

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang digunakan oleh semua orang telah berkembang dengan pesat dalam jangka waktu beberapa dekade ini. Kegunaan dan perubahan yang dapat dilihat setiap harinya dapat berubah dan digantikan dengan sesuatu yang baru dalam selang waktu yang cepat dikarenakan majunya waktu dan perkembangan teknologi. Teknologi sekarang dapat digunakan untuk mengisi waktu kosong seperti menonton hal baru dari media sosial maupun internet, seperti menggunakan *X*, *Instagram*, dan *Youtube*. *Youtube* merupakan salah satu media sosial atau aplikasi yang terpopuler bahkan di dalam Indonesia. Penggunaan *Youtube* dapat digunakan sebagai media yang meng-*upload* video dan menonton video yang dilakukan oleh orang – orang yang berbeda dan *genre – genre* yang sesuai dengan ketertarikan sendiri. Pada umumnya, orang – orang menggunakan media ini untuk mengisi waktu luang sebagai media informasi atau hiburan, mempebesar dan mempelajari ilmu dari orang lain, sampai menggunakannya untuk pekerjaan mereka dengan cara mengupload video dengan cara – cara tertentu(Yusuf et al., 2023).

Youtube merupakan media sosial terpopuler pada peringkat kedua. Sejak Juni 2022, lebih dari 500 jam video telah diunggah tiap menitnya dan terdapat 4,95 miliar orang aktif bulanan di seluruh dunia(Shepherd, 2024). Tetapi dengan

banyak angka pengguna, jumlah komentar yang dapat ditemukan mendapatkan beda hasil tergantung pada jenis dan hasil video. Jumlah komentar pada video yang telah di-*upload* tidak dapat ditebak dikarenakan jumlah yang akan tetap bertambah pada harinya. Seperti contoh jumlah komentar yang terbanyak dapat melebihi total 37 juta komentar (Wikitubia, 2024).

Youtube merupakan media yang telah dipakai oleh banyak orang untuk meng-*upload* video kreasi mereka sendiri yang dapat ditonton oleh ribuan sampai jutaan orang. Terdapat banyak jenis video yang dapat ditonton, tetapi hal yang dapat menarik kebanyakan perhatian orang adalah *music video* dikarenakan durasi lagu yang biasa lebih pendek dari pada video lain dan *music* merupakan salah satu *genre* yang gampang menarik perhatian orang. Tetapi terdapatnya banyak opini yang berbeda dari orang – orang yang tidak sama, maka dengan itu video yang biasanya dapat ditemukan terdapat fungsi kolom komentar yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menaruhkan komentar yang diinginkan, dalam bentuk positif maupun negatif. Fitur lainnya yang dapat dilihat adalah jumlah *likes* dan *dislikes* yang dipakai, tetapi fitur *dislikes* tersebut telah dibuang dan tidak digunakan lagi oleh pihak *Youtube* beberapa tahun lalu. Dengan begitu para pengguna menjadi lebih sulit untuk mengetahui apakah video yang akan mereka tonton adalah bagus atau tidak (Hermawan, 2022).

Topik yang akan diangkat adalah *music video* “*Playing God – Polyphia*” yang merupakan video berisikan grup band mengisikan lagu dengan penggunaan *instrumental music*. Kebanyakan lagu mereka terdapat komentar positif dari pengguna lain, walaupun judul lagu tersebut mungkin kurang cocok untuk

pengguna lainnya. Maka dari itu, topik tersebut muncul untuk mencari tahu apakah *music video* yang akan dibahas mendapatkan *feedback* yang lebih positif atau lebih negatif.

Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap *music video* “Playing God – Polyphia”, diharapkan dapat memperoleh informasi mengenai tingkat kepuasan pengguna yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas video tersebut dengan mendapatkan ulasan para pengguna dan dapat membedakan komentar yang positif dan negatif dengan menggunakan metode SVM atau *Support Vector Machine*.

Berdasarkan topik tersebut di atas, penelitian ini akan menganalisis kepuasan dari para pengguna dalam opini dan komentar dalam *music video* tersebut, sehingga penelitian ini diberi judul “Analisis Sentimen Youtube Terhadap Komentar Positif Pada *Music Video* “Polyphia – Playing God” Dengan Metode SVM”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, beberapa ringkasan mengenai rumusan masalah dapat ringkaskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis komentar positif para pengguna pada *music video*?
2. Bagaimana metode *Support Vector Machine* dapat diterapkan untuk analisis komentar pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan dan penggunaan program pada komentar terhadap *music video* “Playing God – Polyphia” adalah:

1. Menerapkan komentar yang telah ada untuk dijadikan sebagai hasil analisis pada *music video*.
2. Penggunaan metode *Support Vector Machine* yang akan mendorong hasil yang lebih akurat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat didapatkan dari pembahasan rumusan masalah diatas adalah dengan hasil analisa akan dapat membantu kekeliruan atau kesalahpahaman pada komentar pengguna lain mengenai *music video*, yakni dalam hal seperti berikut:

1. Dapat membantu dalam pengecekan pada komentar yang tertulis.
2. Pembuatan program dengan metode *Support Vector Machine* (SVM).
3. Menggunakan bahasa program *Python*.
4. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada perangkat *PC*.

1.5 Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kepuasan dari pengguna lain dari komentar yang telah disediakan.
2. Meningkatkan hasil analisis dan penelitian terhadap terhadap tingkat kepuasan dengan menggunakan metode *Support Vector Machine (SVM)*.
3. Mengetahui komentar positif dan jumlah *like* yang ditemukan mempunyai hasil sama bagus.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah urutan atau kisi – kisi dari penelitian atau laporan tugas akhir. Gambaran dari urutan tersebut berisi dari awal sampai akhir sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi pembahasan dari latar belakang masalah topik penelitian, informasi umum, membahas masalah dan kesimpulan dari masalah yang akan dibahas serta manfaat dari penelitian tersebut.

BAB II LANDASAN TEORI

BAB II berisi pembahasan mengenai informasi rinci dan kegunaan dari sistem *analysis sentiment* terhadap *music video* “Playing God – Polyphia” menggunakan metode *SVM*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

BAB III berisi metode penelitian yang akan dirancang, model, metode analisis dan cara berjalan sistem yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV berisi penggunaan dan proses berjalannya aplikasi atau program, ulasan dari penggunaan program, pembahasan pada hasil dan kesesuaian penggunaan dan hasil akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V berisi kesimpulan pada seluruh hasil dan permasalahan pada awal dengan penelitian yang telah dilakukan dan saran berhubung dengan hasil akhir.