

PROPOSAL IBII ELECTRONIC SPORT GAMES



H I M A B I

Himpunan Mahasiswa Administrasi Bisnis
KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

**Jl. Yos Sudarso Kav. 87th
Sunter – Jakarta 14350**



HIMABI - KSB
HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS
Kwik Kian Gie School of Business
Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350
Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kasih karunia-Nya yang melimpahkan berkat, sehingga penyusunan **Proposal IBII E-Sport games** dapat diselesaikan dengan tepat waktu, untuk memberikan manfaat dan membuka banyak peluang kepada semua orang untuk mengasah kemampuannya.

Dalam perjalanan **Himpunan Mahasiswa Administrasi Bisnis (HIMABI)** untuk mempersiapkan kegiatan ini, diperlukan perencanaan yang matang agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui **Proposal IBII E-Sport games** yang telah dibuat, diharapkan terealisasi secara penuh dan menjadi suatu capaian yang membanggakan bukan hanya bagi **Mahasiswa Jurusan Administrasi Bisnis dan Program Studi Administrasi Bisnis** saja, namun bagi **Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie** dan umum.

Proposal IBII E-Sport games yang selesai disusun, disatukan dengan segenap pemikiran dan pertimbangan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan internal dan eksternal yang penuh dengan dinamika perubahan setiap tahunnya. Oleh karena itu, kegiatan **IBII E-Sport games** yang telah disepakati bersama harus dilaksanakan dengan segenap kemampuan, rasa kekeluargaan, dan merupakan tanggung jawab setiap anggota pengurus **Himpunan Mahasiswa Administrasi Bisnis (HIMABI)**.



HIMABI - KSB
HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business
Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350
Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang HIMABI.....	1
B. Kontek Permasalahan.....	2
C. Manfaat Kegiatan.....	3
BAB II RENCANA KEGIATAN	
A. Nama dan Tema Kegiatan.....	4
B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	4
C. Target Peserta.....	4
D. Susunan Kegiatan.....	4
E. Susunan Panitia.....	5
F. Anggaran Kegiatan.....	6
G. Syarat dan Ketentuan Playerunknown’s Battle Ground Mobile.....	7
BAB III PENUTUP.....	10



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang HIMABI

Kwik Kian Gie School of Business adalah **Lembaga Perguruan Tinggi Swasta di Indonesia** yang memiliki dharma kependidikan dan keilmuan bisnis untuk turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Dan **Program Studi Administrasi Bisnis** dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar masih memerlukan dukungan komunitas mahasiswa administrasi bisnis yang berorientasi pada kegiatan ekstra kurikuler dibidang praktikal bisnis dan diskursus keilmuan. Atas berkat rahmat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa dan dengan didorong oleh keinginan yang kuat dan luhur untuk membangun suatu organisasi kemahasiswaan, maka **Kelompok Mahasiswa Program Studi Administrasi Bisnis** dari **Kwik Kian Gie School of Business** membentuk **HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS**.

HIMABI telah disahkan sejak tanggal 15 September 2015 yang bergerak pada bidang bisnis. HIMABI merupakan komunitas bisnis terbesar di Kwik Kian Gie School of Business yang berperan sebagai wadah bagi mahasiswa Administrasi Bisnis, dalam mewujudkan segala aspirasi dan ide-ide yang disalurkan oleh mahasiswa Administrasi Bisnis, serta memberikan kesempatan bagi mahasiswa Administrasi Bisnis dalam mengasah insting kewirausahaan dan *soft skill* baik sebagai pengurus HIMABI aktif maupun pasif. HIMABI telah menyelenggarakan beberapa kegiatan seperti *Sharing Business*, *Welcome Party*, Malam Keakraban, dan kegiatan terbesar HIMABI adalah *Entrepreneur Days* yang telah dilaksanakan setiap tahunnya sejak 2016.



B. Kontek Permasalahan

Game merupakan media hiburan yang digunakan setiap kalangan dan dapat digunakan untuk menghilangkan rasa jenuh. Game juga memiliki kegunaan lain seperti pengembangan otak, meningkatkan konsentrasi, memecahkan masalah, dan lainnya. Di era digitalisasi ini game sudah sangat berkembang pesat. Mulai dari game offline maupun online. Bukan hal yang biasa lagi jika seseorang senang bermain game, bahkan ada segelintir orang yang mendalami bidang-bidang game tertentu seperti e-sport.

Masih banyak masyarakat yang mencampur adukan antara game untuk rekreasi dan game untuk profesi, sehingga terkupas pandangan masyarakat terhadap bahayanya bermain game di era digitalisasi ini. E-sport bukan hanya sekedar mainan untuk mengisi waktu luang, pemain E-Sport sangat memerlukan keseriusan dalam menekuni bidang tersebut.

