

BAB II

PROFIL SUBJEK PENELITIAN

A. Profil Hyper X

Hyper X merupakan divisi dari Kingston Technology Company, Inc yang merupakan sebuah produsen memori terbesar yang ada di dunia. Hyper X didirikan pada tahun 2000 dan mempunyai kantor pusat di Fountain Valley, California, Amerika. Produk ini ditujukan bagi kalangan pecinta game, orang yang bekerja atau teknisi di bidang teknologi informasi, penggemar game. Produk dari Hyper X ini terkenal dengan kualitas, kinerja produk dan inovasinya. Hyper X banyak mensponsori berbagai event di dunia seperti pada penyelenggaraan China Joy, PAX, Davao Cyber dan TGS & Big Fest. Hyper X menjadi sponsor utama pada kegiatan Intel Extreme Masters. HyperX ini juga banyak mensponsori beberapa tim eSport seperti Cloud9, Navi, Team Liquid, SK-Gaming dan lain sebagainya. (<http://www.facebook.com/hyperxcommunity>).

Pada tahun 2015, HyperX melakukan peluncuran headset HyperX Cloud II. HyperX Cloud II ini merupakan versi upgrade dari HyperX Cloud sebelumnya yang diluncurkan pada tahun 2014. HyperX Cloud II tersebut memiliki fitur yang tidak dimiliki oleh headset sebelumnya dimana HyperX Cloud II memiliki fitur sebuah rancangan USB sound card audio control box yang berfiturkan 7.1 virtual surround sound. HyperX Cloud II ini memiliki fitur dan keunggulan yang lebih unggul dari headset HyperX Cloud yang meraih penghargaan sebelumnya. HyperX Cloud II ini

dirancang secara khusus oleh ahlinya dengan kualitas audio dan control volume mikrofon yang independen. Pecinta game dapat dengan mudah untuk beralih ke 7.1 virtual surround sound hanya dengan menekan tombol yang sudah tersedia untuk mendapatkan tujuh posisi speakers yang dapat digunakan untuk meningkatkan permainan game. HyperX Cloud II difasilitas dengan USB untuk PC dan Mac untuk memperkuat audio dan suara serta terdapat stereo 3,5 mm yang kompatibel untuk dipakai pada PS4 dan Xbox One.

HyperX Cloud II ini menghasilkan kualitas suara yang jernih, suara gema dan dapat mengurangi kebisingan latar belakang. *Ear cup* dan *headband* yang dipergunakan pada HyperX Cloud II terbuat dari 100% foam sehingga memberikan kenyamanan bagi pemakai bahkan jika dipergunakan dalam jangka waktu yang lama. Fitur yang menarik pada HyperX Cloud II adalah mic yang dapat dilepas sehingga pengguna dapat melepasnya jika tidak dibutuhkan.

HyperX Cloud II ini dapat dimiliki oleh pecinta game dengan pilihan warna merah, abu-abu, putih pink yang merupakan warna *limited edition*. HyperX Cloud II didukung dengan masa garansi selama dua tahun dan memiliki keunggulan produk HyperX yang memiliki daya tahan yang sudah tidak diragukan lagi oleh penggunanya.

Beberapa fitur dan spesifikasi yang ada pada HyperX Cloud II adalah sebagai berikut:

- a. Transducer type dynamic 53 mm
- b. Frequency response 15Hz – 25,000 Hz
- c. Nominal SPL 98±3dB

- d. Power handling capacity sebesar 150Mw
- e. Tekanan headband sebesar 5N
- f. Berat mikrofon dengan kabel 320g
- g. Panjang dan tipe kabel 1m + 2m tambahannya
- h. Koneksi: single mini stereo jack plug (3.5 mm)

(<https://www.techguy.com/2016/05/review-kingston-hyperx-cloud-ii-headset-dengan-7.1-surround.html>)

Berikut adalah gambar dari produk HyperX Cloud II:

Gambar 2.1 Produk HyperX Cloud II



Sumber: <https://www.techguy.com/2016/05/review-kingston-hyperx-cloud-ii-headset-dengan-7.1-surround.html>

Paket dari penjualan HyperX Cloud II ini cukup menarik dengan tempat atau boks yang eksklusif yang berwarna merah dan di dalamnya terdapat petunjuk penggunaan secara manual untuk dipergunakan pada PS4/Xbox One/PC. Pada boks pembelian juga terdapat surat dari HperX sehingga menambah kesan eksklusif. Perlengkapan yang diperoleh bagi yang membeli paket headset HyperX Cloud II ini diantaranya adalah *ear cup* cadangan dari bahan velour/cloth, USB *Souncard* yang memiliki *volume control*, *mic control* dan juga tombol untuk mengaktifkan suara surround 7.1 (<https://www.techguy.com/2016/05/review-kingston-hyperx-cloud-ii-headset-dengan-7.1-surround.html>)

