

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

*PUBG Mobile* merupakan singkatan dari (*Playerunknown's Battleground*) yang banyak dilirik oleh kalangan *gamers* terutama *streamer*, karena *game PUBG Mobile* sendiri mempunyai banyak peminat (Kamal & Sofyan, 2023).

Pengaruh *game online PUBG (Playerunknown's Battleground)* di kalangan masyarakat indonesia selalu dianggap negatif, karena pemainnya cenderung kecanduan dan terkadang lalai dengan waktu karena terlalu asik main *game* tersebut. Ternyata *game PUBG* juga ada dampak positifnya bagi indonesia, *game PUBG* sudah di masukkan dalam daftar *game Eksports* di *SEA games 2021*.

Hadirnya *Esports* di *Asian Game 2018*, *SEA Games 2019*, dan juga *PON papua 2020* membuktikan bahwa *game PUBG* sudah membawa nama baik indonesia dengan menghasilkan beberapa Medali emas dan juga mengharumkan nama baik indonesia di kelas dunia. Untuk sekian banyaknya *game Esports* yang dipertandingkan di skala internasional, indonesia menempati posisi 21 dari 24 negara yang terdaftar.

*SEA Esport* sebuah komunitas *game online PUBG Mobile* untuk menjadi pemain kompetitif dan anggota *SEA Esport* sering Latihan *scrim* Bersama sampai dengan mini turnamen, *scrim PUBG Mobile* merupakan sarana untuk para *player* menguji taktik dan mental sebelum menghadapi kopetensi (Kamal & Sofyan, 2023).

Sehubungan dengan adanya *game online PUBG Mobile* di indonesia marak bermunculan komunitas-komunitas pencinta *game PUBG* di dunia sosial media

khususnya X. Bahkan terdapat komunitas di Indonesia yang menaungi *game PUBG Mobile* sebagai salah satu cabang *Esports* yaitu *Bigetron Esports*.

*Garena Free Fire* adalah *game* yang *Battle Royal* yang cukup keren dan mudah dimainkan oleh pemain, *game* ini muncul pada tahun 2017. Bukan hanya anak-anak tapi juga termasuk *pro player* yang sering mengikuti kompetisi internasional bergabung dengan tim *Esport* ternama seperti *Evos*, *Onic*, dan *RRQ*. (Ambarsari, 2021).

Hadirnya *Garena Free Fire* Indonesia di kalangan masyarakat bahkan banyak respon negatif bagi orang tua, namun disisi positif ternyata *game* yang kesannya digandrungi anak-anak ini juga telah membawa nama baik Indonesia di berbagai turnamen nasional maupun internasional.

Sehingga saat user menambahkan *keyword PUBG* dan tagar *Free Fire* pada pencarian X maka akan muncul banyak postingan *PUBG* dan *Free Fire* yang keluar dari gambar dan video yang mencantumkan tagar tersebut. Jadi ketika user mengakses X melalui halaman *website*, pencarian tagar jadi lebih mudah.

Melalui penerapan teknologi *web scraping* pencarian data *PUBG* dan *Free Fire* di X lewat menjadi lebih simple mudah dan praktis di dukung oleh penggunaan metode *Naïve Bayes Classifier*. Berdasarkan uraian diatas di buatlah sebuah analisis sentimen pada X mengenai *game online PUBG Mobile* dan *Free Fire* di Indonesia dengan menggunakan metode *Naïve Bayes Classifier*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *sentiment game online PUBG Mobile* dan *Free Fire*

terhadap masyarakat Indonesia jika diakses melalui X.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Adapun pembahasan dan penelitian ini tidak keluar dari rumusan masalah, jadi ruang lingkungnya adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat akan menganalisis atau mengklasifikasi berita dan kemudian mencari *sentiment* di setiap topiknya dari X.
2. Berita tersebut di klasifikasi ke beberapa topik.
3. Data yang di ambil 2.189 *tweets* dari periode 01 Januari sampai 31 Desember 2023.
4. Sistem yang dikembangkan menggunakan Bahasa *Python* *pandas*.
5. Metode yang digunakan adalah *Naïve Bayes Classifier*, dan tidak membandingkan dengan metode yang lain.
6. Menggunakan dan memanfaatkan *Tweet Harves* untuk pengambilan datanya.
7. Tidak membahas keamanan pada sistem.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Melakukan analisis terhadap pengaruh *game online PUBG Mobile* dan *Free Fire*, terhadap masyarakat Indonesia jika dilihat dari aspek positif dan negatif yang bersumber melalui X.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini memberikan informasi kepada masyarakat tentang tanggapan publik opini negative dan positif terhadap *game online PUBG Mobile* dan *Free Fire*. Penelitian ini digunakan sebagai bahan referensi penelitian analisis

*sentiment* menggunakan *Naïve Bayes* classifier dengan *tweet game online*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Naskah penulisan ini tersusun beberapa bab adalah sebagai berikut

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi gambaran umum latar belakang permasalahan penelitian sesuai judul. Dan juga rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bab ini berisi perbandingan uraian singkat dari sejumlah penelitian mengenai teori-teori berkaitan dengan analisis *sentiment* dan juga referensi sebelumnya pada media sosial X.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan mengenai tahapan,kebutuhan atau bahan penelitian yang sesuai dengan prosedur kerja dan pengumpulan data.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis yang telah dibuat peneliti, proses dari setiap penelitian dijelaskan sesuai tahap disertai dengan tabel pendukung dan gambar.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian, kesimpulan dan saran diberikan agar dapat memberikan informasi dalam pengembangan penelitian selanjutnya.