

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Southeast Asian Games atau *SEA Games* merupakan festival multi-olahraga untuk Kawasan di Asia Tenggara yang dilaksanakan setiap dua tahun sekali (Utami, 2021). Acara *SEA games* diadakan pertama kali diadakan pada 12 hingga 17 Desember 1959 di Bangkok, Thailand. Hingga sekarang tahun 2023, *SEA Games* sudah diadakan hingga 32 kali. Di mana tahun ini negara Cambodia/Kamboja menjadi tuan rumah untuk *SEA Games* ke 32.

Kamboja, sebagai salah satu negara pelopor penyelenggaraan *SEA Games*, resmi menjadi tuan rumah *SEA Games* untuk pertama kalinya pada tahun 2023. Hal ini merupakan momen bersejarah bagi Kamboja, sekaligus tantangan besar untuk mempersiapkan penyelenggaraan yang berkesan bagi masyarakat Kamboja, atlet-atlet yang akan bertanding, maupun penonton dari luar negara.

Kesiapan fasilitas penyelenggaraan *SEA Games* 2023 di Kamboja menjadi sorotan publik. Hal ini disebabkan oleh beredarnya foto-foto fasilitas yang diterima atlet Indonesia yang terlihat kurang matang seperti yang ditampilkakan pada gambar 1.1 hingga 1.4 dibawah ini.



Gambar 1.1 Podium yang hanya dengan lampu mobil

Gambar tersebut diambil dari salah satu pengguna akun Twitter yang bernama @ainurohman. Kejadian tersebut terjadi pada cabang olahraga lari cepat. Dimana perwakilan Indonesia meraih juara pertama dan akan dilakukan pemberian medali,

namun sayangnya lampu podium mati dan digantikan dengan lampu mobil sebagai sumber cahaya utama. Post tersebut mengundang berbagai macam tanggapan dari warganet salah satunya datang dari warganet yang berkomentar sebagai berikut.

“Itu niat apa ngga sih jadi tuan rumah? Kok lighting nya pake lampu mobil



Komentar tersebut berasal dari akun @Ravico27. Komentar tersebut menggambar kekecewaan warganet tentang fasilitas yang disediakan pihak penyelenggara SEA games.



Gambar 1.2 Kamar Tidur atlet Indonesia

Gambar 1.2 memperlihatkan adanya kebocoran pada kamar atlet Indonesia. Hal ini terjadi karena adanya hujan lebat yang menerjang dan mengakibatkan terjadinya bocor pada kamar atlet Indonesia yang berada di lantai 3. Berikut salah satu tanggapan warganet Twitter tentang insiden yang terjadi.

"Miris lihat kondisi kamar atlet Indonesia. Ini SEA Games loh, bukan turnamen tarkam!"

Komentar tersebut berasal dari akun @ndagels yang merasa prihatin dengan kondisi kamar yang ditempati atlet Indonesia. Dia juga membandingkan acara SEA games dengan turnamen tarkam (antar kampung).

Gambar-gambar tersebut menunjukkan kondisi fasilitas ketika penyerahan medali juara di podium dan kamar atlet Indonesia yang terlihat disiapkan dengan kurang matang. Padahal, kesiapan fasilitas merupakan salah satu faktor penting

dalam penyelenggaraan sebuah acara olahraga besar. Fasilitas yang memadai dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi atlet maupun penonton, sehingga dapat meningkatkan kualitas penyelenggaraan acara.

Komentar warganet tentang fasilitas SEA Games 2023 di Kamboja cukup beragam, mulai dari positif bahkan negatif. Adanya berbagai macam respon ini penting untuk di analisis sehingga pihak penyelenggara SEA Games selanjutnya dapat mengambil langkah yang tepat. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk menganalisis data tersebut adalah dengan menggunakan metode analisis sentimen.

Analisis Sentimen adalah suatu teknik mengekstrak data teks untuk mendapatkan informasi tentang sentimen bernilai positif, netral maupun negatif (Pang & Lee, 2008). Dengan menggunakan analisis sentimen dapat mengelompokkan polaritas yang terdapat dalam suatu teks seperti di dalam dokumen, kalimat, maupun fitur tingkat aspek yang dapat diketahui apakah pendapat tersebut bersifat positif, negatif, atau netral (Nugraha, Harani, & Habibi, 2020). Namun di dalam sebuah ulasan dapat berisi beberapa aspek yang masing-masing mengandung polaritas yang berbeda, sehingga akan membuat sebuah kalimat tidak sepenuhnya hanya mengandung satu jenis polaritas (Pamungkas & Romadhony, 2021)

Melakukan proses Analisis Sentimen perlu menggunakan teknik tertentu, salah satunya dengan menggunakan *machine learning*. *Support Vector Machine* (SVM) merupakan salah satu Algoritma yang dapat digunakan untuk pemrosesan Analisis Sentimen. SVM merupakan suatu teknik untuk menemukan *hyperplane* yang bisa memisahkan dua set data dari dua kelas yang berbeda (Ladayya, Siregar, Pranoto, & Muchtar, 2022).

