

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online telah menjadi fenomena global yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sosial, ekonomi, dan psikologi penggunanya. Salah satu genre yang sangat populer adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), dengan *Mobile Legends* sebagai salah satu game yang paling banyak dimainkan di Indonesia. Penggemar *Mobile Legends* terdiri dari berbagai kelompok usia, terutama remaja dan dewasa muda, yang menghabiskan waktu berjam-jam dalam permainan ini.

Mobile Legends merupakan permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) dengan elemen *Role Playing Game* (RPG) yang dirancang khusus untuk perangkat *smartphone*. Dalam permainan ini, dua tim saling berkompetisi untuk menghancurkan markas utama lawan sambil mempertahankan markas sendiri, dengan mengendalikan tiga jalur serangan yang dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *bottom lane*. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan satu karakter (*hero*) melalui perangkat seluler mereka. Selain itu, terdapat unit pendukung yang disebut *minion*, dikendalikan oleh sistem, yang secara otomatis bergerak di sepanjang ketiga jalur untuk membantu tim dalam menyerang pertahanan musuh dan menghancurkan menara lawan. Pemain juga dapat memperoleh berbagai item dalam permainan, seperti *hero* dan *skin*, yang tersedia dalam toko permainan [1].

Pesatnya perkembangan teknologi telah berdampak ke berbagai aspek tak terkecuali pada industri game yang telah banyak berkembang, mulai dari game tradisional hingga mobile game. Salah satunya adalah *Mobile legends*, game dengan genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkan di perangkat seluler *playstore* maupun *iOS*, sangat berbeda dengan MOBA pada umumnya seperti *DOTA 2* yang dimainkan di *PC*. *Mobile legends* di rilis tahun 2016 game ini tersedia secara gratis di *Android* dan *iOS*. Pada tahun 2021, *Mobile Legends* muncul sebagai game online yang paling banyak dimainkan di Indonesia,

dengan unduhan yang luar biasa sebesar 80% sejak tahun 2015, menjadikannya pilihan utama bagi para gamers. Berdasarkan data tahun 2019 dari Nimo TV, Indonesia menyumbang 29,4% dari 170 juta pengguna aktif bulanan aplikasi secara global, menunjukkan bahwa ada hampir 50 juta pemain Mobile Legends Indonesia yang aktif setiap bulan [2].

Analisis sentimen adalah proses mengidentifikasi dan mengelompokan opini yang masih berbentuk teks ke dalam sentimen positif atau negatif. Dalam hal ini, penerapan analisis sentimen dapat berupa menganalisa pendapat, sentimen, evaluasi, emosi, penilaian, atau sikap pada suatu produk, tokoh, organisasi, layanan, isu, atau peristiwa yang terjadi di masyarakatnya sendiri. Selain itu, analisis sentimen akan selalu berhubungan dengan masyarakat karena sumber informasi yang didapat dari media sosial dimana masyarakat sebagai penggunanya [3].

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan distribusi sentimen yang meliputi sentimen positif, negatif, dan netral dari opini penggemar game Mobile Legends di Indonesia berdasarkan data tweet yang dikumpulkan dari platform *Twitter*, guna memperoleh gambaran mengenai kecenderungan sikap dan persepsi pengguna sebagaimana tercermin dalam percakapan dan ulasan di media sosial. Distribusi sentimen yang dihasilkan diharapkan mampu merepresentasikan pola opini publik serta dinamika respons pengguna terhadap berbagai aspek permainan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *Streamlit* yang mampu melakukan prediksi sentimen komentar secara otomatis, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami hasil klasifikasi sentimen. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan baik secara akademis dalam kajian analisis sentimen berbasis teks maupun secara praktis melalui implementasi sistem machine learning yang aplikatif dan mudah digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan menjawab beberapa pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimana distribusi sentimen (positif, negatif, netral) dari opini pengguna Mobile Legends di *Twitter* menggunakan algoritma *Naïve Bayes*?
- 2) Bagaimana kinerja metode *Naïve Bayes* dalam mengklasifikasikan sentimen pada data komentar pengguna Mobile Legends di *Twitter*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih berfokus, beberapa batasan berikut diterapkan:

- 1) Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa *tweet* yang diambil dari platform *Twitter* yang berkaitan dengan game Mobile Legends.
- 2) Pengambilan data dilakukan dengan *crawling* menggunakan alat bantu *tweet-harvest*.
- 3) Pengumpulan data dilakukan dalam rentang waktu per tanggal 5 Mei 2025 sampai dengan 5 Oktober 2025.
- 4) Klasifikasi sentimen dibagi menjadi 3 kelas positif, negatif dan netral.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan distribusi sentimen yang meliputi sentimen positif, negatif, dan netral dari opini penggemar game Mobile Legends di Indonesia berdasarkan data *tweet* yang dikumpulkan dari *Twitter*.
- 2) Menganalisis dan mengevaluasi performa algoritma *Naïve Bayes* dalam melakukan klasifikasi sentimen terhadap komentar pengguna mengenai game Mobile Legends, melalui pengukuran akurasi, presisi, recall, dan f1-score.
- 3) Menghasilkan sebuah aplikasi berbasis Streamlit yang mampu melakukan prediksi sentimen komentar secara otomatis dan menampilkan proses analisis sentimen serta hasil visualisasinya secara interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang analisis sentimen dan klasifikasi teks, khususnya dalam penerapan algoritma *Naïve Bayes* pada data teks berbahasa Indonesia.
- 2) Penelitian memberikan gambaran yang inklusif kepada masyarakat, peneliti, dan pihak berkepentingan lainnya mengenai persepsi dan kecenderungan sentimen pengguna game *Mobile Legends* di platform *Twitter*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Penyusunan ini bertujuan untuk mempermudah memahami isi dari pokok permasalahan yang dibahas. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi studi literatur yang relevan dengan penelitian ini, dan teori-teori yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan, yaitu metode pengumpulan data dan metode untuk analisis data. Untuk analisis data menggunakan metode yang digunakan adalah *Naïve Bayes*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai output dari analisis kebutuhan, perancangan dan implementasi yang dilakukan oleh peneliti dengan algoritma yang dipakai

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.

