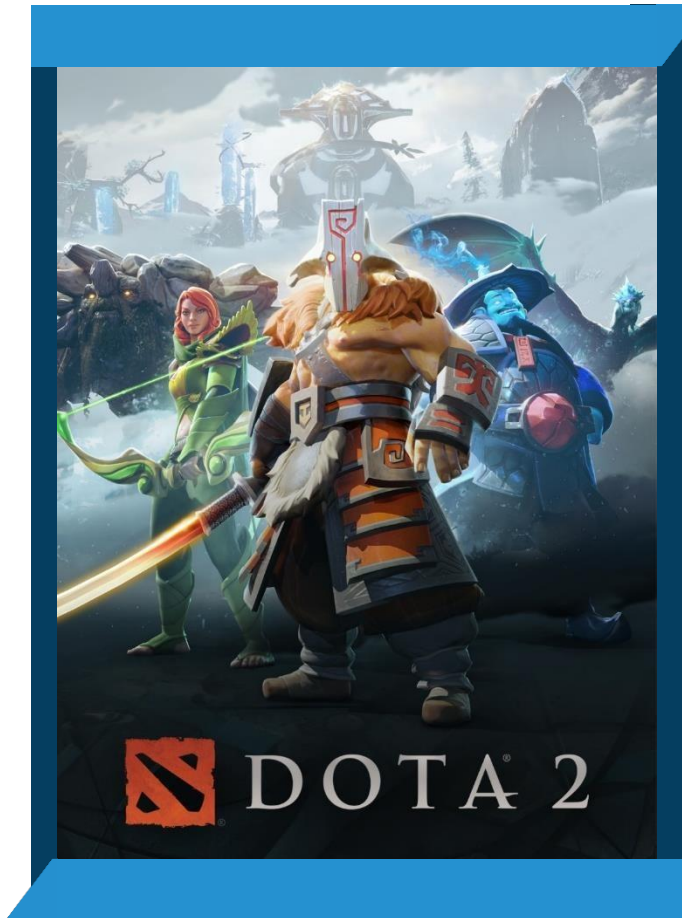
High School league adalah sebuah liga esports dengan Dota 2 sebagai game utama. Namun akan selalu ada kemungkinan bertambahnya cabang game di musim berikutnya. Liga akan berlangsung selama 1 semester dan akan diadakan pertandingan setiap Sabtu dan Minggu.

## › Tujuan

- › Menjadi pencetus liga pelajar di Indonesia
- › Memperkenalkan industri digital melalui esports
- › Memeperkenalkan karir yang ada di industri digital
- › Mencari bibit-bibit atlit esports
- › Membentuk mental dan attitude atlit esports

# High School League

Mengapa kami memilih Dota 2



DOTA 2 adalah game RTS atau game Real Time Strategy yang meningkatkan beberapa kemampuan seperti

- › Kerjasama
- › Kekompakan
- › Pengambilan keputusan
- › Strategi
- › Sportivitas
- › Disiplin

# High School League

Keuntungan untuk sekolah

- Sekolah yang berpartisipasi akan dipromosikan melalui social media
- Sekolah dapat mendukung bakat dan minat dari murid-muridnya
- Sekolah akan memiliki tambahan pilihan kegiatan ekstrakurikuler



# High School League

## Peserta High School League

Peserta dari liga ini adalah seluruh sekolah di Indonesia. Setiap tim harus mendapatkan ijin untuk mendaftar dan bertanding dari pihak sekolah. Tim akan merepresentasikan sekolah mereka, dan setiap sekolah hanya dapat mengirimkan 1 tim.

Liga akan dibagi menjadi 2 divisi, serie A (Top 20), serie B (Pos 21-40). Pertandingan akan diadakan setiap sabtu dan minggu sepanjang semester.



# High School League

## Alur Acara

### ➤ Tahap 1: Pre Event Buzzing

Fase paling awal dari seluruh acara adalah buzzing pre-event yang akan mempromosikan seluruh acara.

### ➤ Tahap 2: Konferensi Pers

Fase berikutnya dari liga adalah konferensi pers yang akan diadakan pada tanggal 6 September. Konferensi pers ini akan digunakan sebagai media untuk menjelaskan seluruh detail acara.

### ➤ Tahap 3: Registrasi & Roadshow

Pendaftaran akan diadakan secara online melalui situs HSL. Setiap kompetisi memiliki form registrasi masing-masing.

Roadshow akan menjadi pengenalan HSL di 5 kota. Target roadshow adalah sekolah, kepala sekolah, orang tua, dan siswa.

### ➤ Tahap 4: Pengumuman Bracket

Setelah semua pendaftaran selesai dan ditutup, bracket akan diumumkan. Sementara bracket sedang diumumkan, mini competition akan mulai berjalan

### ➤ Tahap 5: Kualifikasi

Setiap tim dari sekolah yang terdaftar akan bersaing secara nasional di icafe terdekat. Setiap sekolah hanya dapat mengirim 1 tim. Jika ada lebih dari 1 tim, sekolah harus memilih satu tim dengan kualifikasi internal. Kualifikasi akan diadakan setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 15.00 - 19.00. Kualifikasi ini akan disiarkan online oleh MoobaTV melalui Yamisok Platform.

### ➤ Tahap 6: Kick Off HSL

Final seluruh kompetisi. Akan ada hiburan, pameran teknologi, seperti pameran produk, demo produk, dan jual beli melalui JD.ID.

# High School League

Venue Final Kualifikasi



## ➤ HIGHGROUNDS Indonesia

Setelah semua proses berjalan mulai dari pendaftaran, hingga semua kualifikasi, 8 tim terbaik akan bertanding di putaran final di Highgrounds, Jakarta.

# Kualifikasi High School League

Total hadiah dan hadiah juara

Juara 1  
5 esports PC untuk lab  
Beasiswa Rp. 30.000.000,-

Juara 2  
5 esports PC untuk lab  
Beasiswa Rp. 20.000.000,-

Juara 3  
5 esports PC untuk lab  
Beasiswa Rp. 10.000.000,-

Total Hadiah: Rp. 360.000.000,-



# High School League Season 1 (Semester 1 2019)

Total hadiah dan hadiah juara

Juara 1 Beasiswa Rp. 30.000.000,-

Juara 2 Beasiswa Rp. 20.000.000,-

Juara 3 Beasiswa Rp. 10.000.000,-

Gaji Guru Ekstakurikuler  
(Posisi 1 - 20) Rp. 15.000.000,-  
Per Sekolah

**Total Hadiah: Rp. 360.000.000,-**





# High School League Season 2 (Semester 2 2019)

Total hadiah dan hadiah juara

Juara 1 Beasiswa Rp. 30.000.000,-

Juara 2 Beasiswa Rp. 20.000.000,-

Juara 3 Beasiswa Rp. 10.000.000,-

Gaji Guru Ekstakurikuler  
(Posisi 1 - 20) Rp. 15.000.000,-  
Per Sekolah

**Total Hadiah: Rp. 360.000.000,-**



# High School League

## Mini Competition

### ➤ Mobile Legend

Sebagai bentuk dukungan kepada sekolah yang bersaing dan memperluas jangkauan esports.

Peserta : Seluruh SMA

KPI : 128 Sekolah

Total Reach : 1.000k

Prize Pool

Juara 1 : Rp 20,000,000

Juara 2 : Rp 10,000,000

Juara 3 : Rp 7,500,000

Juara 4 : Rp 2,500,000

### ➤ Design Competition

Sebuah kompetisi mendesain jersey finalis untuk main event. Kompetisi ini terbuka untuk semua orang.

