

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri *Game* telah mengalami evolusi signifikan dalam beberapa dekade terakhir, terutama dengan adanya *platform mobile* yang kini menjadi segmen utama dalam industri hiburan *Digital* [1]. Di Indonesia, popularitas *Game mobile* terus meningkat seiring ekspansi akses internet yang mencapai 78,19% atau sekitar 215,63 juta pengguna aktif berdasarkan data BPS [2]. Sejalan dengan itu laporan *Digital 2024 Indonesia* menunjukkan bahwa terdapat 95,3 juta pemain *Game mobile* aktif di Indonesia [3]. Angka ini menggambarkan besarnya pasar *Game Digital* di Indonesia yang dapat memicu pertumbuhan pengguna, pendapatan, dan inovasi dalam industri teknologi dan hiburan. Salah satu *Game mobile* yang banyak mendapat perhatian publik dalam beberapa tahun terakhir adalah *Roblox*.

*Roblox* merupakan salah satu *Game mobile* yang dapat memungkinkan pengguna membuat dan memainkan berbagai *Game virtual* sesuai kreativitas mereka. Pengguna juga dapat mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan berkreasi secara bebas melalui pembuatan *Game* [4]. Di Indonesia, *Roblox* menempati posisi tertinggi dalam ketertarikan terhadap *Game* dengan persentase 8,27% pada tahun 2020-2021 dan menduduki peringkat ke enam sebagai *mobile Game* paling

favorit [5]. Popularitas *Roblox* yang tinggi ini menempatkannya sebagai salah satu kontributor signifikan terhadap jumlah pengguna *Game mobile* aktif di Indonesia.

Namun, popularitas *Roblox* diiringi dengan munculnya berbagai kontroversi yang menjadi perhatian publik. Pada tahun 2025, *Roblox* menjadi sorotan masyarakat Indonesia akibat berbagai isu serius, termasuk laporan terkait konten tidak pantas dan potensi penyalahgunaan *platform* yang memicu kekhawatiran orang tua dan masyarakat [6]. Situasi ini memicu beragam tanggapan publik yang saling bertolak belakang terhadap *Game Roblox*, termasuk kekhawatiran terhadap aspek keamanan penggunaan *platform* serta dukungan terhadap potensi kreatif yang disediakan. Kondisi ini menjadikan pemahaman sentimen dari ulasan pengguna sangat krusial untuk mengukur tingkat akseptansi dan reaksi masyarakat terhadap permainan tersebut, serta mengidentifikasi persepsi dominan yang berkembang di kalangan pengguna Indonesia.

Penelitian sebelumnya menunjukkan hasil bervariasi dalam perbandingan algoritma *Support vector Machine* (SVM) dan *Naïve Bayes* (NB) pada data berbahasa Indonesia. Penelitian oleh Budi & Mude, 2020 [7] menemukan SVM lebih unggul dengan akurasi 81,46% dibanding NB 75,41%, sementara penelitian oleh Rhomaningtias et al., 2025 [8] menunjukkan hasil sebaliknya dengan NB mencapai 79% dan SVM 75%. Penelitian oleh Salsabila et al., 2025 [9] menunjukkan Secara keseluruhan, *Support vector Machine* (SVM), menunjukkan performa terbaik di semua aspek evaluasi dibandingkan *Naive Bayes* dan *BERT* dalam klasifikasi sentimen ulasan aplikasi Yummy. Perbedaan hasil ini

