

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini sudah menjadi konsumsi di tengah lingkungan masyarakat terutama dikalangan anak muda. Banyak memberikan ragam kemudahan yang bersinggungan dengan kecanggihan teknologi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Novrialdy, Nirwana & Ahmad, 2019). Salah satu jembatan penghubung dalam teknologi adalah internet. Menurut *We Are Social* mencatat ada 205 juta pada Januari 2022, yang berarti 73,3 % dari seluruh populasi Indonesia telah menggunakan internet dan 19,3% adalah anak-anak. Dahulu permainan tradisional sangatlah populer. Bermain diluar ruangan seakan hal yang sangat dinantikan. Tetapi sekarang anak tidak ada kemauan lagi untuk bermain permainan tradisional tersebut dikarenakan sudah beralih ke permainan secara modern dengan jaringan internet yang bisa membuat interaksi sosial dengan temannya secara langsung menjadi berkurang. Hal ini membuat anak ketergantungan pada *game online*. Menurut Ahli Adiksi Perilaku bahwa 2.933 anak-anak hingga remaja mengalami peningkatan durasi bermain game online yang dari rata-rata 7,26 jam sehari menjadi 11,6 jam sehari.

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara online melalui internet. Maraknya *game online* membuat orang khususnya anak-anak pra remaja dan remaja ingin memainkan permainan tersebut dan memiliki dampak positif sebagai hiburan jika digunakan dengan bijak (Adams, 2013). Kemunculan *game online* menjadi sangat populer dikalangan anak-anak hingga remaja karena kemudahan dalam mengaksesnya, juga *game online* bisa digunakan dalam berbagai macam platform seperti Personal Computer (PC), play station (PS) dan smart phone (Kiraly, Nagygyorge, Griffiths & Demetrovics 2014). Saat ini game-game online populer seperti Free Fire (FF), Mobile Legend (ML), Player Unknowns Battle Ground (PUBG), Arena Of Valor (AoV) menjadi konsumsi bagi anak-anak dan remaja.

Usia anak –anak dan remaja adalah usia yang paling rentan terhadap kecanduan *game online* dibanding dengan orang dewasa karena usia pra remaja

dan remaja berada pada periode yang tidak stabil yang artinya cenderung lebih mudah untuk terjerumus terhadap persoalan hal hal yang baru mereka lihat (Jordan & Anderson, 2016). Karena kecanduan *game online* banyak anak-anak dan usia remaja tidak tertarik dengan kegiatan lain seperti membaca, belajar tidak sedikit dari mereka yang merasa gelisah jika tidak dapat bermain *game online* (Novrialdy, Nirwana & Ahmad, 2015). Banyak penurunan nilai prestasi baik akademik maupun non akademik, relasi sosial dan juga kesehatan. Sebagai contoh 10 anak-anak di kota Banyumas didiagnosis mengalami gangguan mental akibat kecanduan *game online* dan harus mendapat terapi di RSUD (Aziz, 2018).

Oleh karena itu perlu dilakukan analisis sentimen yang bertujuan untuk menganalisis opini publik terhadap *game online* sehingga membuat kesimpulan yang tepat berupa hasil setuju atau tidak setuju dengan adanya game online di tengah masyarakat khususnya pengguna *twitter* dengan sample data set *twitter*. Karena *twitter* merupakan media sosial paling populer di Indonesia dengan negara pengguna kelima teraktif di dunia. Dengan banyaknya pengguna *twitter* banyak di ambil informasi berupa opini dari polaritas positif, negatif atau netral dengan menggunakan algoritma *Naïve Bayes* dan *Vader Lexicon* dengan perbandingan akurasi presisi dan recall kedua metode ini.

Analisis sentimen ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa penelitian. penelitian sebelumnya dilakukan oleh Tanthy Tawaqalia tahun 2020 menganalisis sentiment *twitter* terhadap tokoh public dengan algoritma *Naïve Bayes* dan support vector machine dengan menghasilkan kinerja metode *Naïve Bayes* menghasilkan kinerja lebih baik dengan akurasi 91,48% presisi 89,28 % dan recall 91,58%.

Berbeda dari penelitian yang telah dilakukan di atas, dalam penelitian ini di lakukan analisis sentiment terhadap game online melalui tweet *netizen*. Lalu mengklasifikasi kedalam kategori positif, negatif atau netral menggunakan metode dan *Naïve Bayes*. Kemudian membandingkan hasilnya untuk mengetahui metode mana dengan hasil terbaik dalam hal accuracy, precision dan recall terhadap Analisis Sentimen Opini Publik Terhadap Game Online Menggunakan Data Set *Twitter* Dengan Algoritma *Vader Lexicon* dan *Naïve Bayes*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kualitas dan penerapan metode *naïve bayes dan lexicon based* pada penelitian ini ?
2. Bagaimana hasil analisis yang dihasilkan dari penerapan metode *naïve bayes dan lexicon based* untuk mengklasifikasikan opini masyarakat tentang game online pada media social *twitter* ?
3. Bagaimana perbandingan yang dihasilkan pada metode metode *naïve bayes dan lexicon based* berdasarkan akurasi!

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini agar tidak keluar dari pokok pembahasan yang telah ditentukan adalah sebagai berikut:

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini agar tidak keluar dari pokok pembahasan yang telah ditentukan adalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data teks berupa *tweets*, waktu peluncuran *teks*, *id*, serta *username* pengguna *twitter* yang membahas mengenai pembelajaran game online dan aplikasi game online.
2. Kualitas penerapan metode dikatakan baik jika menghasilkan akurasi model $> 60\%$ dan nilai *confussion matrix* yang baik

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui sentiment dari opini masyarakat mengenai game online yang menjadi salah satu kegiatan permainan di masyarakat.
2. Menganalisa anemo masyarakat tentang penggunaan game online di tengah masyarakat khususnya masyarakat *twitter*.
3. Membandingkan algoritma yang terbaik antara metode *naïve bayes* atau *lexicon based* dalam mengambil keputusan terhadap game online.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan pemahaman bahwa teknologi komputer dapat sangat bermanfaat untuk banyak hal diantaranya dalam melakukan pengolahan data dan sebagai alat pengklasifikasian yang akurat untuk membantu pengambilan keputusan yang tepat.
2. Dapat membantu mengambil keputusan yang terbaik terhadap perbandingan algoritma *naïve bayes* atau *lexicon based*.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini akan diuraikan menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan teori terkait latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat kajian Pustaka dari penelitian terdahulu, referensi yang relevan dengan penelitian analisis sentiment yang akan dilakukan dan dasar teori dalam melakukan *sentiment analysis*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang gambaran dan tahap – tahap yang dilakukan pada proses pengelompokan atau *classification* menggunakan algoritma *naïve bayes* dan *lexicon based* dalam *sentiment analysis* yang akan dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari dilakukannya klasifikasi sentiment dengan metode *K-Nearest Neighbor*. Pembahasan hasil klasifikasi dilakukan pertahap, terdapat pengujian terhadap hasil klasifikasi yang dilakukan serta tampilan visualisasi dalam bentuk grafik berdasarkan hasil klasifikasi sentiment yang telah dilakukan dalam penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapatkan dari dilakukannya penelitian dan saran yang dapat diberikan untuk dapat perbaikan pada masa mendatang atau penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA