



PELUANG SPONSORSHIP KOMERSIAL & KEMITRAAN PEMASARAN

X SERIES-3 2027

22-24 JANUARI 2027

ISTORA SENAYAN, JAKARTA, INDONESIA

MEMBENTUK MASA DEPAN FUTSAL 5V5

DUKUNGAN MARKETING OLEH PAUL POOLE (SOUTH EAST ASIA) CO., LTD. - THE SPONSORSHIP EXPERTS

X SERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

X SERIES-3 2027

22-24 JANUARI 2027

ISTORA SENAYAN, JAKARTA, INDONESIA

MASA DEPAN FUTSAL 5V5

XSeries adalah pengalaman sepak bola 5v5 revolusioner yang mempertemukan atlet profesional, legenda sepak bola, dan athlete creator dalam satu panggung. Dengan mengusung mekanisme permainan yang inovatif, kompetisi kelas elite, serta storytelling yang berfokus pada platform digital, XSeries menghadirkan pertandingan impian yang selama ini ingin disaksikan oleh para penggemar.

Lebih dari sekadar turnamen, XSeries merupakan gerakan olahraga dan hiburan global yang dirancang untuk menghubungkan komunitas, budaya, dan audiens melalui bahasa universal: sepak bola. Gerakan ini melampaui batas negara dan menghadirkan pengalaman yang dapat dinikmati oleh penggemar di seluruh dunia.

Delapan tim akan berkompetisi dalam 12 pertandingan Cup dan Plate dengan format yang cepat dan penuh kejutan, dilengkapi aturan inovatif, X-Cards yang dapat mengubah jalannya pertandingan, serta hiburan langsung yang dirancang untuk menjaga antusiasme penonton hingga detik terakhir.

Diciptakan oleh Games of Society, XSeries mengubah futsal menjadi pengalaman olahraga dan hiburan berbasis konten yang dirancang untuk penonton langsung, livestreaming internasional, dan media sosial.

XSERIES-3 2027 menargetkan total kehadiran lebih dari 50.000 penonton, lima juta views livestream, dan lebih dari satu miliar impresi di media sosial, dengan sekitar 30-35% penonton livestream diperkirakan berasal dari luar Indonesia.

Acara ini menawarkan platform yang kuat bagi brand untuk terhubung dengan audiens muda yang mobile-first melalui berbagai peluang kemitraan, termasuk Title Sponsorship, Presenting Sponsorship, Official Partnership, Official Supplier, dan Official Media Partnership.

Setelah sukses menyelenggarakan dua edisi XSeries di Jakarta dan mencatat rekor jumlah penonton dalam satu pertandingan sebanyak 15.337 orang pada November 2025, XSERIES 3 2027 menjadi tahap berikutnya dalam pengembangan properti olahraga dan hiburan internasional ini..

JADILAH MITRA KOMERSIAL



X SERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

KONSEP BARU SEPAK BOLA 5V5

TURNAMEN OLAHRAGA DAN HIBURAN INTERNASIONAL YANG MENGGABUNGKAN **KOMPETISI 5V5 KELAS ELITE**, MANTAN PEMAIN SEPAK BOLA PROFESIONAL, TOKOH OLAHRAGA, SELEBRITAS, SERTA X-CARDS YANG DAPAT MENGUBAH JALANNYA PERTANDINGAN.

8 TIM | 12 PERTANDINGAN
DUA KOMPETISI: **CUP & PLATE**

TANGGAL

22-24 JANUARI 2027

VENUE

ISTORA SENAYAN JAKARTA,
INDONESIA KAPASITAS 16,000

3 HARI KOMPETISI

DIDUKUNG AKTIVITAS PROMOSI,
MEDIA, DAN KOMUNITAS
SEPANJANG TAHUN

AUDIENS MUDA YANG DIGITAL-FIRST

75.8% BERUMUR 18-34

52.1% 25-34 TAHUN

23.7% 18-24 TAHUN

87.5% LAKI-LAKI

12.5% PEREMPUAN

TERHUBUNG DENGAN

1.000+ KOMUNITAS SEKOLAH
MENENGAH 200+ UNIVERSITAS

PELUANG SPONSORSHIP

SPONSOR UTAMA
SPONSOR PENYELENGGARA
MITRA RESMI
PEMASOK & MITRA MEDIA

JANGKAUAN

50,000+ TOTAL KEHADIRAN
AKAN ADA SESI YANG DIPERKIRAKAN
HABIS TERJUAL

5 JUTA+

PENONTON LIVESTREAM
30-35% BERASAL DARI LUAR INDONESIA

1 MILIAR+

IMPRESI MEDIA SOSIAL

NEGARA DENGAN MINAT FUTSAL

TINGGI = 50 JUTA+
PELAJAR INDONESIA AKRAB DENGAN
FUTSAL

95% SEKOLAH INDONESIA

MEMILIKI FASILITAS YANG MEMENUHI
STANDAR MINIMUM BERMAIN

TIM FUTSAL NASIONAL INDONESIA

PERINGKAT 14 DUNIA PADA 2025

FAKTA GAMES OF SOCIETY

Games of Society mengelola ekosistem olahraga 5v5 berskala nasional yang mencakup sekolah menengah, kampus dan universitas, komunitas, serta hiburan profesional. Kompetisi yang mendukung ekosistem ini meliputi Futsal Series, National Collegiate Futsal Series, dan NCFS League.

34 juta+

Penonton online

2.5 miliar

Impresi media sosial

756,000+

Penonton offline

Kegiatan di

40 kota regional

XSERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

PAKET

Kami telah mengembangkan paket sponsorship yang dapat disesuaikan dengan berbagai anggaran, tujuan, dan kebutuhan branding.

TINGKAT 1: SPONSOR UTAMA & SPONSOR PENYELENGGARA

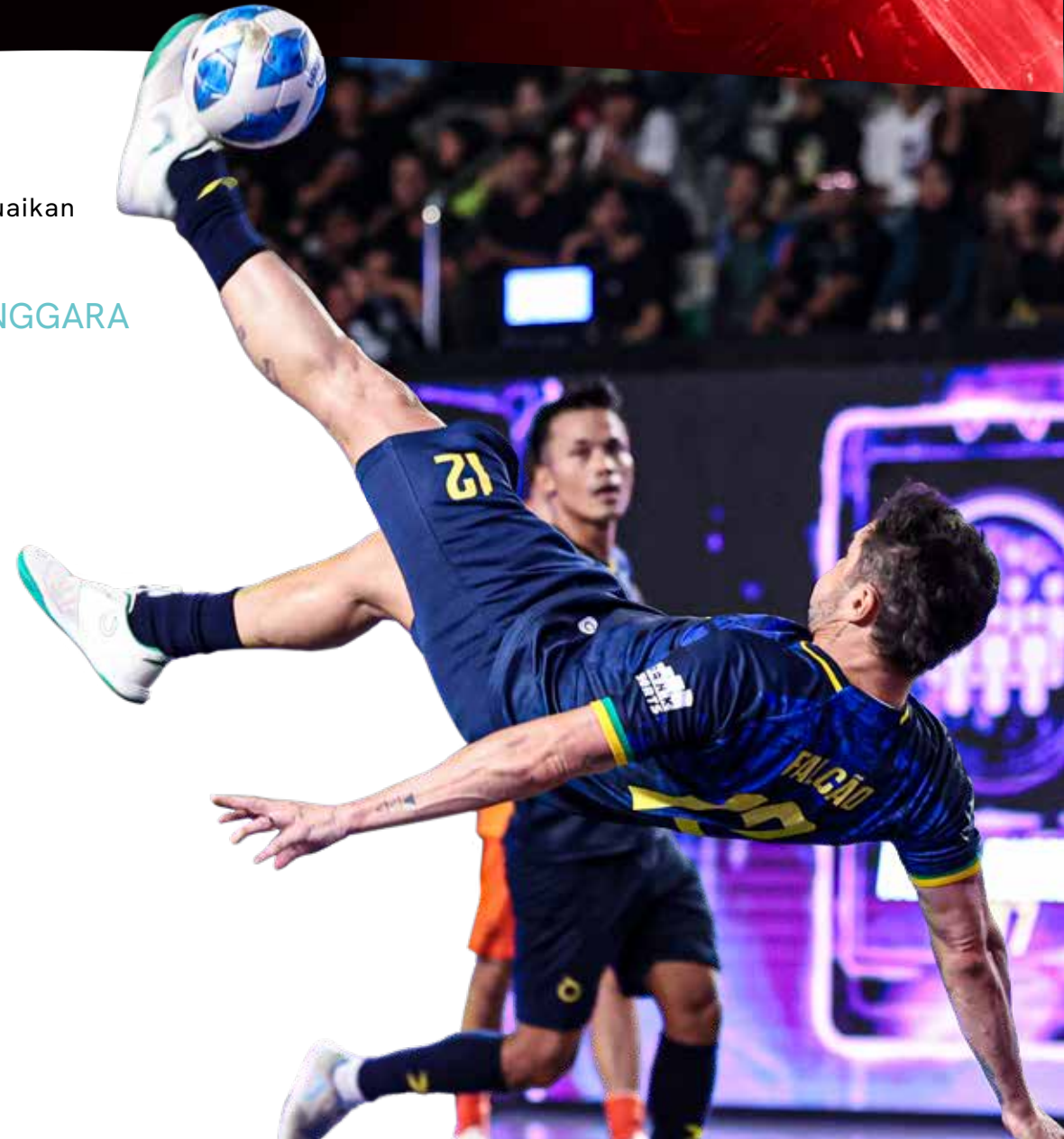
- Satu Sponsor Utama dengan hak penamaan acara
- Satu Sponsor Penyelenggara dengan hak penamaan acara

TINGKAT 2: MITRA RESMI

- Hingga enam Mitra Resmi dari kategori yang tidak saling bersaing

TINGKAT 3: PEMASOK RESMI & MITRA MEDIA

- Hingga 10 Pemasok Resmi yang menyediakan barang dan jasa yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan acara
- Hingga 10 Mitra Media yang menyediakan dukungan iklan, promosi, dan peliputan media



SIAPA YANG SEBAIKNYA MENJADI SPONSOR?

XSERIES-3 2027 offers a unique sponsorship opportunity for brands seeking to engage a young, mobile-first and digitally savvy audience of Gen Z consumers and younger Millennials. Its live, digital and social reach creates multiple opportunities for brand visibility, product sampling, content and fan engagement.

