

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan gaya animasi Jepang. Istilah ini berasal “*animation*” yang disingkat dalam bahasa Jepang *romaji* menjadi anime. Namun, sekarang anime lebih berkaitan dengan serial televisi animasi atau film animasi yang berasal dari Jepang [1]. Serial anime biasanya penuh dengan karakter yang menarik dan cerita yang bagus, sehingga anime mempunyai peminat dari berbagai rentan usia. Selama 100 tahun terakhir, animasi Jepang penuh dengan ide-ide baru, saat ini Jepang menjadi pemimpin dalam pengembangan di dunia animasi bersama dengan Amerika Serikat[2]

Anime terkadang memuat karakter historis, warisan budaya dan estetika dari daerahnya sendiri, sehingga dalam konteks globalisasi kemajuan teknologi dan masuknya sumber modal baru membuat anime menjadi berkembang lebih pesat daripada sebelumnya. Dihadapkan dengan kebangkitan media *streaming*, *Platform streaming* di Jepang dan negara lain beralih dari membeli hak distribusi online menjadi membuat animasi online sendiri untuk mendapatkan bagian dari pasar animasi, hal ini menyebabkan pertumbuhan bertahap pada pasar animasi online. Dengan banyaknya produk anime yang dihasilkan dari pertumbuhan tersebut, konsumen memiliki opsi yang sangat beragam sehingga sulit untuk menentukan produk mana yang layak untuk menginvestasikan waktu dan finansialnya.

Analisis sentimen adalah ilmu yang digunakan untuk menganalisis pendapat, perasaan, penilaian, dan sikap seseorang ke dalam bahasa tertulis [3]. Analisis sentimen dilakukan dengan cara mengambil data ulasan dari website *myanimelist* kemudian pada data ulasan tersebut dilakukan analisis sentiment untuk mengetahui ulasan tersebut mengandung unsur positif atau negatif. *Library* yang paling umum digunakan untuk analisis sentimen adalah *TextBlob*[4].

*Support Vector Machine (SVM)* merupakan algoritma *supervised learning* yang tepat digunakan untuk *text classification*. Kemampuan *Support Vector*

Machine (SVM) menemukan *hyperplane* terbaik menjadikan algoritma ini memiliki tingkat generalitas yang tinggi serta menjadikan algoritma *Support Vector Machine* (SVM) memiliki akurasi terbaik dibanding algoritma lainnya [5].

pada penelitian ini penulis melakukan analisis sentimen pada ulasan anime untuk mengetahui kepuasan pelanggan dan genre apa saja yang paling banyak diminati menggunakan parameter *review* yang telah ditulis pada *website* MyAnimeList, Data sentimen akan dibagi menjadi 2 yaitu positif dan negatif dengan *Textblob* untuk menentukan *polarity* dan SVM sebagai *classifier*. Dengan melakukan hal tersebut, maka peneliti akan dapat memudahkan konsumen untuk membedakan *review* positif dan negatif, memberi kesimpulan tentang anime dengan genre apa yang bagus untuk ditonton oleh konsumen, dan memberikan *insight* bagi pelaku industri anime di Indonesia untuk mengetahui genre anime yang banyak disenangi konsumen.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu :

1. bagaimana performa *Support Vector Machine* dalam menganalisis sentimen ulasan anime?
2. Genre apa saja yang memiliki sentimen positif terbanyak?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian berfokus pada sentimen ulasan positif dan negatif untuk memudahkan dalam mencari informasi dan genre untuk mengetahui hal yang disukai konsumen.

2. Data yang digunakan untuk penelitian diambil dari *website* kaggle dan disediakan oleh Kumar Arnav.
3. Bahasa yang digunakan dalam analisis sentimen ini adalah Bahasa Inggris.
4. Data yang digunakan adalah *dataset* anime dari *website myanimelist*. *myanimelist* sendiri adalah *website* untuk membahas segala hal tentang anime.
5. Penelitian menggunakan bahasa pemrograman Python dengan menggunakan Google Colab.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Melakukan evaluasi performa Support Vector Machine dalam menganalisis sentimen ulasan anime.
2. Melakukan analisis genre yang memiliki sentimen positif terbanyak.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memudahkan pengguna untuk mencari informasi dalam bahasa asing, dan memberikan informasi tentang genre apa saja yang disukai oleh konsumen.
2. Memberi tambahan referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan *anime* dan sentimen analisis menggunakan *Textblob* dan *SVM*.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini terdapat 5 bab dengan beberapa pokok bahasan. Berikut adalah sistematika penulisan yang ada untuk mempermudah pembaca memahami isi skripsi ini secara menyeluruh :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan kajian pustaka dan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian, seperti referensi dengan tema yang sama serta definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang analisis penelitian.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan hasil analisis dari evaluasi yang telah dilakukan pada BAB III.

## BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian

