

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Turnamen PUBG Mobile PMCO Global 2019 Final merupakan ajang *e-sport* internasional yang memperoleh perhatian luas, terutama melalui platform YouTube sebagai media penyampaian opini publik. Keberhasilan tim Bigetron asal Indonesia meraih gelar juara dunia pada tahun tersebut memicu tingginya respons penonton. Penelitian ini menganalisis komentar YouTube yang terkumpul sejak video diunggah hingga waktu pengambilan data lebih dari lima tahun setelah turnamen berlangsung untuk melihat bagaimana persepsi publik berkembang setelah Indonesia tidak lagi meraih prestasi serupa. Komentar yang beragam menjadi sumber data penting dalam mengkaji sentimen masyarakat terhadap turnamen ini.

Dalam analisis sentimen, berbagai metode dikembangkan untuk mengelompokkan opini berdasarkan polaritasnya. Salah satu yang banyak digunakan adalah *Naive Bayes Classifier (NBC)*, yang bekerja berdasarkan Teorema Bayes dengan asumsi independensi antar fitur. *NBC* dikenal efisien, stabil, dan kompetitif dalam pengolahan teks, sehingga sering diterapkan pada penelitian *Natural Language Processing (NLP)*.

Sebagai pembanding, penelitian ini menerapkan *Support Vector Machine (SVM)* karena kemampuannya menghasilkan pemisahan kelas yang optimal dan sering menjadi standar evaluasi dalam analisis sentimen. Dengan menggunakan *Naive Bayes* sebagai metode utama dan *SVM* sebagai pembanding, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi publik terhadap turnamen PUBG Mobile PMCO Global 2019 Final melalui analisis komentar pengguna YouTube.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengumpulan dan pengolahan data komentar pengguna YouTube terkait turnamen PUBG Mobile PMCO Global 2019 Final agar siap digunakan dalam analisis sentimen?
2. Bagaimana penerapan algoritma *Naive Bayes* dalam melakukan klasifikasi sentimen terhadap komentar pengguna YouTube pada turnamen tersebut?
3. Bagaimana hasil perbandingan tingkat akurasi antara metode *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine (SVM)* dalam mengklasifikasikan sentimen positif, negatif, dan netral terhadap komentar pengguna YouTube?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Data berupa komentar pengguna YouTube pada video siaran ulang turnamen PUBG Mobile PMCO Global 2019 Final, dikumpulkan selama enam tahun setelah publikasi video.
2. Penelitian berfokus pada analisis sentimen teks dengan tiga kategori, yaitu positif, negatif, dan netral.
3. Algoritma utama yang digunakan adalah *Naive Bayes*, sedangkan SVM digunakan sebagai metode pembandingan.
4. Pengujian dilakukan dengan beberapa rasio *train-test split* untuk memperoleh hasil perbandingan akurasi.
5. Data yang digunakan hanya mencakup komentar berbahasa Indonesia dan Inggris.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengumpulan dan pengolahan data komentar pengguna YouTube terkait turnamen PUBG Mobile PMCO Global 2019 Final agar dapat digunakan dalam analisis sentimen.
2. Menerapkan algoritma *Naive Bayes* untuk melakukan klasifikasi sentimen terhadap komentar pengguna YouTube pada turnamen *e-sport* tersebut.
3. Menganalisis dan membandingkan tingkat akurasi hasil klasifikasi antara algoritma *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine (SVM)* dalam menentukan kategori sentimen positif, negatif, dan netral terhadap komentar pengguna YouTube.
4. Mengetahui persepsi publik dari saat fenomena berlangsung dan setelah fenomena berakhir.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan penelitian di bidang analisis sentimen dan pengolahan bahasa alami (*Natural Language Processing*), khususnya melalui penerapan algoritma *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine (SVM)*.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan pendekatan serupa dalam melakukan analisis sentimen pada platform media sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan gambaran mengenai persepsi publik terhadap turnamen *e-sport* PUBG Mobile PMCO Global 2019 Final berdasarkan hasil analisis sentimen.
- b. Menunjukkan penerapan algoritma *machine learning* dalam mengklasifikasikan opini publik secara otomatis, sehingga dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan atau evaluasi terhadap suatu peristiwa.
- c. Menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa atau peneliti lain yang ingin mempelajari penerapan metode *Naive Bayes* dan *SVM* dalam penelitian analisis sentimen berbasis teks.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Membahas teori-teori yang mendukung penelitian, seperti *e-sport*, analisis sentimen, pengolahan bahasa alami, serta algoritma *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine (SVM)*.

Bab III Metodologi Penelitian

Menjelaskan rancangan penelitian, sumber data, tahapan pengolahan data, penerapan algoritma, dan metode evaluasi.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Menyajikan hasil pengujian dan analisis kinerja algoritma *Naive Bayes* serta *SVM*.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan penelitian dan saran untuk pengembangan selanjutnya.