Dapat dikatakan E-Sport karena sama halnya dengan olahraga mental dan pikiran lainnya, seperti catur dan contact bridge. Kedua permainan tersebut sama-sama memiliki karakteristik yang bersifat kompetitif dan membutuhkan teknik untuk memiliki kemampuan dan kemahiran dalam memainkannya hingga memenangkan pertandingan.

Dalam hal ini minat berbagai pihak kami pertimbangkan karena e-sport tidak ada dimainkan oleh segelintir orang saja namun dimainkan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Karena itu e-sport tertanam dipikiran semua kalangan. Banyak orang-orang yang mulai mendapatkan penghasilan dari bermain game seperti Player Unknown Battle Ground (PUBG). Bahkan para pemain e-sport ini dapat disebut atlet saat ini.



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

Bahkan sudah terdapat beberapa perwakilan grup yang mewakili Indonesia ke beberapa negara seperti Dubai, Korea, Rusia, dll.

C. Manfaat Kegiatan

1. Mempromosikan Kampus Kwik Kian Gie School Of Business khususnya Program Studi Administrasi Bisnis
2. Meningkatkan Citra Kampus Kwik Kian Gie School Of Business
3. Sebagai sarana penyaluran bakat dan minat serta hobi mahasiswa/i.
4. Menumbuhkan rasa sportivitas antar mahasiswa/i.
5. Mengembangkan kreativitas kerjasama antar mahasiswa/i.
6. Membina keakraban antar mahasiswa/i dengan pihak luar.
7. Menumbuhkan rasa semangat persatuan antar mahasiswa/i Kwik Kian Gie School Of Business dan Universitas lainnya.
8. Menunjukkan prestasi dari mahasiswa/i Kwik Kian Gie School Of Business kepada pihak luar.
9. Membina hubungan baik antara mahasiswa/i Kwik Kian Gie School Of Business dengan pihak luar.



HIMABI - KSB
HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business
Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350
Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

BAB II

RENCANA KEGIATAN

A. Nama dan Tema Kegiatan

Nama Kegiatan : IESG (IBII ELECTRONIC SPORTS GAMES)

Tema Kegiatan : E-Sport PUBG Mobile

B. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada :

- Hari/Tanggal : Kamis, 31 Januari 2019
- Tempat : Kwik Kian Gie School Of Business (Lantai 4)
- Jam : 08.00 - 19.00

C. Target Peserta :

Target peserta kami tuju yaitu :

- 250 Peserta dari Mahasiswa Kwik Kian Gie School Of Business
- 250 Peserta dari Luar Kampus (Eksternal)

D. Susunan Kegiatan

08.00 - 09.00	Open Gate & Registrasi Ulang
09.00 - 10.30	Pool A
10.30 - 12.00	Pool B
12.00 - 13.30	Pool C
13.30 - 15.00	Pool D
15.00 -16.00	Pool E
16.00 - 18.00	FINAL



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

E. Susunan Panitia

Susunan panitia Kepengurusan:

- 1) Ketua Pelaksana : Kim Billy
- 2) Wakil : Catherine Cahyadi
- 3) Divisi Acara
 - **Britney Prajna**
 - Muhammad Aji Pangestu
 - Loki Wijaya
 - Biergita Avrilian
- 4) Divisi HSDM
 - **Fernando**
 - John Sung
 - Hendrata suria
 - Grace Elisa
- 5) Divisi Perlengkapan
 - **Jason Hallen**
 - Stephen Fernando
 - Gregorius Garry
- 6) Divisi Dana
 - **Lia Agustina**
 - Alexander Christian
 - Hellen Christiana



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

F. Anggaran

Pendapatan

I. Pendapatan pendaftaran (125 tim x Rp 80.000,00) : Rp 10.000.000,00

TOTAL PENDAPATAN : Rp.10.000.000,00

Pengeluaran

I. Divisi Acara

i. Juara I : Rp 1.800.000,00

ii. Juara II : Rp 1.300.000,00

iii. Juara III : Rp 800.000,00

TOTAL : Rp 3.900.000,00

II. Divisi HSDM dan Publikasi Dokumentasi:

i. Spanduk (1 x Rp 200.000) : Rp 200.000,00

ii. Poster (3 x Rp 30.000) : Rp 90.000,00

iii. Papan Hadiah : Rp 200.000,00

III. Divisi Perlengkapan:

i. Kabel Roll (25 buah x Rp 60.000) : Rp. 1.500.000,00

ii. Gelang Peserta : Rp. 200.000,00

IV. Biaya tidak terduga : Rp 1.110.000,00

TOTAL PENGELUARAN : **Rp 7.200.000,00**



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

G. Syarat dan Ketentuan Playerunknown's Battle Ground Mobile

Syarat

1. Dengan Mendaftarkan diri kedalam turnamen IBII E-Sports Games "PUBG Mobile Tournament", Seluruh peserta dianggap sudah membaca, menyetujui, dan mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan yang berlaku dalam turnamen ini.
2. Peraturan dapat diubah sewaktu-waktu tanpa sepengetahuan peserta.
3. Keputusan dan ketetapan panitia sudah bersifat mutlak dan tidak bisa di gangu gugat.

