

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Akses terhadap berbagai bentuk hiburan kini semakin luas melalui *platform* daring yang menyediakan konten seperti film, musik, serial TV, hingga anime. Pada tahun 2021 anime berhasil menarik perhatian segmen penonton global yang cukup luas, dengan 36% dari mereka menyatakan menikmati tontonan ini. Ketahanan popularitas anime dapat dijelaskan oleh keanekaragaman genrenya, cerita yang menarik, serta animasi yang menawan secara visual (Gooderick, 2021). Dengan semakin banyaknya penggemar setia dan antusias di seluruh dunia, pengaruh anime terhadap budaya populer dan industri hiburan diperkirakan akan tetap besar di masa depan.

Platform streaming seperti *Crunchyroll* menyediakan berbagai judul anime dari beragam genre. Berdasarkan data *Statista*, jumlah pelanggan berbayar *Crunchyroll* meningkat sebesar 160% dari 2021 hingga 2024. Pertumbuhan ini sejalan dengan meningkatnya ukuran pasar anime secara global, mencerminkan tingginya permintaan dan minat terhadap konten anime serta membuka peluang ekspansi yang lebih luas bagi *platform streaming*.

Meskipun banyak anime yang menjadi populer dan ramai diperbincangkan di kalangan penggemar, tidak semua judul tersebut sesuai dengan preferensi setiap individu. Popularitas suatu anime sering kali dipengaruhi oleh tren, promosi, atau komunitas, namun hal tersebut belum tentu mencerminkan selera pribadi penonton. Penggemar baru atau bahkan penggemar lama sering kali mengalami kesulitan menemukan anime yang benar-benar cocok dengan minat mereka, terutama ketika harus memilih dari rekomendasi umum atau daftar tontonan yang sedang viral. Situs seperti *MyAnimeList* memang menyediakan informasi dan ulasan, tetapi pendekatan ini masih bergantung pada eksplorasi manual yang bisa memakan waktu. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem rekomendasi yang mampu memberikan saran tontonan secara personal dan relevan, sesuai dengan karakteristik dan minat pengguna, bukan hanya berdasarkan tingkat popularitas suatu judul.

Sistem rekomendasi dapat diartikan sebagai program yang berusaha mengusulkan item seperti produk atau layanan. Untuk dapat memberikan rekomendasi, informasi harus diperoleh dari pengguna, baik secara eksplisit (misalnya, dengan mendapatkan penilaian pengguna terhadap item) atau implisit (misalnya, dengan melacak perilaku pengguna, seperti riwayat pembelian, data penelusuran, aplikasi yang diunduh, buku yang dibaca, dan lagu yang dibeli) (Gazdar & Hidri, 2020). Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk membangun dan mengembangkan sistem rekomendasi, seperti *Collaborative Filtering* (CF) yang memberikan rekomendasi item berdasarkan kesamaan antara pengguna dalam memilih atau menilai item, serta *content-based filtering* (CBF) yang merekomendasikan item berdasarkan kesamaan konten dari item yang disukai oleh pengguna (Gandhi dkk., 2022).

Pada proses pemilihan anime dengan menggunakan metode *Content-based Filtering*, rekomendasi ditentukan berdasarkan kesamaan fitur atau karakteristik yang dimiliki oleh anime-anime yang sudah disukai oleh pengguna. *Content-based Filtering* sering digunakan untuk menyaring berbasis konten dengan mempertimbangkan preferensi pengguna dan mencoba mempelajari model preferensi berdasarkan representasi berbasis fitur dari konten item yang direkomendasikan.

Langkah pertama dalam proses ini adalah menganalisis konten dari setiap anime untuk mengekstrak fitur-fitur relevan. Kemudian, profil preferensi pengguna dibentuk berdasarkan anime yang telah mereka pilih atau sukai sebelumnya, dengan mengidentifikasi fitur-fitur yang paling sering muncul dalam anime tersebut. Selanjutnya, sistem akan mencari anime baru yang memiliki fitur serupa dengan profil preferensi pengguna. Misalnya, jika seorang pengguna cenderung menyukai anime dengan genre *action* dan *fantasy*, maka sistem akan merekomendasikan anime lain yang memiliki genre yang sama. Dengan demikian, proses pemilihan anime menggunakan *Content-Based Filtering* membantu pengguna menemukan judul-judul baru yang sesuai dengan selera mereka berdasarkan karakteristik konten yang mereka sukai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem rekomendasi anime yang mampu memberikan rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna menggunakan metode *Content-Based Filtering*?
2. Bagaimana proses ekstraksi data dilakukan hingga menghasilkan fitur-fitur pada data anime yang digunakan untuk mendukung metode *Content-Based Filtering*?
3. Bagaimana tingkat akurasi sistem rekomendasi anime berdasarkan hasil pengujian metode yang digunakan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, dapat disimpulkan Tujuan dari Penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat mengimplementasi metode *Content-based Filtering* untuk memberi rekomendasi-rekomendasi anime kepada pengguna.
2. Mengidentifikasi fitur-fitur konten yang paling berpengaruh dalam menentukan preferensi pengguna.
3. Menganalisis tingkat akurasi dan efektivitas dari sistem rekomendasi yang dibangun.

1.4 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu pengembang aplikasi dalam menciptakan sistem rekomendasi yang lebih efektif dan sesuai dengan preferensi pengguna.
2. Pengguna akan mendapatkan pengalaman yang lebih personal dan memuaskan saat mencari dan memilih anime, karena rekomendasi yang diberikan lebih relevan dengan selera mereka.