

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Video Games adalah salah satu fenomena kemajuan teknologi yang pada dasarnya berbentuk permainan elektronik berupa teks ataupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, pengguna yang memainkannya, dan dijumpai oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut (Djaouti, et al., 2008). Perkembangan industri video games dewasa ini semakin pesat dan mudah diakses, sehingga semakin banyak masyarakat yang mengenal video games. Sebagai contoh *Smartphone* saat ini menjadi basis *video games* yang populer. Mudahnya akses untuk memainkan video games menjadi salah satu faktor populernya perangkat seluler ini. Pada dasarnya *video games* diciptakan untuk sebagai media hiburan bagi pengguna, namun seiring perkembangan zaman media *video games* tidak hanya dijadikan sebagai hiburan, melainkan dikembangkan sebagai media komunikasi, bisnis, serta sarana edukasi.

Banyak jenis-jenis *video games* yang tersedia saat ini, mulai dari permainan yang lebih cenderung dimainkan dengan santai (*casual game*), teka-teki yang menuntut pemain untuk berpikir lebih (*puzzle game*), permainan yang melibatkan banyak orang sekaligus atau biasa disebut *massively multiplayer online games* (MMO), hingga jenis permainan yang banyak dibahas dewasa ini yaitu *Battle Royale*. Suatu jenis permainan yang menuntut pemain untuk bertahan melawan 60 hingga 100 orang agar menjadi pemenang. Banyak perdebatan mengenai dampak dari jenis *video game* tersebut, terutama dengan judul-judul *game* yang sangat banyak dimainkan oleh anak-anak seperti *Fortnite* dan *Playerunknown Battleground* (PUBG). Terlebih Presiden Amerika Serikat, Donald Trump menyatakan bahwa *video games* adalah penyebab dari kekerasan dan terorisme yang terjadi dewasa ini setelah terjadinya beberapa kasus penembakan yang terjadi.

National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC) menyatakan bahwa *video game* tersebut terdapat fitur untuk melakukan *voice chat*

yang dimana anak-anak dibawah umur dapat berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal, sehingga hal tersebut dikhawatirkan dapat memprovokasi atau menyebabkan ketidakstabilan emosi pada anak-anak. *Video game* juga dikhawatirkan dapat menyebabkan kecanduan, penelitian yang dilakukan oleh (Liu & Peng, 2009) menyatakan bahwa kecanduan bermain *video games* dapat dikelompokkan sebagai gangguan jiwa berdasarkan *American Diagnostic and Statistic Manual of Mental Disorders* (DSM), dikarenakan *video games* terutama yang berbasis *online* dapat membuat anak kecil rentan mengalami ketidakstabilan emosi, dan disisi lain juga membuat interaksi terhadap dunia nyata menjadi berkurang. Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cole Griffiths (2007) didapatkan bahwa *Massively multiplayer online games* (MMO) menjadi sarana untuk bersosialisasi. Dalam penelitiannya menghasilkan bahwa 75% dari total responden menyatakan bahwa mereka menemukan banyak teman didalam *game*, dan 20,3% dari responden menyatakan bahwa *video games* memberikan dampak negatif terhadap hubungan mereka dengan orang-orang yang tidak memainkan *game* tersebut.

Pengaruh perkembangan *video games* saat ini masih belum jelas. Terlebih, kasus kekerasan dan penembakan yang terjadi belakangan ini banyak dihubungkan dengan dampak yang ditimbulkan dari *video games* terutama *game* berjenis *Battle Royale*. Maka dari itu diharapkan analisis sentimen pada media sosial *twitter* dapat dijadikan sebagai acuan baru sumber informasi opini publik terhadap dampak yang ditimbulkan dari *video games* berjenis *Battle Royale*. Pada dasarnya analisis Sentimen merupakan bagian dari *opinion mining* (Liu, 2010) yang dapat didefinisikan sebagai proses menggali informasi berupa opini, perilaku, pandangan, atau emosi dari sebuah teks. Analisis sentimen dilakukan untuk mengetahui sentimen publik mengenai sebuah masalah atau dapat juga digunakan untuk identifikasi kecenderungan hal di pasar (Pang, et al., 2002). Pada penelitian ini, sentimen dibagi menjadi 2 kelas yaitu Positif dan Negatif. Sentimen positif ialah opini dari pengguna *twitter* yang tidak setuju bahwa *video games* menyebabkan kekerasan, sedangkan sentimen negatif ialah opini pengguna *twitter* yang setuju bahwa *video games* menyebabkan kekerasan. Proses analisis sentimen dimulai dari

pre-processing data. Tahapan dalam *pre-processing* meliputi *tokenisasi* yaitu mengubah teks menjadi bentuk yang siap untuk diolah pada tahap selanjutnya termasuk menghilangkan tanda baca, menghilangkan kata-kata tidak penting (Stop word), *case folding*, dan sebagainya. Kemudian proses selanjutnya adalah *Part of Speech (POS) Tagging*. *POS Tagging* merupakan suatu cara pengkategorian kelas kata, seperti kata kerja, kata benda, dan sebagainya. Tahap selanjutnya yaitu melakukan pembobotan dengan menggunakan TF-IDF (Putranti & Winarko, 2014).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengimplementasikan metode *Support Vector Machine (SVM)* dalam analisis sentimen pengguna *Twitter* terhadap dampak *video games* berjenis *battle royale* serta mengukur tingkat akurasi dari metode SVM

1.3. Tujuan Penelitian

. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mengimplementasikan metode *Support Vector Machine (SVM)* dalam analisis sentimen pengguna *Twitter* mengenai dampak *video games* berjenis *battle royale*.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menjadi sarana baru dalam mendapatkan informasi berdasarkan opini dari pengguna media sosial sebagai pertimbangan kecenderungan masyarakat melalui sentimen publik.
2. Menjadi perbandingan dengan penelitian sebelumnya tentang analisis sentimen melalui media sosial *Twitter*.

1.5. Batasan Penelitian

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. Menggunakan dataset dari *tweet* pengguna *Twitter* mengenai dampak *video games* pada bulan November 2018 - September 2019.

2. Bahasa yang digunakan pada dataset yaitu Bahasa Inggris.
3. Klasifikasi kategori sentimen menjadi 2 kategori yaitu “Positif” dan “Negatif”.