SEKTOR	MENGAPA IA COCOK
Maskapai Penerbangan, Perjalanan & Pariwisata	Tim internasional dan streaming global memberikan eksposur yang kuat bagi maskapai penerbangan, destinasi, dan merek perjalanan.
Minuman Beralkohol	Peluang penempatan branding dan iklan komersial dalam siaran langsung.
Otomotif & Sepeda Motor	Peluang kuat menampilkan kendaraan, kompetisi penggemar, pembuatan konten, dan fasilitas hospitality, khususnya bagi merek sepeda motor yang menyasar masyarakat perkotaan Indonesia.
Bank & Kartu Kredit	Peluang mencakup layanan pembayaran pilihan, penjualan tiket lebih awal, penawaran tiket, hospitality, dan program penghargaan bagi para profesional muda serta konsumen internasional.
Teknologi Kreatif, Konten & Produksi	Menampilkan teknologi pembuatan konten melalui cuplikan pertandingan, kolaborasi dengan kreator, konten penggemar, dan cerita di balik layar.
Bank Digital, Fintech & E-Wallet	Sangat cocok untuk target usia 18-34 tahun melalui pembayaran nontunai, diskon tiket, hadiah eksklusif, dan pengalaman penggemar digital.
E-Commerce & Marketplace Online	Menjangkau audiens muda yang aktif secara digital melalui penjualan tiket, merchandise, promosi kilat, kompetisi, dan live shopping.
Platform Karier, Pendidikan & Rekrutmen	Menjangkau pelajar, lulusan, dan profesional muda melalui program pendidikan, pelatihan, rekrutmen, serta peluang karier.
Minuman Berenergi & Olahraga	Futsal berenergi tinggi selaras dengan gaya hidup aktif dan performa olahraga, sementara 50.000+ penonton memberikan peluang besar untuk aktivitas sampling produk.
Merek Fashion, Streetwear, dan Lifestyle	Keterkaitan yang kuat dengan budaya anak muda dan gaya streetwear melalui merchandise, edisi terbatas, kolaborasi dengan pemain, dan konten kreator.
Restoran Fast Food & Layanan Cepat	Daya tarik yang kuat bagi generasi muda, dengan peluang untuk menawarkan tiket, promosi makanan, zona penggemar, dan produk khusus acara.
Klub Kebugaran, Gym & Platform Pelatihan	Keterhubungan langsung dengan gaya hidup aktif melalui latihan, tantangan, keanggotaan, dan partisipasi penggemar.
Layanan Pesan-Antar Makanan & Platform Quick Commerce	Ideal untuk menjangkau audiens muda, perkotaan, dan digital melalui penawaran layanan pesan-antar, promosi tiket, dan kompetisi berbasis aplikasi.
Platform Gaming & Esports	Keterkaitan yang kuat dengan gaming dan esports, yang memungkinkan hadirnya zona gaming, tantangan pemain, kompetisi online, dan konten interaktif.
Kesehatan, Kebugaran & Pemulihan Olahraga	Selaras dengan persiapan dan performa pemain melalui layanan pemulihan, peralatan, pemeriksaan kondisi fisik, dan konten pencegahan cedera.

SIAPA YANG SEBAIKNYA MENJADI SPONSOR?

SEKTOR	MENGAPA IA COCOK
Hotel, Resor & Hospitality	Mitra akomodasi dan hospitality yang ideal untuk tim, ofisial, sponsor, tamu VIP, dan tamu internasional.
Asuransi	Relevan bagi perusahaan asuransi perjalanan, kesehatan, dan kecelakaan, dengan menggabungkan visibilitas merek dengan perlindungan bagi acara dan para peserta.
Logistik, Kurir & Layanan Pengiriman	Peluang menjadi mitra resmi dalam bidang logistik, pengiriman merchandise, dan dukungan operasional, sekaligus mendapatkan visibilitas merek kepada konsumen.
Perawatan Pria & Perawatan Diri	Dengan 87,5% audiens laki-laki, acara ini menawarkan akses yang terarah kepada konsumen pria muda di kategori perawatan pria dan perawatan diri.
Properti & Pengembangan Perkotaan	Menjangkau profesional muda, investor, dan calon pembeli potensial melalui visibilitas merek, hospitality, dan perolehan prospek.
Layanan Transportasi Online, Transportasi & Aplikasi Mobilitas	Menjangkau 50.000+ penonton melalui kode diskon, zona penjemputan bermerek, promosi tiket, dan layanan transportasi acara.
Smartphone, Elektronik Konsumen & Perangkat Wearable	Menampilkan smartphone, kamera, headphone, dan perangkat wearable melalui konten pemain, pengalaman penggemar, dan aktivasi media sosial.
Camilan, Produk Kembang Gula & Makanan Praktis	Akses langsung ke audiens berusia 18-34 tahun dalam jumlah besar melalui kegiatan sampling, penjualan di lokasi acara, kompetisi, dan konten media sosial.
Platform Digital & Media Sosial	Lebih dari satu miliar impresi media sosial yang diproyeksikan memberikan peluang besar untuk pembuatan konten, kolaborasi dengan kreator, dan partisipasi penggemar.
Soft Drinks & Air Botol	Penjualan di lokasi acara, penyediaan minuman dengan branding, promosi untuk penggemar, dan kegiatan sampling sepanjang acara.
Merek Futsal & Peralatan Olahraga	Ideal untuk kemitraan resmi dalam penyediaan bola, gawang, peralatan, atau perlengkapan latihan, dengan integrasi langsung ke dalam pertandingan, sesi pemanasan, dan tantangan penggemar.
Makanan Sehat & Nutrisi Olahraga	Terhubung dengan performa dan gaya hidup sehat melalui nutrisi pemain, kegiatan sampling produk, dan konten edukatif.
Pakaian Olahraga, Alas Kaki & Pakaian Performa	Sangat selaras dengan futsal, performa atletik, dan budaya anak muda, dengan peluang dalam kategori pakaian tim, alas kaki, merchandise, dan konten pemain.
Platform Streaming, Media & Penyiaran	Platform yang kuat untuk kemitraan livestream, distribusi konten, cuplikan pertandingan, wawancara, serta program di balik layar di Indonesia dan internasional.
Telekomunikasi & Jaringan Seluler	Lima juta penonton livestream dan lebih dari satu miliar impresi media sosial menciptakan platform yang kuat untuk konektivitas, data, dan hiburan seluler.
Jam Tangan & Aksesoris	Menjangkau audiens muda yang memperhatikan gaya melalui kemitraan jam tangan, brand ambassador, hadiah, dan pengalaman VIP.

X SERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

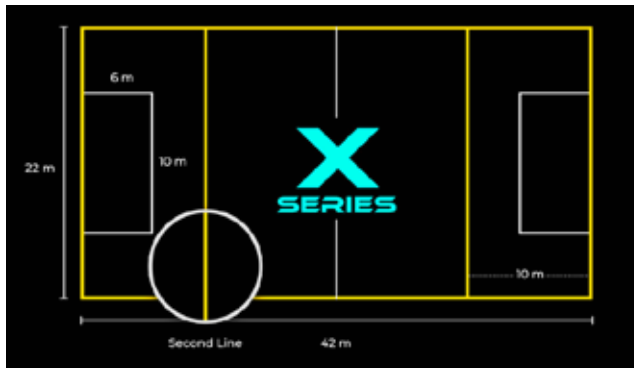
ABOUT X SERIES-3 2027

FORMAT

TIM & PERTANDINGAN

8 TIM
12 PERTANDINGAN
2 KOMPETISI: CUP & PLATE

Game Day 1: Seperempat Final
Game Day 2: Semi-Final Cup & Plate
Game Day 3: Final Perunggu & Final Cup & Plate



LAPANGAN, BOLA & PEMAIN

XSERIES-3 dimainkan dengan format 5v5, dengan setiap tim menurunkan lima pemain aktif, termasuk satu penjaga gawang, serta didukung oleh tujuh pemain cadangan dan sistem pergantian pemain tanpa batas.

Lapangan berukuran antara 22 m x 42 m hingga 25 m x 45 m, dengan gawang berukuran lebar 4,5 m dan tinggi 2 m. Bola yang digunakan adalah bola futsal standar ukuran 4.

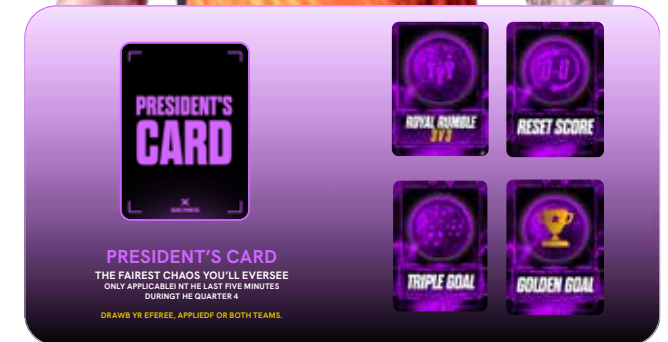


ATURAN & REGULASI DASAR

Pertandingan dimainkan dalam empat babak, masing-masing berdurasi 10 menit waktu efektif, dan dimulai dengan 5v5 Brawl Kick-Off. Setiap tim memiliki maksimal 24 detik untuk menguasai bola, sementara gol yang dicetak dari luar garis kedua bernilai dua gol. Setiap pemain wajib bermain setidaknya satu menit di setiap babak.

artu biru mengakibatkan pemain terkena suspensi selama satu menit, sedangkan kartu merah membuat pemain dikeluarkan dari pertandingan dan tim bermain dengan empat pemain selama dua menit.

Pelanggaran kelima dan setiap pelanggaran berikutnya menghasilkan situasi 1v1. Pertandingan yang berakhir imbang ditentukan melalui adu penalti dengan lima penendang.



X-CARD & PRESIDENT'S CARD

Setiap tim mendapatkan X-Card yang dipilih secara acak untuk digunakan selama dua babak pertama, dengan kartu seperti Reset All Players, X-Man, dan Golden Boy. Pada lima menit terakhir babak keempat, wasit mengambil President's Card yang berlaku untuk kedua tim, menghadirkan kejutan terakhir seperti Royal Rumble 3v3, The Last Breath, atau The Chosen Ones.

X SERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

ABOUT X SERIES-3 2027

PEMAIN PROFESIONAL & SELEBRITI

XSERIES-3 2027 akan menampilkan mantan pemain sepak bola profesional, tokoh olahraga internasional, dan selebritas ternama Indonesia. Profil mereka serta jumlah pengikut yang besar di media sosial akan memberikan jangkauan audiens yang signifikan, nilai konten yang tinggi, dan dampak promosi yang kuat bagi acara ini.

Nama-nama berikut hanya merupakan gambaran dan belum merupakan susunan pemain final. Daftar resmi akan diumumkan dalam waktu dekat.

Mantan Pemain Sepak Bola Profesional Eropa:

David Silva, Luis Nani, Juan Mata, Jack Wilshere, Eden Hazard, Nemanja Vidić, Mesut Özil, dan Santi Cazorla.

Pemain Tiongkok:

Feng Xiaoting, Li Ge Jian, Ge Qiu, Gao Lin, Yang Xu, Liang Xiangyu, dan Dong Fangzhuo.

Tokoh & Pemain Olahraga Internasional Lainnya:

Jepang: Shinji Kagawa, Keisuke Honda, dan Shinji Okazaki

Malaysia: Putra Abdullah, Johan "Jojo" Ghazali, dan Safee Sali

Thailand: Rodtang, Kritsada Wongkaew, Jetsada Chudech, dan Teerasil Dangda

Korea Selatan: Park Joo-ho

Portugal: Ricardinho

Selebritas Indonesia:

Raditya Dika, Reza Arap, Ernest Prakasa, Denny Sumargo, Ferry Irwandi, Dr. Tirta, Gofar Hilman, Najwa Shihab, Pandji Pragiwaksono, El Rumi, Mister Aloy, Ariel, Darius Sinathrya, Judika, Ganindra Bimo, dan Desta.



XSERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

ABOUT XSERIES-3 2027

VENUE: ISTORA SENAYAN

Dikenal sebagai “Istana Olahraga Jakarta”, Istora Senayan merupakan arena indoor ikonik yang terletak di dalam Kompleks Olahraga Gelora Bung Karno.

Dibangun untuk Asian Games 1962, venue ini memiliki sejarah olahraga yang kaya dan dikenal sebagai tempat penyelenggaraan berbagai ajang olahraga indoor berskala besar. Renovasi terbaru menghadirkan kursi individual dan fasilitas yang telah ditingkatkan, sehingga menciptakan pengalaman yang nyaman dan menarik bagi para penonton.

Istora Senayan juga merupakan venue populer untuk konser dan berbagai acara berskala besar, memadukan atmosfer olahraga dengan energi hiburan langsung.

Dengan area parkir yang luas serta akses yang mudah melalui TransJakarta dan MRT, Istora Senayan menjadi lokasi yang impresif dan sangat mudah dijangkau untuk XSERIES-3 2027.



XSERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

ABOUT XSERIES-3 2027

SEJARAH

XSERIES-1

13-14 September 2025

Jakarta

3K+ penonton offline

5M+ Penonton livestream:

85% Indonesia, 11% Thailand, 3% Malaysia dan 1% pasar lainnya

226M+ Impresi media sosial

61+ menit

Rata-rata waktu tonton Youtube per game

XSERIES-2

17-18 Januari 2026

Jakarta

7K+ penonton offline

17M+ penonton livestream:

75% Indonesia, 14% Thailand, 5% Malaysia, 3% Brazil, 2% Portugal dan 1% pasar lainnya

491M+ Impresi media sosial

63+ menit

Rata-rata waktu tonton Youtube per game

MENGAPA BERPARTISIPASI?

XSERIES-3 2027 menawarkan peluang besar bagi sponsor untuk terhubung dengan turnamen futsal 5v5 internasional yang penuh energi, yang memadukan olahraga kelas elite, hiburan, talenta selebritas, dan konten digital.

Paket sponsorship dirancang untuk menggabungkan branding perusahaan, keterlibatan audiens, hospitality, serta peluang networking.

Paket Mencakup:

- Eksklusivitas Kategori & Hak Penamaan
- Branding & Hak Kekayaan Intelektual
- Hak Media, Promosi & PR
- Hak Digital, Media Sosial & Livestreaming
- Hak Aktivasi Pengalaman
- Hak Hospitality & Networking
- Hak Merchandise

Manfaat tersebut memberikan peluang bagi sponsor untuk mendapatkan:

- Asosiasi dengan properti olahraga dan hiburan internasional yang inovatif
- Akses ke audiens muda Gen Z dan Milenial yang mengutamakan penggunaan perangkat seluler
- Akuisisi pelanggan baru dan keterlibatan langsung dengan target pasar
- Publisitas melalui pemasaran acara, promosi digital, aktivitas PR, dan peluang media
- Eksposur merek di seluruh rangkaian turnamen, venue, livestream, media sosial, dan materi promosi
- Kesempatan untuk sampling produk, interaksi dengan penggemar, dan aktivasi di lokasi acara
- Hospitality VIP, jamuan klien, dan peluang membangun hubungan bisnis
- Peningkatan citra perusahaan dan positioning sebagai pemimpin industri yang inovatif dan berorientasi masa depan
- Eksposur internasional melalui audiens livestream global dan jangkauan media sosial
- Membangun hubungan emosional yang kuat dan berkelanjutan dengan penggemar melalui olahraga, kompetisi, hiburan, dan pengalaman langsung Bersama

Partisipasi dalam XSERIES-3 2027 dapat memperkuat kesadaran merek, meningkatkan keterlibatan pelanggan, serta memperkuat posisi sponsor di tengah audiens nasional dan internasional yang sangat aktif dan terlibat.



XSERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

MANFAAT UTAMA

EXPOSURE MEREK

XSERIES-3 2027 memberikan eksposur merek yang luas bagi sponsor melalui livestream, pemain, konten media sosial, lingkungan venue, serta berbagai aktivitas promosi lainnya. Peluang dapat disesuaikan dengan tingkatan sponsorship, target pasar, dan tujuan kampanye yang berbeda.

HAK PENAMAAN ACARA

Sponsor Utama atau Sponsor Penyelenggara akan dicantumkan dalam nama resmi XSERIES-3 2027, menciptakan keterkaitan yang kuat dengan acara.

PENEMPATAN MEREK DALAM LIVESTREAM

Sponsor akan terintegrasi di sepanjang siaran langsung YouTube melalui overlay merek, slot iklan, squeeze frame, iklan televisi, bumper iklan, teks berjalan, aktivasi fan-cam, penyebutan oleh presenter, susunan pemain awal, fitur head-to-head, VAR, serta momen-momen penting dalam pertandingan.

Format streaming lintas negara juga memungkinkan brand atau kampanye yang berbeda ditampilkan di negara yang berbeda secara bersamaan. Hal ini memungkinkan sponsor menyampaikan pesan yang disesuaikan dengan masing-masing pasar, sekaligus tetap menjadi bagian dari siaran global yang sama.

Kami menjamin penempatan branding pada siaran YouTube resmi yang dikelola oleh acara.

Penempatan pada penyiar pihak ketiga, termasuk iklan televisi atau squeeze frame, tetap bergantung pada persetujuan dan pengaturan komersial dari masing-masing penyiar.

PENEMPATAN MEREK DALAM KONTEN MEDIA SOSIAL

Sponsor dapat ditampilkan dalam video highlight, momen gol, pembaruan pertandingan, statistik, jadwal, konten audiens, dan reels kreatif. Hal ini memperluas visibilitas merek di luar acara langsung serta menyediakan konten yang dapat dibagikan sebelum, selama, dan setelah turnamen.

PENEMPATAN MEREK DI VENUE ACARA

Eksposur merek di venue dapat mencakup branding lapangan, papan iklan LED, layar video, jumbotron, gerbang masuk, display outdoor, backdrop wawancara, bendera, spanduk, booth pameran, serta berbagai area dengan visibilitas tinggi lainnya di seluruh venue.

PENEMPATAN MEREK LAINNYA

KUNJUNGAN SEKOLAH, KAMPUS, DAN KOMUNITAS

Peluang lainnya mencakup konferensi pers, aktivitas media, serta kunjungan bermerek ke sekolah, kampus, dan komunitas.

ROADSHOW

XSERIES-3 2027 juga akan didukung oleh roadshow ke sekolah, kampus, dan komunitas, memberikan sponsor terpilih akses langsung kepada audiens muda di luar venue serta memperluas kampanye ke berbagai komunitas lokal.



MANFAAT UTAMA

HAK MEDIA, PROMOSI & PR

XSERIES-3 2027 akan didukung oleh kampanye media, promosi, dan PR yang luas di seluruh Indonesia, Asia Tenggara, dan pasar internasional. Sponsor dan mitra berhak untuk diasosiasikan dengan acara melalui aktivitas PR, iklan, dan promosi yang telah disetujui.

XSERIES telah mendapatkan liputan dari lebih dari 60 organisasi media di seluruh Asia Tenggara, didukung oleh jaringan media dan digital dengan:

- Lebih dari 200 juta pengikut
- Lebih dari 2 miliar total impresi
- Jangkauan lebih dari 500 juta akun unik

Sponsor dapat menghasilkan konten dan eksposur media melalui highlight acara, aktivitas pemain dan selebritas, konferensi pers, promosi di lokasi, wawancara, liputan pertandingan, serta konten di balik layar.

Kampanye PR akan menciptakan peluang melalui:

- Media olahraga, bisnis, gaya hidup, hiburan, dan anak muda
- Editorial online, iklan, blog, dan media sosial
- Saluran berita lokal, regional, dan internasional
- Televisi, radio, platform online, dan publikasi

MITRA MEDIA

XSERIES-3 2027 akan bekerja sama dengan media, penyiar, dan mitra digital terpilih untuk meningkatkan awareness, distribusi konten, dan jangkauan audiens. Kemitraan media saat ini sedang dalam tahap konfirmasi.

IKLAN

Kampanye iklan yang luas akan dimulai sebelum turnamen dan berlanjut sepanjang acara. Aktivitas mencakup iklan digital, media sosial, konten editorial, pemasaran langsung, e-newsletter, video promosi, dan komunikasi melalui mitra.

Dengan menjangkau media lokal, regional, dan internasional, XSERIES-3 2027 akan memberikan visibilitas yang berkelanjutan bagi sponsor sebelum, selama, dan setelah acara.



XSERIES-3 2027

Membentuk Masa Depan Futsal 5v5

MANFAAT UTAMA

HAK DIGITAL & MEDIA SOSIAL

Kampanye digital dan media sosial khusus akan mendukung XSERIES-3 2027, memberikan peluang bagi sponsor untuk tampil dalam promosi turnamen, konten pemain dan selebritas, liputan livestream, serta aktivitas keterlibatan penggemar.

Eksposur sponsor dapat mencakup pengumuman pertandingan, jadwal, statistik, highlight, momen gol, wawancara, cuplikan audiens, reels kreatif, konten di balik layar, dan video promosi bermerek. Kampanye akan berlangsung sebelum, selama, dan setelah turnamen, sehingga memperluas visibilitas sponsor jauh melampaui acara langsung.

Livestream lintas negara juga memungkinkan sponsor menampilkan brand, pesan, atau kampanye yang berbeda untuk setiap pasar dalam satu siaran yang sama.

Aktivitas digital juga akan mencakup X-Drama, yaitu seri 10 video vertikal berdurasi pendek yang dibuat untuk membangun antusiasme, mengembangkan cerita tim dan pemain, serta meningkatkan keterlibatan audiens sebelum dan selama turnamen.

EKSPOSUR MELALUI



Futsal Series -
326,000 pengikut



Futsal Series - 297,000
pengikut dan 26.4 juta
likes



Games of Society -
220,000 pelanggan

@AUGUST 2026

HAK AKTIVASI PENGALAMAN

XSERIES-3 2027 menawarkan peluang berharga bagi sponsor untuk menghidupkan brand melalui pengalaman interaktif yang melibatkan audiens secara langsung. Aktivasi dapat dirancang untuk mendorong interaksi langsung dengan produk, layanan, dan cerita brand, sehingga menciptakan koneksi yang berkesan dengan penggemar.

Peluang dapat mencakup booth promosi, display produk, area sampling, pengalaman penggemar bermerek, spot foto, serta berbagai aktivasi on-site lainnya di dalam venue. Format dan skala setiap aktivasi akan disesuaikan dengan paket sponsorship dan hak yang disepakati.

Sponsor juga dapat melakukan aktivasi melalui roadshow ke sekolah, kampus, dan komunitas, termasuk kunjungan ke sekolah-sekolah terpilih, sehingga memperluas keterlibatan di luar turnamen dan memberikan akses langsung kepada audiens yang lebih muda. Aktivitas yang berfokus pada penggemar juga dapat dilakukan melalui konten audiens, branded challenges, dan momen promosi yang terkait dengan acara.

Seluruh aktivitas experiential akan disesuaikan dengan tingkatan sponsorship, persyaratan venue, dan persetujuan akhir dari penyelenggara.