Peraturan permainan

1. Game yang digunakan: PUBG Mobile.
2. Dilarang "Voice All" Saat pertandingan berlangsung baik disengaja maupun tidak sengaja.
3. Lag, gangguan signal, permasalahan baterai gadget, dan masalah gadget sendiri mejadi tanggung jawab masing-masing peserta.
4. Tidak diperkenankan menggunakan cheat dan bantuan alat dalam bentuk apapun.
5. Squad yang masuk ke final adalah Squad yang berhasil menempati Top 5 di setiap matchnya.
6. Regulasi pertandingan adalah sebagai berikut
 - (1) Game Type : TPP (Third Person Player)
 - (2) Map : Erangel
 - (3) Rank : All Tier
 - (4) Skin dan inventory ON



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

Sistem Point

Rank	Point	Kill
1	200	+15
2	150	
3	100	

1. Setiap tim yang berhasil meraih top 1-3 akan mendapatkan point yang tertera di atas.
2. Setiap tim yang dimana salah satu pemainnya memperoleh 1 kill akan mendapatkan point tambahan sebesar 15 point.

Ketentuan pemain

1. Setiap Tim terdiri dari 5 orang (4 pemain dan 1 cadangan).
2. Setiap Tim boleh membeli maksimal 2 slot.
3. Setiap Tim harus bermain sesuai dengan nama yang sudah didaftarkan pada saat waktu pendaftaran dan tidak boleh digantikan oleh orang lain.
4. Pertandingan akan dimulai setelah 25 tim sudah registrasi ulang di meja registrasi.
5. Setiap Tim diwajibkan menggunakan Pakaian Sopan, rapih dan menggunakan sepatu.

Mekanisme Pertandingan

1. Pertandingan akan diselenggarakan pada hari/tanggal Selasa, 29 januari 2019 di Gedung Kwik Kian Gie School Of Business.
2. Jadwal dan jam pertandingan yang sudah di buat oleh panitia tidak dapat dirubah dan disesuaikan dengan peserta dengan alasan apapun.
3. Peserta diharapkan datang 30 menit sebelum jadwal pertandingan.
4. Apabila tim yang sudah di panggil selama 3x namun tidak hadir, tim tersebut akan di diskualifikasi oleh panitia.

Tingkah laku

1. Seluruh peserta wajib berperilaku sopan dan etika baik kepada sesama peserta dan panitia.
2. Peserta diharapkan sportif dan profesional saat pertandingan berlangsung.
3. Peserta diharapkan menjaga fasilitas yang disediakan oleh panitia.



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

4. Peserta yang diketahui melanggar peraturan yang ditetapkan oleh panitia akan diberikan sanksi sesuai keputusan panitia.

Pelanggar Peraturan

1. Apabila peserta melanggar poin-poin yang tertera dalam peraturan diatas, panitia memiliki hak untuk memberikan sanksi sesuai dengan pertimbangan yang diputuskan panitia.
2. Hukuman yang dapat dijatuhkan oleh panitia antara lain:
 - I. Remake game
 - II. Diskualifikasi



HIMABI - KSB

HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI BISNIS

Kwik Kian Gie School of Business

Yos Sudarso Kav. 87th Sunter – Jakarta 14350

Email : hima.iab@kwikkiangie.ac.id

BAB III

PENUTUP

Demikianlah Proposal IBII ELECTRONIC SPORT GAMES telah disusun dengan besar harapan kami agar terlaksana dengan baik dan lancar. Dimana isi dari Proposal IBII ELECTRONIC SPORT ini dapat dipertanggungjawabkan.

Akhir kata, seluruh pengurus aktif HIMABI mengucapkan terimakasih kepada semua pihak atas partisipasi dan dukungan secara langsung maupun tidak langsung.

Hormat kami,

Gregorius Garry
Ketua Umum HIMABI

Kim Billy Prajogo
Ketua Pelaksana

Mengetahui,

Rita Eka Setianingsih, S.E., M.M.
Ketua Progd Administrasi Bisnis

Menyetujui,

Wiwin Prasetyo, Drs., M.M.
Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan