

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kedatangan *Playstation 2* memang patut ditunggu, karena di tengah semakin ramainya atmosfer *Playstation* di Indonesia, perangkat yang satu ini dikatakan jauh menjanjikan dibanding versi sebelumnya. Dikatakan *Playstation 2* mampu menampilkan resolusi grafik yang lebih hebat dari sebelumnya. Kalau di PS 1 sekitar 360.000 poligon per detik, maka di PS2 mampu membaca sekitar 75 juta poligon per detik. Bayangkan betapa halus gambar yang ditampilkan di mesin yang terbaru ini. Keindahan ini, konon jauh melebihi kemampuan mesin-mesin lain, seperti *Dreamcast* misalnya yang hanya 30 juta per detik dan N64 yang hanya 150 ribu per detik. Demikian pula dengan kecepatan bacanya. Di PS 1 dulu hanya 33,86 MHz. Sedang di PS2 bisa mencapai 300 MHz (tepatnya 294,912). Kecepatan ini juga jauh melebihi kecepatan N64 yang hanya 93,75 MHz dan *Dreamcast* yang hanya 200 MHz.

Game yang akan dirilis untuk PS2 ini tidak hanya dalam format CD biasa saja, tapi juga dalam format DVD yang kapasitasnya jauh lebih besar. Apabila selama ini game-game bagus RPG yang rata-rata dibuat dalam jumlah CD yang banyak (misal seri *Final Fantasy*), maka di format DVD ini nanti, tidak akan ditemukan lagi game yang butuh CD banyak. Cukup satu, tapi sudah langsung memuat semuanya. Apabila dulu dapat berlama-lama menunggu waktu *loading* dan melihat gambar poligon yang kasar, di PS2 ini dijanjikan sudah tidak akan menemui hal itu lagi. (Rudianto, 1999:II)

Belakangan ini kondisi pasar *Sony Playstation 2* di Indonesia cenderung bergejolak. Banyak perubahan terjadi, seperti masuknya beberapa model modifikasi baru, tipe-tipe baru, perkembangan CD-ROM hingga DVD-ROM bajakan plus fluktuasi harga pasarnya. Di pasar video game tanah air, PS2 menjadi idola. Namanya sedang naik daun setelah *Sega Dreamcast* belum lama ini tenggelam. *Sony* merilis banyak sekali tipe PS2, namun tidak semua sempat masuk ke Indonesia. Pada gelombang pertama, PS2 yang masuk ke Indonesia terdiri dari tipe SCPH-10000, SCPH-15000, SCPH-15000 TI. Semuanya merupakan model versi NTSC Jepang. Model-model ini sudah tidak tersedia lagi di pasar, kecuali yang bekas pakai. Sebagai catatan, SCPH-10000 banyak diburu karena mampu memainkan DVD *Movie* semua kode *region*. Kini, PS2 versi Jepang yang masih dijual tipe SCPH-18000, yang bisa dimodifikasi dengan perangkat *Neo-Key* dan *Action Replay 2* versi Jepang. Di Jakarta, harga paketnya mencapai Rp 4.800.000,- (kurs 1 USD = Rp 10.000), lengkap dengan *memory card* 8 MB. Namun, prospek pemasaran ini kurang cerah akibat datangnya SCPH-30001 versi Amerika. SCPH-30001 merupakan model yang sekarang paling banyak ditemui di pasaran. Selain mampu memainkan game-game orisinal Amerika, kondisi modifikasinya bisa dibilang paling sempurna. Menurut Kenop (www.kenop.com), penjualan SCPH-30001 saat ini sedang mencapai puncaknya. Apalagi harganya baru saja turun akibat membaiknya nilai tukar rupiah. Di Jakarta, SCPH-30001 dijual pada kisaran harga Rp 4.700.000 – 4.800.000 untuk paket komplit dengan *memory card* 8 MB. Sedangkan di Surabaya, harga satu paket lengkap SCPH-30001 dan sebuah *memory card* 8 MB berkisar Rp 4.700.000 – 5.200.000. Di Amerika Serikat,

satu unit SCPH-30001 dipatok \$300, *memory card* 8 MB \$35, *Game Shark 2* \$50, dan sebuah *Neo-Key* \$20. Dengan kata lain, satu paket komplit PS2 di luar negeri berada pada kisaran 405 dolar atau sekitar Rp 4.000.000. Berarti, harga sepaket PS2 di Indonesia lebih mahal Rp 700.000 - 1.200.000 ketimbang di luar negeri. Saat ini, baru saja masuk ke Indonesia, tipe baru dengan seri SCPH-3500x. Sebuah paket khusus PS2 SCPH-35001 dengan bundel *Gran Turismo 3: A-spec* baru saja tiba di Jakarta. Harganya Rp 5,3 juta berikut *memory card* 8 MB. (Prasetyo, 2001:24)

2. Rumusan Masalah

Bagaimana persepsi konsumen pengguna *Sony Playstation 2* di Tunjungan Center Surabaya tentang kualitas produk tersebut?

3. Tujuan Penelitian

Ingin mengetahui kualitas produk *Sony Playstation 2* yang terdiri dari : *performance, features, reliability, conformance, durability, serviceability, aesthetics, perceived quality* berdasarkan persepsi konsumen pengguna *Sony Playstation 2* di Tunjungan Center Surabaya.

4. Manfaat Penelitian

Bagi penulis:

Studi ini bermanfaat untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kualitas produk dari konsumen pengguna *Sony Playstation 2* sekaligus sebagai pertimbangan sebelum membeli *Sony Playstation 2*.

Bagi pembaca:

Studi ini bermanfaat sebagai pertimbangan sebelum membeli Sony Playstation 2.

Bagi perusahaan:

Studi ini bermanfaat sebagai saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan produk Sony Playstation 2.