Total Peserta : 100 Peserta

Total Reach : 300k

Prize Pool : Rp 10,000,000

# High School League

Venue kualifikasi



- ▶ Jakarta
  - › Highgrounds
  - › BarracX
- ▶ Bandung
  - › Immortal
- ▶ Bogor
  - › Redfox
- ▶ Surabaya
  - › Three Kingdoms
- ▶ Malang
  - › Hardcore
- ▶ Makassar
  - › GIX
- ▶ Solo
  - › Poseidon
- ▶ Medan
  - › Icafe Medan

# High School League

Official Media Partner

**KOMPAS** **TV**  
INDEPENDEN | TERPERCAYA



# High School League

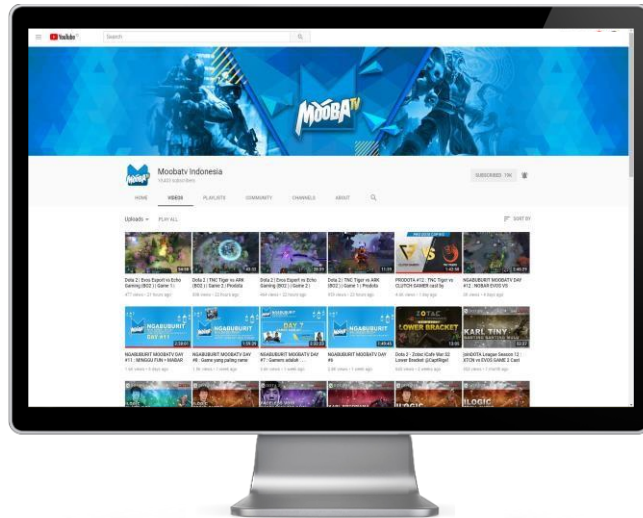
Media Partner Lainnya



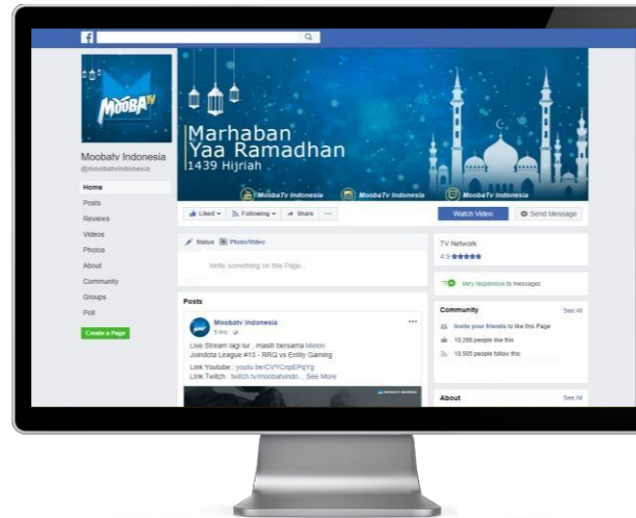


# High School League

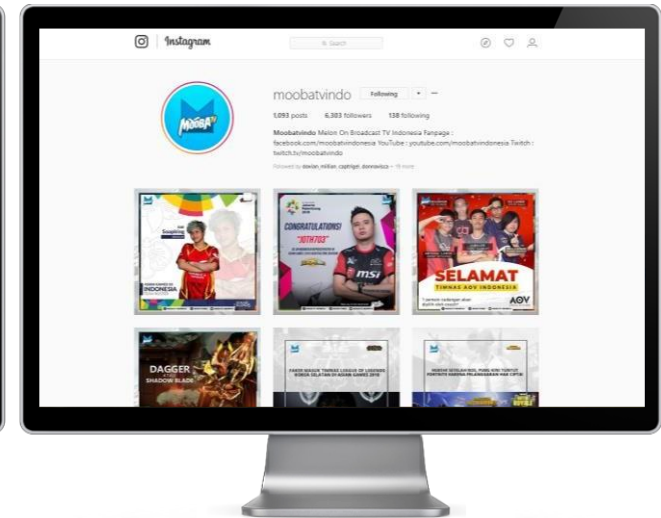
## Coverage



Final akan disiarkan di channel YouTube MoobaTV dengan 24.000+ Subscribers dan 2000+ penonton aktif



Seluruh event akan dipromosikan di halaman facebook MoobaTV dengan 11.000+ Likes, Instagram dengan 7000+ Followers, dan grup komunitas dengan 82.000+ member.