kemungkinan disebabkan oleh variasi karakteristik *dataset*, metode *preprocessing* yang digunakan, dan parameter yang diterapkan pada masing-masing algoritma. Hasil dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan belum ada kesimpulan tunggal mengenai algoritma paling efektif untuk mengklasifikasikan ulasan *Game* berbahasa Indonesia yang mengandung bahasa informal, *slang*, dan campuran bahasa (*code-mixing*).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan kinerja SVM dan NB dengan metode ekstraksi fitur TF-IDF dalam mengklasifikasikan sentimen ulasan pengguna terhadap *Game Roblox di Google Play Store*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa rekomendasi algoritma yang paling efektif untuk analisis sentimen ulasan *Game mobile* berbahasa Indonesia, khususnya dalam konteks *Game* yang mengandung kontroversi publik. Hasil riset dapat bermanfaat bagi pengembang dan pihak terkait untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang perspektif pengguna dan menemukan area-area yang perlu ditingkatkan demi meningkatkan kepuasan pengguna dan kredibilitas platform *game*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana perbandingan kinerja algoritma *Support vector Machine* (SVM) dan *Naïve Bayes* (NB) dalam mengklasifikasikan sentimen ulasan pengguna *Game Roblox* di Indonesia?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Menganalisis dan membandingkan kinerja algoritma *Support vector Machine* (SVM) dan *Naïve Bayes* (NB) dalam menganalisis sentimen ulasan pengguna terhadap *Game Roblox* di Indonesia berdasarkan data dari *Google play store*.

### 1.4 Batasan Masalah

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini menetapkan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah kumpulan ulasan dari pengguna Indonesia terhadap *Game Roblox* yang diperoleh melalui proses web scraping pada platform *Google Play Store* dalam rentang waktu 12 Agustus sampai dengan 28 Oktober 2025.
2. Cakupan analisis sentimen dalam penelitian ini dibatasi hanya pada tiga kategori, yakni sentimen positif, sentimen negatif, dan sentimen netral.
3. Algoritma yang digunakan hanya *Support vector Machine* (SVM) dan *Naïve Bayes* (NB) tanpa penggunaan model *deep learning* atau optimasi lanjutan.
4. Evaluasi perbandingan performa algoritma dilakukan berdasarkan metrik akurasi, presisi, *Recall*, dan *F1-score*.
5. Penelitian ini tidak membahas aspek lain seperti pengaruh fitur tertentu dalam ulasan atau analisis konteks yang lebih luas di luar sentimen.
6. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis pengembangan *Game Roblox*, analisis *Gameplay*, atau faktor eksternal seperti pengaruh iklan dan strategi pemasaran terhadap sentimen pengguna.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Bertolak dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memperluas wawasan mengenai pandangan dan sikap pengguna terhadap *Game Roblox* berdasarkan hasil analisis ulasan, sehingga dapat dijadikan masukan bagi para pengembang dalam upaya meningkatkan kualitas serta fitur permainan tersebut.
2. Membantu pengguna memahami opini mayoritas terkait *Game Roblox* sehingga dapat membuat keputusan penggunaan lebih tepat.
3. Menyumbangkan khasanah keilmuan berupa hasil evaluasi komparatif terhadap performa algoritma *Support Vector Machine (SVM)* dan *Naïve Bayes (NB)* yang dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian serupa di masa mendatang.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian tentang analisis sentimen ulasan *Game Roblox*, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, daftar istilah, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik analisis sentimen menggunakan algoritma *Support vector Machine* dan *Naïve Bayes*, serta teori-teori penunjang yang mencakup analisis sentimen, *Google Play*

*Store, Game Roblox*, algoritma *Naïve Bayes*, dan algoritma *Support vector Machine*.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian, meliputi alur penelitian, studi pustaka, pengumpulan data, pelabelan data, *preprocessing* data, visualisasi data, *splitting* data, pembobotan kata menggunakan TF-IDF, klasifikasi menggunakan *Support vector Machine* dan *Naïve Bayes*, evaluasi model, perbandingan kinerja algoritma, serta jadwal penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil implementasi metode penelitian, analisis data, hasil klasifikasi sentimen menggunakan kedua algoritma, evaluasi performa berdasarkan metrik akurasi, presisi, *Recall*, dan *F1-score*, serta pembahasan perbandingan kinerja *Support vector Machine* dan *Naïve Bayes*.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi saran dan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.