MANFAAT UTAMA

HAK HOSPITALITY & NETWORKING

XSERIES-3 2027 menawarkan berbagai peluang hospitality dan networking bagi sponsor untuk menjamu klien, memberikan apresiasi kepada karyawan, serta membangun hubungan dengan pelanggan, mitra, dan tamu VIP.

Tergantung pada tingkatan sponsorship, paket dapat mencakup alokasi tiket acara serta undangan ke resepsi, pesta, jamuan makan malam, dan acara hospitality lainnya. Akses dan jumlah tamu akan disesuaikan dengan tingkatan sponsorship.

KESEMPATAN MEET & GREET

Sesi meet-and-greet khusus akan memberikan kesempatan bagi perwakilan sponsor dan tamu terpilih untuk berinteraksi langsung dengan pemain dan tim. Kesempatan berfoto juga dapat diatur, tergantung pada ketersediaan pemain dan jadwal acara.

Manfaat hospitality dan alokasi tamu akan berbeda sesuai dengan tingkatan sponsorship, dengan peluang tambahan yang dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan sponsor dan kesepakatan dengan penyelenggara.

HAK MERCHANDISE

XSERIES-3 2027 menawarkan kesempatan bagi sponsor dan mitra untuk mengembangkan merchandise co-branded bersama mitra resmi apparel atau merchandise berlisensi acara.

Merchandise dapat digunakan sebagai hadiah, hadiah kompetisi, kampanye promosi, giveaway untuk audiens, serta bagian dari goodie bag XSERIES-3 2027, sehingga membantu memperluas kehadiran brand sponsor di luar turnamen.

Setiap penjualan komersial merchandise co-branded akan mengikuti ketentuan dan persetujuan dari mitra resmi yang memiliki lisensi.



INVENTORI HAK	LEVEL MITRA		
	TIER 1 TITLE & PRESENTING SPONSOR	TIER 2 OFFICIAL PARTNERS	TIER 3 OFFICIAL SUPPLIERS / MEDIA PARTNERS
EKSLUSIVITAS KATEGORI & HAK PENAMAAN			
Hak penggunaan nama “[Nama Sponsor Utama] XSERIES-3 2027 in association with [Nama Sponsor Penyelenggara]” untuk keperluan PR dan iklan	Ya	-	-
Hak penggunaan nama “[Nama Sponsor] Official Partner of [Nama Sponsor Utama] XSERIES-3 2027 in association with [Nama Sponsor Penyelenggara]” untuk keperluan PR dan iklan	-	Ya	-
Hak penggunaan nama “[Nama Sponsor] Official Supplier / Media Partner of [Nama Sponsor Utama] XSERIES-3 2027 in association with [Nama Sponsor Penyelenggara]” untuk keperluan PR dan iklan	-	-	Ya
EKSKLUSIVITAS KATEGORI	Ya	Ya	
HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL & BRANDING			
LOGO & GAMBAR			
Hak menggunakan logo gabungan (lock-up) XSERIES-3 2027 dan materi visual acara yang telah disetujui untuk pemasaran internal maupun eksternal	Ya	Ya	Ya
BRANDING - UMUM			
Alokasi indikatif keseluruhan inventaris branding sponsor pada aset acara yang telah disepakati: Tier 1: 50% — Title Sponsor 30% dan Presenting Sponsor 20% Tier 2: 30% — Dibagi di antara maksimal enam Official Partners, dengan alokasi maksimal 10% untuk setiap partner Tier 3: 20% — Dibagi di antara Official Suppliers / Media Partners, dengan alokasi maksimal 5% untuk setiap partner Persentase tersebut merupakan alokasi indikatif dari keseluruhan inventaris branding sponsor dan bukan jaminan persentase ruang fisik atau durasi tampil di layar siaran. Penempatan, ukuran, dan tingkat visibilitas akhir akan bervariasi sesuai dengan aset branding dan tingkatan sponsorship masing-masing.			
BRANDING - LIVE STREAMING *			
Wilayah siaran streaming multi-negara	Semua	Semua	Maks 5
Penempatan merek pada momen-momen penting	Ya	Ya	-
Squeeze frame	3 x / game	1 x / game	-
TVC	3x / game	2 x / game	1 x / game
Seluruh penempatan merek pada bumper, ad-lib dan framing oleh MC, serta penempatan merek pada susunan pemain awal dan fitur Head-to-Head	Ya	Ya	Ya
Penempatan kampanye teks berjalan, branding VAR, serta penempatan merek pada momen pelanggaran dan penalti	Ya	-	-
Aktivasi Fan Cam	3x / game	2 x / game	1 x / game
BRANDING - MEDIA SOSIAL			
Video highlight video; Momen gol; Momen tribun penonton	Ya	-	-
Feed: pembaruan pertandingan, statistik, dan jadwal	Ya	Ya	Ya
Konten umum (reels)	Ya	Ya	-
BRANDING - PADA VENUE / STADIUM			
Logo perusahaan pada branding lapangan, papan LED, videotron, dan jumbotron	Ya	Ya	Ya
Logo perusahaan pada gerbang penyambutan, display outdoor, bendera, dan T-banner	Ya	Ya	Ya
Logo perusahaan pada backdrop wawancara, branding konferensi pers, dan area media	Ya	Ya	Ya
Branding perusahaan pada booth promosi, area display, dan area sampling di venue	Yes	Yes	Yes

