

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat terutama di bidang teknologi informasi menghasilkan dampak yang sangat terasa, baik di bidang jaringan informasi, perangkat keras maupun perangkat lunak dan lain-lainnya yang dapat mempengaruhi sebuah sistem informasi [1]. Perkembangan yang dimaksud dalam bidang komunikasi seperti media sosial, sudah banyak media sosial yang menjamur pada saat ini, banyak perusahaan media sosial yang membuat ciri khas dalam media sosial itu sendiri [2]. Facebook merupakan media sosial yang dibuat oleh Mark Zuckerberg [3]. Media sosial yang dimiliki lainya seperti Instagram, Whatsapp, dan yang paling baru yaitu Meta [4].

*Metaverse* membuat hal baru dalam komunikasi secara *online* yaitu dengan cara menggunakan teknologi baru yang menggunakan layanan teknologi *Augmented* dan *Virtual Reality* [5]. *Metaverse* adalah media sosial yang menghubungkan dunia nyata dan dunia maya, hal ini sangatlah menarik dikarenakan setiap penggunaanya dapat beraktivitas layaknya dunia nyata tetapi tanpa perlu melakukannya langsung dan cukup dengan menggunakan dua teknologi yang sudah disebutkan tadi [6]. Dikarenakan dampak covid-19 yang melanda di Indonesia membuat *metaverse* ini viral [7]. Penyebabnya karena banyak pekerja maupun rakyat Indonesia yang lainya jenuh dengan media sosial yang secara kegunaannya hampir sama saja, orang mulai mencari alternatif lain untuk mengatasi kejenuhan ketika covid-19 melanda [8]. Dengan ini nama *metaverse* menjadi sorotan publik dikarenakan dapat melakukan apa saja di dunia maya tetapi kita bisa melakukan apa seperti di dunia nyata. Viralnya *metaverse* ini menimbulkan pro dan kontra di

masyarakat [9]. Masyarakat memberikan sentimen-sentimen *metaverse* dengan cara dituliskan atau dicuitkan di media sosial [10].

Sosial Media merupakan media *online*, pengguna media *online* ini dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan tempat di mana informasi-informasi terkini bisa didapatkan dengan mudah [11]. Media sosial juga dapat menciptakan isi meliputi jejaring sosial, blog, forum, wiki, dan dunia virtual [12]. Jejaring sosial, blog, dan wiki merupakan bentuk dari media sosial yang paling umum yang digunakan oleh masyarakat luas [13]. Contoh media sosial itu seperti Tiktok, Instagram, Twitter, Whatsapp, Facebook, dan masih banyak lainnya [14]. Setiap sosial media memiliki keunggulan yang berbeda, seperti Twitter yang banyak digunakan untuk membagikan cuitan yang ingin di utarakan oleh penggunanya agar dapat didengar oleh semua orang [15]. Pengguna Twitter di Indonesia mencapai 18,45 juta pada tahun 2022 dan menjadikan peringkat kelima pengguna terbanyak di dunia. Cuitan pada Twitter yaitu *tweets* [16]. Pengguna harus memiliki akun Twitter agar dapat membuat *tweets* [17].

*Tweets* yang dicuitkan oleh pengguna Twitter dapat dikumpulkan menjadi sebuah data set [18]. Data set tersebut dapat diolah untuk mendapatkan suatu informasi [19]. Salah satu contoh pengolahan data set tersebut yaitu analisis sentimen [20]. Analisis sentimen merupakan sebuah studi komputasi mengenai pendapat, perilaku, dan emosi seseorang terhadap suatu entitas di mana entitas tersebut berupa individu, kejadian atau topik [21]. Hasilnya berupa pandangan negatif, positif atau netral [22]. Metode yang dapat digunakan pada analisis sentimen yaitu *support vector machine*, *naïve bayes classifier*, *sentistrength*, dan lain-lain [23].

Penelitian ini menggunakan metode *sentistrength*. *Sentistrength* merupakan metode yang berbasis kamus/leksikon [24]. Kamus/leksikon tersebut mengandung bobot kekuatan sentimennya [24].