Penelitian terkait pernah dilakukan oleh Ikram Maulana, Winda Apriandari, dan Agung Pambudi pada tahun 2023 dengan judul “Analisis Sentimen berbasis Aspek terhadap ulasan aplikasi MyPertamina menggunakan *support vector machine*”. Penelitian ini menggunakan ulasan Google Play Store tentang aplikasi MyPertamina sebagai objek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan 19562 ulasan dari bulan Agustus 2022 sampai Maret 2023. Menggunakan 2 metode klasifikasi yaitu klasifikasi sentimen dan aspek. Klasifikasi sentimen menggunakan

2 kelas yaitu positif dan negatif. Sedangkan untuk yang klasifikasi aspek yang digunakan dalam penelitian tersebut terdiri dari 3 aspek yaitu Bug, Kegunaan, dan Pembayaran. Kemudian model yang digunakan adalah SVM (*Support Vector Machine*), dari penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil untuk klasifikasi sentimen dan klasifikasi berbasis aspek berurutan menunjukkan akurasi sebesar 92% dan 96% (Maulana, Apriandari, & Pambudi, 2023).

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yutika, Adiwijaya, dan Faraby yang di publikasi pada tahun 2021. Pada penelitian ini mereka membahas tentang Analisis Sentimen dari *review* forum Female Daily berbasis Aspek menggunakan metode TF-IDF dan Naive Bayes. Penelitian ini menggunakan 4 kategori aspek yaitu Harga, Kemasan, Produk, dan Aroma, dengan klasifikasi sentimen terdiri dari positif, netral, dan negatif. Dengan menggunakan dataset sebanyak 5054, dilakukan sebanyak 3 Evaluasi Skenario untuk mengetahui performansi setiap dataset ketika tidak di terjemahkan dan sesudah di terjemahkan serta pengaruh *preprocessing*, *stopword*, dan *stemming*. Pada Skenario pertama, dataset diterjemahkan dan didapatkan hasil *F1-Score* tertinggi yaitu 62,81%. Pada skenario kedua, dataset tidak menggunakan tahapan *stopword removal* dan di dapatkan *F1-Score* tertinggi sebesar 62,81%. Pada skenario ketiga, digunakan *hyperparameter tuning* didapatkan hasil *F1-Score* tertinggi sebesar 61,86%. Kemudian disimpulkan bahwa dataset yang telah di terjemahkan dengan tanpa *stopword removal* dan parameter alpha sebesar 1, *min_df* sebesar 0,01, *max_df* sebesar 0,7, dan *max_features* sebesar 2000 mendapatkan hasil terbaik yaitu *F1-Score* sebesar 62,81% (Yutika, Adiwijaya, & Faraby, 2021).

Melihat Penelitian-penelitian terkait, mendorong dilakukannya penelitian Analisis Sentimen berbasis aspek dari Pengguna Twitter mengenai fasilitas SEA Games 2023. Penelitian ini akan melakukan klasifikasi aspek yang kemudian membagi kelas menjadi kenyamanan, kelengkapan, dan kebersihan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang persepsi publik terhadap kualitas fasilitas dalam penyelenggaraan SEA Games 2023. Analisis sentimen dari pengguna Twitter dilakukan untuk mengidentifikasi tren, pola, serta *Tweet* yang muncul terkait

fasilitas tersebut. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi penyelenggara dan pihak terkait dalam meningkatkan kualitas fasilitas, merespons masalah yang mungkin muncul, dan memastikan pengalaman yang memuaskan bagi atlet dan penonton..

Analisis sentimen fasilitas SEA Games 2023 dilakukan dengan menggunakan data dari API platform Twitter sebagai sumber informasi yang relevan. Python dimanfaatkan sebagai alat pengolahan data untuk menganalisis sentimen dan aspek yang terdapat pada data *Tweet* pengguna Twitter secara efisien. Hasil analisis memberikan gambaran yang komprehensif tentang pandangan dan perasaan terkait dengan fasilitas SEA Games 2023.

1.2 Identifikasi masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dilihat bahwa masalah yang terjadi :

1. Pemberian fasilitas yang diberikan panitia dari negara Kamboja dinilai tidak siap.
2. Tersebar foto-foto yang menunjukkan ketidaksiapan fasilitas *SEA Games 2023*
3. Adanya beragam sentiment di sosial media mengenai fasilitas yang diberikan pihak penyelenggara *SEA Games 2023*.

1.3 Pembatasan masalah

Penelitian ini memiliki batasan dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian yang lebih terfokus dan tepat sasaran. Berikut merupakan batasan yang diberikan:

1. Fokus pada analisis sentimen fasilitas *SEA Games 2023*.
2. Pengumpulan data hanya diambil melalui platform Twitter.
3. Analisis sentimen hanya terdiri dari kelas positif dan negatif.
4. Analisis aspek hanya terdiri dari kenyamanan, kelengkapan, dan kebersihan.
5. Data yang digunakan hanya *Tweet* warganet yang menggunakan bahasa Indonesia.
6. Data yang diambil memiliki rentang dari 25 April 2023 hingga 18 Mei 2023.

7. Algoritma yang digunakan adalah *Support Vector Machine*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diberikan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana hasil Analisis Sentimen Berbasis Aspek Terhadap Fasilitas Sea Games 2023 Melalui Media Twitter Menggunakan *Algoritma Support Vector Machine*?

1.5 Tujuan penelitian

Dari latar belakang yang telah disebutkan, terdapat tujuan penelitian yaitu Untuk mengetahui hasil sentimen publik berdasarkan aspek mengenai fasilitas SEA Games 2023

1.6 Manfaat penelitian

Dari penjelasan latar belakang dan tujuan penelitian yang diberikan, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Peningkatan kualitas fasilitas
2. Peningkatan citra dan reputasi tentang acara SEA Games
3. Pengambilan keputusan yang lebih baik
4. Penyempurnaan penyelenggaraan SEA Games berikutnya
5. Data yang digunakan hanya *Tweet* yang menggunakan bahasa Indonesia.