INVENTORI HAK	LEVEL MITRA		
	TIER 1 TITLE & PRESENTING SPONSOR	TIER 2 OFFICIAL PARTNERS	TIER 3 OFFICIAL SUPPLIERS / MEDIA PARTNERS
BRANDING - LAINNYA			
Branding pada aktivitas di sekolah, kampus, dan komunitas	Ya	Ya	-
Branding pada roadshow sekolah, kampus, dan komunitas	Ya	Ya	-
Branding pada kampanye video Drama	Ya	Ya	-
HAK MEDIA, PROMOSI & PR			
Logo pada materi pra- dan pasca-acara, situs web acara, alat tulis, e-newsletter, dan komunikasi mitra	Ya	Ya	Ya
Iklan dalam program acara, jika berlaku	1 Halaman	1/2 Halaman	1/4 Halaman
Penyebutan nama brand dan logo dalam informasi pers, iklan, kampanye pemasaran, dan materi penjualan	Ya	Ya	Ya
Logo dalam aktivitas iklan dan editorial yang disampaikan melalui Mitra Media	Ya	Ya	Ya
Perwakilan sponsor dapat berpartisipasi dalam konferensi pers atau aktivitas media tertentu	Ya	-	-
HAK DIGITAL & MEDIA SOSIAL			
Branding pada komunikasi kampanye digital	Ya	Ya	Ya
Integrasi sponsor di Instagram, TikTok, YouTube, iklan digital, dan video promosi	Ya	Ya	Ya
Branding dalam pembaruan pertandingan, jadwal, statistik, highlight, momen gol, dan reels kreatif	Ya	Ya	Ya
HAK AKTIVASI PENGALAMAN			
Booth dagang atau promosi di venue	5m x 3m	3m x 3m	2m x 3m
Materi promosi, display produk, dan sampling di venue	Ya	Ya	Ya
Pengalaman penggemar bermerek, photo moments, dan aktivasi audiens	Ya	Ya	-
Aktivasi pada kunjungan ke sekolah, kampus, dan komunitas, serta roadshow sekolah, kampus, dan komunitas	Ya	Ya	-
HAK HOSPITALITY & NETWORKING			
Undangan ke resepsi VIP, pesta, jamuan makan malam, dan acara hospitality tertentu	10 pax	5 pax	2 pax
Sesi meet-and-greet dengan tim/pemain serta kesempatan berfoto, tergantung pada ketersediaan	Ya	Ya	-
Alokasi tiket untuk tempat duduk premium	10 pax	5 pax	2 pax
Alokasi tiket masuk umum	20 pax	10 pax	5 pax
HAK MERCHANDISE			
Kesempatan untuk mengembangkan merchandise co-branded dengan kategori terbatas bersama mitra resmi apparel atau merchandise berlisensi, dengan persetujuan sebelumnya. Merchandise yang diproduksi berdasarkan hak ini hanya untuk keperluan promosi dan tidak diperbolehkan untuk dijual	Ya	Ya	Ya
Penyertaan materi promosi atau sampel produk ke dalam goodie bag XSERIES-3 2027	Ya	Ya	Ya

*Kami menjamin penempatan branding pada siaran YouTube resmi milik acara. Penempatan pada penyiar pihak ketiga, termasuk iklan televisi atau squeeze frame, tetap bergantung pada persetujuan dan pengaturan komersial dari masing-masing penyiar.

XSERIES-3 2027**Membentuk Masa Depan Futsal 5v5****PENYELENGGARA** **GOSX PTE. LTD.**

GOSX Pte. Ltd. adalah perusahaan berbasis di Indonesia yang berada di balik Games of Society, sebuah platform olahraga dan hiburan 5v5 terkemuka yang berfokus pada futsal, komunitas, dan budaya anak muda. Didirikan pada tahun 2022, misi awalnya adalah mentransformasi olahraga universitas menjadi ekosistem kompetitif yang lebih luas, menciptakan peluang bagi para pemain untuk berkembang, berkompetisi, dan mendapatkan eksposur.

Games of Society kemudian berkembang di seluruh Indonesia dengan membangun portofolio properti futsal yang mencakup sekolah, kampus, universitas, komunitas, hingga hiburan olahraga tingkat elite. Misinya adalah menjadi pusat futsal global dengan memanfaatkan acara langsung, storytelling digital, dan kemitraan brand untuk terhubung dengan audiens muda yang sangat aktif dan terlibat.

XSERIES merupakan properti olahraga dan hiburan unggulan perusahaan yang menggabungkan kompetisi 5v5 berintensitas tinggi dengan mantan pemain sepak bola profesional, pemain futsal internasional, tokoh olahraga, dan selebritas. Dua edisi pertama diselenggarakan di Jakarta pada September 2025 dan Januari 2026, dengan jumlah penonton langsung dan pengikut digital yang terus berkembang di berbagai negara.

KONTAK**GAMES OF SOCIETY**

GOSX PTE. LTD. - Indonesia Office
Jl. Sungai Sambas 3 No.189-8, RT.7/RW.5
Kramat Pela, Kec. Kby. Baru,
Kota Jakarta Selatan Daerah
Khusus Ibukota
Jakarta 12130
Indonesia
gamesofsociety.com

Novel Leonardo
CEO
(Bahasa Indonesia / English Speaking)
email: novel@gamesofsociety.com
Tel. +62 812 1263 4150

Giovanni Reinaldo
Head of XSERIES
(Bahasa Indonesia / English Speaking)
email: giovanni@gamesofsociety.com
Tel. +62 812 88175184

PAUL POOLE (SOUTH EAST ASIA) CO., LTD.

198 Tanou Road
Bovernives
Pranakorn
Bangkok 10200
Thailand
Tel. / Fax: +66 2622 0605 - 7
www.paulpoole.co.th

Paul Poole
Managing Director
(English Speaking)
email: paul@paulpoole.co.th
Tel. +66 8 6563 3196

Udomporn Phanjindawan
Personal Assistant
(Thai / English Speaking)
email: udomporn@paulpoole.co.th
Tel. +66 8 6382 9949