

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Video game* adalah salah satu fenomena kemajuan teknologi berbentuk permainan elektronik berupa *teks* ataupun gambar yang menuntut partisipasi dan interaksi antar pemain dengan *controller interface* yang menghasilkan perubahan pada sebuah layar *video* (Khairiyah, 2020). Perkembangan teknologi internet dan *smartphone* menyebabkan produsen *game* saling bersaing untuk membuat *game* yang menarik perhatian masyarakat. Salah satunya yaitu membuat *game* dengan bantuan koneksi internet atau sering dikenal dengan istilah *game online*. *Video game* pada dasarnya diciptakan sebagai media hiburan bagi pengguna, namun dengan perkembangan zaman yang semakin maju *video game* tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan, melainkan dikembangkan sebagai media bisnis, media komunikasi, dan media sarana edukasi (Putra et al., 2019).

Jenis *video game* yang saat ini sedang populer dan paling banyak dimainkan adalah *game* berjenis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* merupakan *video game* yang bersifat *real time* yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu kali permainan dengan melakukan kerjasama tim untuk menghancurkan markas lawan agar menjadi pemenang (Mustofa, 2019). *Video game* berjenis *MOBA* bisa dimainkan di komputer dan bisa juga dimainkan di *smartphone*, salah satunya yaitu *game Mobile Legends* yang saat ini menjadi salah satu *game*

berjenis *MOBA* yang paling populer dengan jumlah pemain terbanyak. Hal ini dapat dibuktikan dengan menempati posisi teratas dalam *Top Charts game* paling populer di *Play Store* pada kategori *game* terlaris. Jumlah orang yang mendownload dan memainkan *game* ini di *Play Store* terhitung sudah mencapai 500 juta orang dengan 30.955.605 ulasan dan mendapatkan *rating* 4,0 pada tanggal 2 Juni 2022.

Banyak perbedaan pendapat mengenai respon atau tanggapan masyarakat mengenai *game Mobile Legends* sebagai salah satu *game* paling populer dan terlaris saat ini. Respon atau tanggapan dari masyarakat mengenai *game Mobile Legends* umumnya bersifat positif, negatif maupun netral. Respon atau tanggapan masyarakat harus dipertimbangkan oleh *developer game* untuk mengembangkan kualitas permainan menjadi lebih baik dari segi grafis, peningkatan jaringan, penyesuaian dan keseimbangan *hero*, *equipment*, emblem serta fitur dari permainan *MOBA* itu sendiri. *Developer game* juga harus bisa bekerja secara optimal agar memberikan kenyamanan yang sesuai dengan pemain. Untuk mensortir dan memantau respon tersebut bukanlah hal yang mudah karena jumlah respon atau tanggapan masyarakat yang dimuat dalam media sosial jumlahnya sangat banyak apabila diproses secara manual. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode yang bisa memantau dan mensortir respon atau tanggapan masyarakat dengan cepat dan otomatis dalam mengkategorikan respon yang bersifat positif, negatif maupun netral.

Berdasarkan uraian diatas, maka dari itu diharapkan analisis sentimen pada media sosial *twitter* dapat dijadikan sebagai acuan baru sumber informasi

opini publik mengenai *video game* berjenis *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* pada *game Mobile Legends*. Analisis sentimen atau *sentiment analysis* adalah suatu metode untuk memperoleh data di internet melalui berbagai *platform* yang tersedia. Analisis sentimen berpusat pada analisis dan pengertian emosi dari *review teks* yang bertujuan untuk prediksi, analisis suasana hati, suasana publik, serta gambaran perasaan secara otomatis dari pengguna internet pada suatu kasus. Tujuan dari analisis sentimen yaitu untuk mengumpulkan polaritas dari teks atau opini pada suatu dokumen yang bersifat positif, negatif atau netral. Media sosial *Twitter* dipilih karena *Twitter* adalah *platform* media sosial yang populer di kalangan pengguna internet saat ini (Que et al., 2020). Media sosial *twitter* memiliki keterbukaan terhadap data yang dimilikinya melalui *Application Programming Interface (API)*. *API* adalah antarmuka perangkat lunak ke perangkat lunak, dengan *API* maka aplikasi bisa berbicara satu sama lain tanpa sepengetahuan atau intervensi pengguna. *API* yang disediakan *twitter* memungkinkan pengembang pihak ketiga untuk memperoleh data yang dimiliki oleh *twitter* dengan cara *crawling* (Salim & Mayary, 2020). Metode klasifikasi yang digunakan untuk analisis sentimen adalah *Naïve Bayes Classifier*. *Naïve Bayes Classifier* merupakan sebuah metode sederhana berbasis probabilistik yang memiliki nilai akurasi dan performansi tinggi dalam mengklasifikasikan sebuah *teks*. *Naïve Bayes Classifier* dapat digunakan untuk mengklasifikasikan sebuah opini ke dalam opini positif, negatif maupun netral (Suryani et al., 2019).

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang, maka dapat diambil rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan masyarakat yang beragam baik yang bersifat positif, negatif dan netral maka dilakukan analisis sentimen pada *Twitter* terhadap *game Mobile Legends* menggunakan metode klasifikasi *Naïve Bayes Classifier (NBC)*.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sentimen *Twitter* hanya berdasarkan *tweet* mengenai *game Mobile Legends*.
2. Bahasa yang digunakan pada *dataset* yaitu Bahasa Indonesia.
3. Metode yang digunakan untuk klasifikasi adalah *Naïve Bayes Classifier*.
4. Analisis sentimen terdiri dari kelas positif, negatif dan netral.
5. Proses *crawling* data dimulai dari 01 April 2022 sampai 31 Juli 2022.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sentimen masyarakat terhadap *game Mobile Legends* pada media sosial *Twitter* dan mengetahui tingkat *accuracy*, *precision*, *recall* dan *f1-Score* dengan menggunakan metode klasifikasi *Naive Bayes Classifier*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Dapat mengetahui kecenderungan sentimen masyarakat terhadap *game Mobile Legends* yang diambil dari media sosial *Twitter*.

2. Dapat mengetahui seberapa banyak respon masyarakat yang bersifat positif, negatif, dan netral terhadap *game Mobile Legends*.
3. Dapat menjadi referensi perbandingan dengan penelitian sebelumnya tentang analisis sentimen melalui media sosial *Twitter*.