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana tanggapan masyarakat luas terhadap *metaverse*?

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari penyimpangan dan pelebaran pokok suatu masalah agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan penelitian. Ada beberapa batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Ruang lingkup media sosial Twitter.
2. Komentar yang diambil menggunakan bahasa Indonesia.
3. Periode data diambil dari tahun 2010 hingga 2020, kemudian awal tahun 2021 hingga akhir 2021, dan awal tahun 2022 hingga akhir tahun 2022.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan nilai sentimen dari masyarakat tentang *metaverse*.

## **E. Metode Penelitian**

Bab ini akan menjelaskan tentang metodologi penelitian yang akan digunakan. Berupa studi literatur, pengumpulan data, *preprocessing data*, klasifikasi data sentimen pada *tweets* dengan menggunakan *Sentistrength* dan hasil sentimen pada *tweets*.

### **1. Studi Literatur**

Tahap pertama untuk penelitian ini yaitu melakukan studi literatur terlebih dahulu dengan mengumpulkan data dari Twitter

yang mempunyai topik dengan terhadap masyarakat Indonesia tentang *metaverse*, analisis sentimen metode *Sentistrength*. Penelitian sebelumnya digunakan sebagai pembandingan. Tujuan dari ini yaitu untuk memahami teori yang berkaitan dengan analisis sentimen yang digunakan yaitu *Sentistrength*.

## 2. Pengumpulan Data

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data dengan menggunakan *scrape*. Untuk menentukan *keyword* yang diinginkan dalam mengambil data dalam Twitter. *Keyword* terdiri dari kata-kata atau *hashtag* yang sering menjadi *trending topic* di Twitter.

## 3. Preprocessing Data

Pada tahap ini akan memproses data yang sudah diambil dari Twitter tadi. Data yang diambil sebelumnya masih tidak mempunyai struktur maka dari itu proses ini akan membuat data menjadi terstruktur. *Preprocessing* mempunyai beberapa tahap, yaitu *stopwords*, *tokenizing*, *case folding* dan *stemming*. *Preprocessing* yang dilakukan akan menggunakan *Jupyter Notebook*.

## 4. Klasifikasi Sentimen dengan Menggunakan Metode *Sentistrength*

Tahap berikutnya bertujuan untuk memberi bobot kepada data *tweets* yang telah diproses sebelumnya. Dengan cara memberikan nilai dalam setiap kalimat netral, positif maupun negatif. Nilai yang diberikan berjarak antara -5 sampai +5. Setiap kata akan mendapatkan skor tersendiri yang akan menunjukkan sentimen yang dimiliki oleh kalimat tersebut.

## 5. Hasil Sentimen pada *Tweets*

Tahap terakhir yaitu melihat hasil data yang telah diolah. Hasil tersebut juga akan menghitung berapa banyak sentimen yang ada sehingga kesimpulan dapat didapatkan.

## **F. Sistematika Penulisan**

Berikut ini merupakan sistematika dalam penulisan yang akan dilakukan pada penelitian ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab 1 merupakan pendahuluan, yang berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah yang diambil untuk penelitian, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang dikerjakan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab 2 merupakan tinjauan pustaka, berisi mengenai perbandingan penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya. Penelitian yang dibandingkan juga relevan dengan penelitian yang sedang diambil.

### **BAB III LANDASAN TEORI**

Bab 3 merupakan landasan teori yang menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dan berkaitan dalam penelitian. Seperti analisis sentimen, Twitter, dan metode *Sentisrength*.

### **BAB IV METODOLOGI**

Bab 4 merupakan metodologi, menjelaskan tentang metodologi yang digunakan untuk penelitian. Metodologi tersebut seperti studi literatur, pengumpulan data, *preprocessing data*, klasifikasi sentimen dengan menggunakan metode *Sentistrength* dan hasil sentimen pada *tweets*.

### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab 5 yang merupakan hasil dan pembahasan, berisi mengenai hasil dari penelitian serta pembahasan yang relevan terhadap penelitian.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab 6 yang merupakan kesimpulan dan saran, berisi mengenai kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang dilakukan.

