

**BRAND IMAGE HEADSET GAME HYPER X MENURUT ANGGOTA
KOMUNITAS DISCORD AROKI ESPORTS YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

ALOYSIUS ANDRYANTO WIBOWO

14 09 05465 / KOM

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

***BRAND IMAGE* HEADSET GAME HYPER X MENURUT ANGGOTA
KOMUNITAS DISCORD AROKI ESPORT YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

disusun oleh:

ALOYSIUS ANDRYANTO WIBOWO

14 09 05465 / KOM

disetujui oleh:



Rebekka Rismayanti, S.I.Kom., MA

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Brand Image Headset Game Hyper X Menurut Anggota
Komunitas Discord Aroki Esport Yogyakarta*

Penyusun : Aloysius Andryanto Wibowo

NIM : 14 09 05465

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Selasa, 29 Juni 2021

Pukul : 13.00 WIB

Tempat : *Online via Zoom*

TIM PENGUJI

Desideria Cempaka Wijaya M. S.Sos, M.A, Ph.D

Penguji Utama



Rebekka Rismayanti, S.I.Kom, M.A

Penguji I



Alexander Beny Pramudyanto, S.Sos.M.Si

Penguji II



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aloysius Andryanto Wibowo
NIM : 14 09 05465
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : *Brand Image* Headset Game Hyper X Menurut Anggota Komunitas
Discord AROKI ESPORT Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 15 Juni 2021

Saya yang menyatakan,



Aloysius Andryanto Wibowo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tulisan ini penulis persembahkan kepada :

Tuhan Yesus Kristus yang sampai saat ini memberikan saya kesehatan

Papa, Mama, Adik dan Keluarga Besar

Kerabat dan Sahabat

Yang selalu mendukung dan memberikan semangat saya dalam menyelesaikan Skripsi

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Yesus Kristus atas segala limpahan rahmat dan kurnia-Nya, sehingga penyusunan skripsi dalam memperoleh gelar sarjana di Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang berjudul “BRAND IMAGE HEADSET GAME HYPER X MENURUT ANGGOTA KOMUNITAS DISCORD AROKI ESPORT YOGYAKARTA” dapat terselesaikan.

Dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, masukan, bimbingan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Rebekka selaku dosen pembimbing yang tidak henti-hentinya membimbing saya, mengoreksi saya, dan memberikan saya masukan pada skripsi ini. Terima kasih ibu atas bimbingannya selama proses penyusunan sampai menyelesaikan skripsi ini, terima kasih banyak saya ucapkan semoga Ibu Rebekka sehat selalu.
2. Kepada keluarga, Papa, Mama, Adik serta seluruh Keluarga Besar yang memberikan dukungan dalam doa, semangat dan terus mengingatkan saya untuk menyelesaikan studi ini.
3. Rekan-rekan Komunitas Discord AROKI ESPORT yang dengan baik hati membantu saya dalam proses penulisan skripsi ini, semoga sehat selalu dan sukses buat karir dalam bidang game.
4. Teman-teman FISIP khususnya Fakultas Ilmu Komunikasi 2014 yang menjadi teman seperjuangan dan tempat penulis berkonsultasi mengenai proses skripsi ini.
5. Semua Teman, kerabat dan pihak-pihak yang turut membantu dalam dukungan, semangat dan doa yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih sebesar-besarnya.

Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi masyarakat luas dan dapat dijadikan kajian lebih lanjut bagi ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 14 Juni 2021

Aloysius Andryanto Wibowo
(Penulis)



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran.....	xi
Abstrak	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Kerangka Teori	10
1. Komunikasi	10
2. Komunikasi Pemasaran.....	13
3. Merek	15
4. <i>Brand Image</i>	15
F. Kerangka Konsep.....	21
G. Metodologi Penelitian.....	24
1. Jenis Penelitian.....	24
2. Metode Penelitian.....	24
3. Subjek Penelitian.....	24
4. Objek Penelitian	25
5. Teknik Pengumpulan Data.....	25
6. Teknik Analisis Data.....	26

7. Metode Keabsahan Data.....	27
BAB II PROFIL SUBJEK PENELITIAN	
A. Profil Hyper X.....	28
B. Profil Narasumber Komunitas Discord AROKI E-SPORT Yogyakarta	31
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Awal Mengenal Produk Headset Gama Hyper X.....	35
B. Perolehan Produk Headset Game Hyper X.....	37
C. <i>Brand Image</i> Headset Game Hyper X di Anggota Komunitas Discord AROKI ESPORT Yogyakarta.....	40
D. Analisis Data.....	59
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Headset yang Membantu Gamer Bermain Game.....	2
Gambar 1.2 Headset HyperX Cloud II Salah Satu Tipe Headset HyperX.....	4
Gambar 2.1 Produk HyperX Cloud II.....	30
Gambar 2.2 Aplikasi Discord.....	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Draft Wawancara

Lampiran 2 : Transkrip Wawancara Anggota Komunitas Discord AROKI
ESPORT



ALOYSIUS ANDRYANTO WIBOWO

14 09 05465 / KOM

**BRAND IMAGE HEADSET GAME HYPER X MENURUT ANGGOTA
KOMUNITAS DISCORD AROKI ESPORT YOGYAKARTA**

ABSTRAK

Headset Hyper X adalah headset yang dikhususkan bagi pemain game. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *brand image* Headset Game Hyper X menurut anggota Komunitas Discord AROKI ESPORT Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Metode penelitian ini adalah deskriptif. Narasumber penelitian adalah 5 orang anggota Discord AROKI ESPORT. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan model analisa interaktif dari Miles dan Huberman. Metode keabsahan data menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *brand image* Headset Game Hyper X menurut anggota Komunitas Discord AROKI ESPORT Yogyakarta dinyatakan melalui beberapa aspek komponen pembentuk *brand image*. Kualitas produk dari headset Hyper X dinilai memiliki kualitas dari material yang dipergunakan yang terbuat dari logam, ear pad yang tebal, bahan ringan, kualitas audio headset Hyper X dinilai jernih, detail. Produk dapat dipercaya berdasarkan pengalaman pribadi si pengguna. Keseluruhan anggota sudah menggunakan produk headset Hyper X yang rata-rata lebih dari 1 tahun penggunaan. Produk headset Hyper X juga dinilai memiliki manfaat yaitu digunakan lebih nyaman karena kualitas produk yang dipergunakan. Ketiga, dari segi pelayanan yang dinyatakan oleh anggota komunitas Discord AROKI ESPORT Yogyakarta dimana keseluruhan narasumber menyatakan bahwa pelayanan yang diberikan baik dengan adanya ketersediaan produk di toko-toko gaming, toko online, marketplace, sehingga mudah dijangkau. Ketersediaan dari *service center* juga membantu pengguna jika produk yang digunakan mengalami kerusakan. Tersedia kartu garansi selama 2 tahun, walaupun oleh anggota komunitas Discord AROKI ESPORT Yogyakarta selama pemakaian produk headset Hyper X belum pernah dipergunakan. Harga jual dari produk headset Hyper X dimana ada sebagian narasumber menyatakan harga jual mahal, namun sebagian lainnya menyatakan harga terjangkau akan tetapi harga yang harus dibayarkan sebanding dengan kualitas produk. Citra dari produk headset Hyper X. Produk headset Hyper X dinyatakan sebagai produk yang memiliki kualitas dari segi audio yang detail, daya tahan yang lama, desain menarik dengan ear

pad yang tebal, berat ringan sehingga lebih nyaman dalam penggunaannya untuk bermain game.

Kata Kunci: *Brand Image*, *Headset*, *Komunitas Discord Aroki Esport Yogyakarta*

