

## ABSTRAK

Persaingan yang ketat dalam pemasaran game console terjadi antara Sony Playstation 4 dan Microsoft XBOX One. Sony Playstation 4 diproduksi oleh Sony dan Microsoft XBOX One diproduksi oleh Microsoft. Setiap game console memiliki keunggulan dan kelemahan sehingga tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi perilaku konsumen dalam bermain produk *Sony PS 4* dan keunggulan produk *Sony Playstion 4* dibandingkan dengan *Microsoft XBOX One* dari persepsi konsumen. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sumber data penelitian adalah sumber data primer. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara semi terstruktur. Fokus wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi konsumen atas keunggulan Sony Playstation 4 dan Microsoft XBOX One serta perilaku konsumen dalam menggunakan game console. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden lebih memilih Sony Playstation 4 dibandingkan Microsoft XBOX One dilihat dari kemampuan menyajikan *game* menarik. Penilaian responden terhadap keunggulan Sony Playstation 4 dilihat dari lebih banyak update *game*, grafik sangat bagus, jalan cerita sangat baik, trailer yang menarik, dan *game* berkelanjutan tidak selesai hanya di season pertama saja. Sedangkan keunggulan dari Microsoft XBOX One yang dinyatakan responden adalah mampu memberikan penyajian *game* lebih baik, ada *game* gerak gambar yang bagus karena sudah 4k dan permainan dan kualitas gambar lebih bagus, fitur lebih menarik, kualitas 4k yang nyata, genre menarik, banyak *game* eksklusif. Berdasarkan analisis terhadap perilaku konsumen dalam menggunakan *game console* disimpulkan bahwa perilaku konsumen adalah beragam dan sebagian besar memainkan *game console* saat senggang dan keseluruhan responden menyatakan sering memainkan *game console* di rumah sendiri.

Kata Kunci: *Game Console*, *Sony Playstation 4*, *Microsoft XBOX One*, Perilaku Konsumen

## ABSTRACT

The intense competition take place between Sony Playstation 4 and Microsoft XBOX One. Sony Playstation 4 produced by Sony dan Microsoft XBOX One produced by Microsoft. Each of game console have strength and weakness, so the purpose of this reseach is to identify the consumer behavior to play Sony Playstation 4 and Microsoft XBOX One, also to compare the strength of Sony Playstation 4 and Microsoft XBOX One according to the consumers perception. The research type is qualitative research. The Data source is primar data source. Data collection method using semistructure interview. Interview were focusing on collecting information about consumer's perception on the strength of Sony Playstation 4 and Microsoft XBOX One, also to identify the consumer's behavior in playing game console. The number of samples are 11 samples. Data analysis technique using qualitative decriptive. The research showing that most of respondents more interested to Sony Playstation 4 than Microsoft XBOX One. The strength of Sony Playstation 4 are: more game update, good graphic, attractiveness of storyline, attractiveness of trailer, and continous release of game. The strength of Microsoft XBOX One are attractiveness of game presented, 4k quality, attractiveness of genre, and more exclusive game. The consumer behavior in using game is various, most of them play the console on their free time. All of respondent play game in their own house.

Keywords: *Game Console, Sony Playstation 4, Microsoft XBOX One, Consumer Behavior*

UWIKKA