# High School League (Penting)

## MOU – Syarat dan Ketentuan

### PESERTA

Pihak Sekolah yang berpartisipasi WAJIB untuk mendaftarkan peserta sebelum batas waktu yang ditentukan oleh pihak penyelenggara. Berikut ini persyaratan peserta yang berhak mengikuti High School League:

- › Usia 15-18 tahun dan merupakan pelajar Sekolah Menengah Atas.
- › Peserta harus mendapatkan ijin dari orang tua dan sekolah (dapat diwakili oleh guru).
- › Peserta dibatasi untuk pelajar dengan nilai akademis memadai yang ditentukan oleh sekolah.
- › Sekolah wajib menyediakan 1 (satu) guru pendamping yang dipersiapkan untuk menjadi pembimbing peserta.
- › Sekolah hanya dapat mendaftarkan maksimal 10 orang (pemain inti dan cadangan) dalam satu tim dan tidak dapat diganti selama liga pada musim tersebut.
- › Peserta harus terdaftar di dalam satu sekolah yang sama.
- › Peserta yang telah lulus tidak dapat mengikuti liga di musim berikutnya.
- › Sekolah (yang dapat diwakili oleh guru pembimbing) WAJIB mengirimkan data pemain kepada panitia.
- › Peserta bersedia menyetujui aturan dalam pertandingan yang disediakan oleh penyelenggara.
- › Peserta tidak terdaftar dalam satu organisasi team profesional baik di dalam maupun luar negeri.

# High School League (Penting)

## MOU – Syarat dan Ketentuan

### PENYELENGGARAAN

Sistem pertandingan akan dibagi menjadi 2 fase (a) Sistem turnamen untuk kualifikasi dan (b) Sistem Liga (per musim).

### KUALIFIKASI

- › Pendaftaran kualifikasi berakhir pada tanggal 12 Oktober 2018 dan bracket akan bracket akan diumumkan pada tanggal 18 Oktober 2018 melalui website [www.ihsf.id](http://www.ihsf.id)
- › Sistem tournament yang digunakan adalah *single eliminations*.
- › Tournament akan diadakan setiap hari sabtu dan minggu menyesuaikan kegiatan regular sekolah selama tanggal 20 Oktober 2018 - 18 November 2018.
- › Sekolah dengan fasilitas lab komputer yang belum memadai WAJIB untuk bertanding di lokasi icafe yang ditunjuk oleh panitia.
- › Final pertandingan akan diadakan di Jakarta, 15-16 Desember 2018.
- › Peserta final (2 besar) dari luar Jakarta bersedia untuk diterbangkan ke Jakarta untuk event ini.
- › Pemenang 20 besar dari kualifikasi ini BERHAK untuk mengikuti babak Liga musim pertama (Januari - Juli 2017) dan mendapatkan subsidi bimbingan guru bertahap (ketentuan terdapat di penjelasan sistem hadiah).
- › Hadiah kualifikasi akan diberikan untuk 3 pemenang utama dalam berupa beasiswa dan penyediaan komputer untuk lab esports yang disediakan oleh sponsor event ini (Syarat dan ketentuan disebutkan kemudian).

# High School League (Penting)

## MOU – Syarat dan Ketentuan

### LIGA (MUSIM)

- › Peserta berasal dari sekolah pemenang 20 besar babak kualifikasi.
- › Liga akan diadakan setiap sabtu dan minggu untuk menyesuaikan dengan kegiatan regular sekolah.
- › Sekolah yang berpartisipasi dalam 'High School League' tidak diperkenankan mengikuti liga serupa.
- › Detail sistem liga akan diberikan dalam aturan pertandingan yang disediakan oleh penyelenggara.
- › Sekolah tidak dapat mengundurkan diri selama dalam masa kontrak liga musim tersebut.
- › Biaya subsidi untuk guru pembimbing kegiatan ekstrakurikuler esports yang akan diberikan kepada sekolah peserta liga adalah sebagai berikut:
  - › Pertandingan ke-1 sampai ke-11 akan diberikan Rp. 500.000,- per pertandingan
  - › Pertandingan ke-12 sampai ke 16 akan diberikan Rp. 1.000.000,- per pertandingan
  - › Pertandingan ke-17 sampai ke 19 akan diberikan Rp.1.500.000,- per pertandingan
- › Biaya subsidi dapat di terima pada akhir musim selesai.
- › Sekolah dapat mengajukan perubahan/penyesuaian jadwal tanding dengan ketentuan sebagai berikut:
  - › Perubahan jadwal disepakati oleh kedua belah pihak (dengan team lawan) paling lambat 2 hari sebelum jadwal terdaftar.
  - › Pertandingan wajib dilaksanakan selambatnya 2 hari sebelum pertandingan minggu depannya dimulai.
- › Sekolah hanya diperkenankan WO sebanyak maksimal 2 kali dalam satu musim, sekolah akan di degradasi setelah WO ke-3 dan WAJIB mengembalikan subsidi pertandingan.
- › Hadiah dari babak Liga akan diberikan dalam berupa beasiswa.
- › Peserta pemenang liga (3 besar) yang berasal dari luar Jakarta bersedia diterbangkan untuk menghadiri acara pemberian hadiah (jika diadakan)
- › Pemenang 16 besar dalam liga ini BERHAK untuk mengikuti liga di musim berikutnya.

# High School League (Penting)

## MOU – Syarat dan Ketentuan

### HADIAH DAN PUBLIKASI

- › Hadiah babak kualifikasi adalah sebagai berikut:
  - › Pemenang 1: Beasiswa senilai Rp. dan 5 komputer lab yang akan disediakan oleh sponsor
  - › Pemenang 2: Beasiswa senilai Rp. dan 5 komputer lab yang akan disediakan oleh sponsor
  - › Pemenang 3: Beasiswa senilai Rp. dan 5 komputer lab yang akan disediakan oleh sponsor
  - › Pemenang 4-20: Berhak mengikuti babak utama Liga
- ›
- › Hadiah babak Liga (musim pertama 2019 dan kedua 2019):
  - › Pemenang 1: Beasiswa senilai Rp.
  - › Pemenang 2: Beasiswa senilai Rp.
  - › Pemenang 3: Beasiswa senilai Rp.
  - › Seluruh sekolah peserta liga akan mendapatkan subsidi senilai Rp.15.000.000,- dengan detail yang disebutkan sebelumnya.
- ›
- › Pihak sekolah penerima hadiah komputer lab akan menyediakan space untuk penempatan logo sponsor (JD.ID) pada lab komputer sekolah.
- › Penyelenggara berhak menggunakan nama sekolah, peserta, foto, content streaming untuk kepentingan dokumentasi dan publikasi event HSL.
- › Penyelenggara akan memberikan bahan materi untuk bimbingan moral (*sportmanship*) yang dapat ditanamkan pada peserta didik di sekolah.



# High School League (Penting)

Periode Registrasi untuk Dota2: 6 September – 18 Oktober

Periode Registrasi untuk Mobile Legend: 6 September – 18 Oktober

Pendaftaran melalui website IHSL.ID

Apabila ada yang mau ditanyakan dapat melalui ihsl.id atau  
[www.facebook.com/highschoolleagueindonesia](https://www.facebook.com/highschoolleagueindonesia) atau  
kontak ke no +62 812-3557-9551 (Suvi)

Kami sangat mengharapkan partisipasi dari kalangan sekolah agar eSports di Indonesia semakin maju

#JadilahSekolahJuara





# Terima Kasih

Sponsored by:



Official Media Partner:



Supported by:



Organized by:

