

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab 1 ini akan berisi pendahuluan tentang latar belakang yang merupakan penjelasan mengenai apa yang akan dibahas pada penulisan laporan ini, identifikasi masalah yang merupakan identifikasi dari masalah yang ditemui, batasan masalah untuk membatasi lingkup masalah pada topik laporan, tujuan penelitian merupakan hal yang akan dicapai dalam penulisan laporan ini, dan sistematika penulisan merupakan struktur penulisan pada setiap bab.

1.1 Latar Belakang

Media sosial merupakan salah satu sarana masyarakat Indonesia untuk berinteraksi, berkarya maupun menyampaikan pendapat. Dikutip dari laporan berjudul *Digital 2021: The Latest Insights Into The State of Digital*, disebutkan bahwa dari total 270 juta penduduk di Indonesia, 170 juta diantaranya telah menggunakan media sosial. Dikutip dari *statista.com* pengguna *Twitter* di Indonesia saat ini menempati peringkat 5 terbesar di dunia. Dimana *Twitter* menjadi salah satu jejaring sosial paling besar di dunia, salah satu *trending topic* di *Twitter* dalam beberapa bulan terakhir ini khususnya di Indonesia adalah *trend* *Ikoy-ikoyan*. Ikoy-ikoyan adalah kegiatan *giveaway* atau pemberian hadiah secara gratis yang dicetuskan oleh *Influencer* Arief Muhammad. Istilah Ikoy-ikoyan tersebut berasal dari nama asisten pribadi Arief Muhammad yaitu M. Rizqi Fadhilah alias *Ikoy*. Karena istilah ini masih baru didengar, dan banyak orang yang bingung mengenai Ikoy-ikoyan. Tujuan dibentuknya permainan ini yaitu untuk berbagi kepada orang-orang yang sedang membutuhkan di masa pandemi ini. Jadi untuk memainkannya yaitu Arief Muhammad hanya memilih *Direct Message* (DM) Instagram yang dikirimkan para pengikutnya secara acak. Kemudian orang yang terpilih akan diberikan hadiah berupa uang bernilai ratusan hingga jutaan rupiah atau dalam bentuk barang seperti makanan hingga *handphone*.

Pada 1 Juli 2021 Arief Muhammad mengunggah sebuah foto di akun Instagram miliknya dan memberikan caption terkait permainan Ikoy-ikoyan tersebut. Dalam akun tersebut menjelaskan bahwa sampai hari ini tidak berhenti notifikasi atau pemberitahuan dari followers, teman pengusaha, teman artis, dan teman *Influencer*. Mereka di paksa untuk bermain Ikoy-ikoyan sehingga menjadi pemicu untuk berbagi. Terkait permainan ini, banyak teman Arief Muhammad

yang menanyakan arti permainan *Ikoy-ikoyan* tersebut. Arief Muhammad menjelaskan bahwa arti dari permainan ini untuk berbagi rezeki dan berbagi kebaikan bagi semua orang.

Meskipun banyak yang menilai *trend* *Ikoy-ikoyan* ini positif karena ajang berbagi, tetapi tidak sedikit yang beranggapan bahwa *Ikoy-ikoyan* ini merupakan suatu yang kontroversial. Terkait permainan ini membuat sebagian pihak merasa kurang nyaman, karena dianggap beberapa *Netizen* terkesan mengemis dan bahkan memaksa sejumlah *public figure* untuk mengikuti *trend* ini. Karena *trend* ini sampai pada *Influencer* lain yang merasa tidak nyaman karena dipaksa. Jika *Influencer* tersebut menolak mengikuti permainan ini, maka *followers* mereka menganggap bahwa *Influencer* tersebut pelit. Sehingga beberapa *netizen* menganggap *trend* ini justru menciptakan mental pengemis, di mana para *followers* diberikan sarana untuk meminta-minta kepada *Influencer* yang seharusnya menjadi peringatan bahwa mereka tidak memiliki hubungan sama sekali seperti teman ataupun saudara. Sejumlah *public figure* mengingatkan agar *netizen* berhenti meminta *trend* tersebut secara paksa. Mereka menegaskan bahwa cara setiap orang untuk berbagi itu berbeda.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan bertujuan untuk menganalisa sentimen pengguna *Twitter* terhadap *trend* *Ikoy-ikoyan* dengan judul penelitian yaitu **Analisis Sentimen *Netizen* Indonesia Terhadap *Ikoy-ikoyan* *Influencer* Arief Muhammad Dengan Menggunakan Data *Twitter* Dengan Metode *Naïve Bayes*.**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana Tanggapan dari pengguna *Twitter* terhadap *Ikoy-ikoyan* dari *Influencer* Arief Muhammad?
2. Bagaimana *Naïve bayes* bekerja dalam analisis sentimen pada data *Twitter* terhadap *Ikoy-ikoyan*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Data yang digunakan adalah *tweet* dari pengguna *Twitter*.
2. Data yang digunakan adalah data dari Agustus – September 2021
3. Sentimen akan dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu sentiment positif dan negatif.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Melakukan analisis sentimen pengguna *Twitter* terhadap Ikoy-ikoyan dari *Influencer* Arief Muhammad.
2. Mengetahui hasil dari tahapan *Naïve bayes* bekerja dalam analisis sentimen pada data *Twitter Netizen* Ikoy-ikoyan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui sentimen *netizen* Indonesia terhadap Ikoy-ikoyan dari *Influencer* Arief Muhammad dengan Metode *Naïve bayes*

1.6 Sistematika Penulisan Penelitian

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi lima bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, identikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka berfikir dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi pustaka yang mendukung dan terkait langsung dengan penelitian, yang diperoleh melalui buku, jurnal penelitian maupun sumber literatur lain. Pada bab ini juga dielaborasi hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang dikaji oleh penulis dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah terstruktur dan sistematis yang dilakukan dalam penelitian. Langkah-langkah (tahapan tersebut disajikan dalam bentuk diagram alir yang disertai dengan penjelasan singkat).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tahapan implementasi dengan metode *Naïve bayes*, sehingga mendapatkan hasil nilai akurasi dan tahapan confuanalisis sentimen dan interpretasi hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran perbaikan yang perlu dilakukan pada objek penelitian.