

INTISARI

Permainan dewasa ini semakin berkembang dengan adanya jenis-jenis permainan yang semakin beragam, salah satunya adalah permainan kartu yang disebut *Trading Card Game*. Permainan ini dimainkan oleh berbagai kalangan baik dari segi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan anggaran yang disediakan. Hal ini memungkinkan timbulnya keberagaman perilaku konsumen *Trading Card Game* di Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku konsumen *Trading Card Game* di Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis studi deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode Tabulasi Silang, yang dibagi berdasarkan jenis *Trading Card Game* dan identitas responden. Objek penelitian ini adalah konsumen *Trading Card Game* di Surabaya dengan lingkup bahasan meliputi apa yang hendak mereka beli, siapa yang membeli, mengapa mereka membeli, bagaimana mereka tahu, dimana mereka membeli, siapa yang mempengaruhi mereka, kapan mereka membeli, seberapa sering mereka membeli, seberapa sering mereka memakai, dan bagaimana mereka mengevaluasinya.

Hasil penelitian menunjukkan adanya keberagaman perilaku konsumen *Trading Card Game* di Surabaya. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh pihak *developer* untuk dapat lebih memuaskan konsumen *Trading Card Game* baik secara langsung maupun tidak langsung yang terkait pada seluruh elemen perilaku konsumen yang diteliti hingga pada tahap puas atau tidak.

Kata Kunci: *trading card game*, perilaku konsumen, Surabaya.

ABSTRACT

Nowadays game is growing with these kinds of games are increasingly diverse, one of which is a card game called Trading Card Game. The game is played by various groups in terms of age, gender, level of education, and the budget provided. This allows the emergence of diversity in consumer behavior Trading Card Game in Surabaya. This study aimed to describe the behavior of consumer Trading Card Game in Surabaya.

This study uses a quantitative approach to the type of descriptive study. This Study uses Cross Tabulation method for type of Trading Card Game and Respondent's Profile. Object of this study is that consumers Trading Card Game in Surabaya with the scope of discussion include what they want to buy, who to buy, why they buy, how they know, where they buy, who they affect, when they buy, how often they buy, how often they used, and how they evaluate it.

The results showed the diversity of consumer behavior Trading Card Game in Surabaya. The results of the study can be used by the developer to be able to better satisfy consumers Trading Card Game, either directly or indirectly, that deal with all of the elements of consumer behavior.

Keywords: trading card games, consumer behavior, Surabaya.