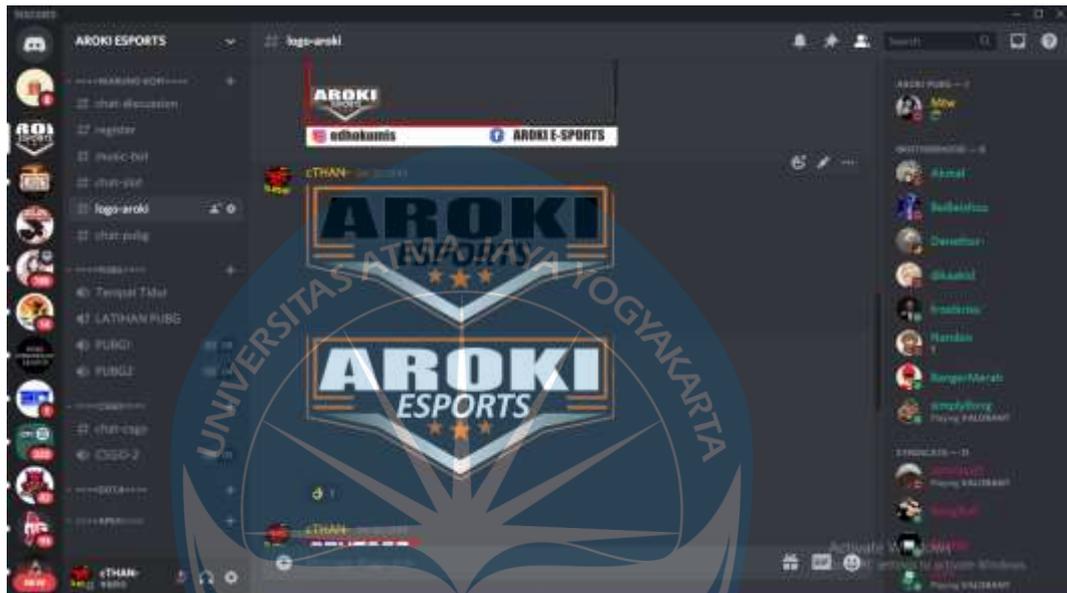
HyperX Cloud II memiliki desain metal brush pada bagian ear cup nya dan memiliki aluminium support pada kedua earcup yang ada sehingga membuat headset ini menjadi lebih menarik. Pada kedua sisi headset tersebut juga terdapat logo HyperX yang besar.

B. Profil Komunitas Discord AROKI E-SPORT Yogyakarta

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ketua komunitas Discord Aroki E-Sport dapat diketahui bahwa komunitas ini bermula dari berdirinya warnet tempat bermain game secara online yang bernama Aroki E-Sport yang berlokasi di Kledokan, Caturtunggal, Depok Kabupaten Sleman. Untuk mempromosikan warnet atau tempat bermain game tersebut maka Matthew sebagai manager dari warnet Aroki E-Sport membuat komunitas pecinta game secara *online*. Komunitas ini diberi nama

Komunitas Aroki E-Sport Yogyakarta, yang berdiri bertepatan dengan *grand opening* dari warnet Aroki E-Sport pada tanggal 22 Desember 2018. Komunitas Aroki E-Sport ini dibuat melalui aplikasi discord.

Gambar 2.2 Aplikasi Discord



Sumber : <https://discord.gg/DPpjFQsN>

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ketua komunitas Discord Aroki E-Sport dapat diketahui bahwa tujuan dibentuk komunitas Aroki E-Sport ini adalah untuk memwadahi pecinta game dan komunitas tersebut dapat sebagai target market dari promosi dari warnet tersebut. Setelah komunitas terbentuk manager dari warnet Aroki E-Sport menunjuk Edho Pradipta untuk mengelola komunitas tersebut dan menjadi moderator dari Aroki E-Sport. Dalam komunitas discord tersebut terdapat tempat untuk bermain bersama dengan anggota lainnya sesuai dengan game yang ingin dimainkan, terutama pada game yang sering dimainkan pada komunitas

discord tersebut, seperti game PlayerUnknown's BattleGround (PUBG), DOTA 2, Apex Legend, dan Counter-Strike Global Offensive.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari daftar anggota komunitas, dapat diketahui bahwa jumlah anggota komunitas Aroki E-Sport adalah sebanyak kurang lebih 150 orang anggota yang berasal dari berbagai wilayah. Kegiatan dari komunitas ini diantaranya adalah mengadakan kegiatan bermain game bersama sesama penggemar game, untuk di wilayah Yogyakarta dapat berkumpul di warnet Aroki E-Sport Yogyakarta, saling berbagi informasi terkait dengan event/pertandingan game.

C. Data Narasumber Penelitian

. Berikut adalah data dari narasumber penelitian ini:

Tabel 2.1 Data Narasumber Penelitian

No	Nama	Umur	Pekerjaan	Lama Menggunakan Headset Game Hyper X
1	Edho Pradipta	29 Tahun	Streamer Game	1 Tahun 6 Bulan
2	Dominggus Toby	25 Tahun	Mahasiswa	1 Tahun
3	Decky Purun	23 Tahun	Mahasiswa	3 Tahun
4	Maikel	24 Tahun	Mahasiswa	1 Tahun 6 Bulan
5	Mario Landjar	24 Tahun	Mahasiswa	1 Tahun 6 Bulan

Sumber: Data Primer, 2021.

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa narasumber pada penelitian ini mayoritas memiliki umur pada rentang 23 sampai dengan 29 tahun,

semua narasumber berjenis kelamin laki-laki. Empat dari lima narasumber mempunyai pekerjaan sebagai mahasiswa. Narasumber mayoritas sebagai mahasiswa yang mempunyai hobi dalam bermain game sehingga membutuhkan produk yang mendukung aktivitas bermain game, dan memilih produk headset dari Hyper X. Keseluruhan narasumber sudah menggunakan headset game Hyper X selama lebih dari 1 tahun, paling lama ada narasumber yang sudah 3 tahun.

