

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mihoyo atau bisa dikenal sebagai Hoyoverse karena berubah nama sejak Februari 24, 2022 adalah pengembang dari game Genshin Impact yang dirilis sejak 18 September 2020. Game tersebut dirilis untuk *platform* PS4, PC, Android, dan iOS (Blake, 2022). Kepopuleran Genshin Impact karena mengusung tema *Action RPG* di mana pemain dapat berpetualangan dengan bebas dengan konsep dunia terbuka. Pemain dapat bertemu dengan pemain lainnya dengan sistem *co-op* dan melakukan petualangan bersama. Banyaknya karakter yang dapat dipilih menjadi nilai lebih kepopulerannya. Terlepas dari kepopulerannya yang tinggi menciptakan sebuah *fandom* terhadap berbagai aspek yang dapat menimbulkan sentimen yang bersifat *positif, netral, dan negatif*.

Puncak dari berbagai sentimen tersebut ketika Genshin Impact merayakan ulang tahun pertamanya dan membuat video berjudul “Video Kenangan Petualangan Teyvat: Surat *Anniversary* Perjalanan | Genshin Impact”. Secara subjektif penulis, apa yang diberikan Hoyoverse tidak sebanding dengan pemain inginkan dan memicu banyak kontra.

Youtube termasuk dalam media sosial *video sharing* dimana pengguna dapat mengunggah video dan para pengguna dapat menonton ataupun berkomentar. Para pengguna bebas untuk berkomentar namun dengan batasan *End User License Agreement* dari google. Terdapat banyak video dengan berbagai macam opini tentang video yang mereka tonton. Berdasarkan statistika, youtube memiliki lebih dari 2.6 juta pengguna dari seluruh dunia (Statista, 2022), dan menjadi media sosial terpopuler dan pengguna paling aktif kedua setelah Facebook. Youtube juga menjadi mesin penelusuran terpopuler kedua setelah Google. Setiap hari, seluruh pengguna menonton video lebih dari jutaan jam dan menyumbangkan jutaan tontonan (Youtube, 2019). Menurut Statista, 2021. 63 persen dari pengguna menonton menggunakan telepon pintar. Bahkan perharinya Youtube menerima 500 jam video yang diunggah oleh penggunanya. (Tubefilter, 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian dibuat untuk menganalisis sentimen pengguna terutama pemain dari Genshin Impact dari video yang diunggah di karnal Genshin Impact menggunakan metode *Naïve Bayes Classifier* (NBC).

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dirumuskan masalah bagaimana menentukan kepuasan pemain terhadap komentar video youtube yang nantinya digunakan untuk mengklasifikasikan sentimen pemain terhadap komentar video youtube berjudul “Video Kenangan Petulangan Teyvat: Surat *Anniversary* Perjalanan | Genshin Impact” dengan metode *Naïve Bayes Classifier*.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari data yang terlalu luas maka batasan masalah yang penulis batasi adalah:

1. Komentar yang digunakan hanya komentar yang berbahasa Inggris.
2. Data yang digunakan hanya pada komentar video berjudul “Video Kenangan Petulangan Teyvat: Surat *Anniversary* Perjalanan | Genshin Impact”.
3. Data maksimal berjumlah 2000 data.
4. Menggunakan bahasa pemrograman *Python*.
5. Menggunakan metode *Naïve Bayes Classifier*.

1.4. Tujuan

Tujuan yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah klasifikasi sentimen pada komentar pemain Genshin Impact menggunakan metode *Naïve Bayes Classifier*.

1.5. Sistematika penulisan

Untuk mempermudah mengetahui pembahasan pada skripsi ini, maka disusunlah sistematika sebagai kerangka skripsi. Adapaun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I	PENDAHULUAN	Bab ini penulis menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan.
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	Bab ini penulis akan menguraikan tentang penelitian terkait, landasan teori yang berisi tentang pembahasan <i>youtube</i> , <i>scrapping</i> , <i>preprocessing</i> , <i>cleansing</i> , <i>case folding</i> , <i>tokenizing</i> , <i>stopword removal</i> , <i>stemming</i> , <i>labeling</i> , <i>streamlit</i> , <i>python</i> , <i>naïve bayes classifier</i> , kerangka pikir, serta diagram alir
BAB III	METODOLOGI	Bab ini terdiri dari metode penelitian, metode pengumpulan data, serta perancangan sistem.
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	Bab ini penulis akan menjelaskan tentang hasil implementasi dari sistem analisis, implementasi pada sistem, serta menjelaskan pengujian pada sistem yang telah dibuat.
BAB V	PENUTUP	Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang penulis dapatkan.