

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online telah menjadi bagian integral dari budaya hiburan modern, dengan jutaan gamer memainkan beragam game setiap hari. Salah satu genre yang paling populer adalah game seluler, yang menawarkan aksesibilitas luar biasa dan pengalaman bermain game yang mendalam secara portabel. Game online kini memiliki banyak jenis, beberapa game online yang marak pada saat ini seperti PUBG (Player Unknown Battle Ground), AOV (Arena Of Valor), Vain Glory, MOBA(Multiplayer Online Battle Arena). Game online seperti MOBA pada saat ini sangat populer. Salah satu game MOBA yang sedang populer dan banyak digandrungi yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*. Game ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan lima orang tim lawan. Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan strategi dimana dua tim yang bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan akan diraih jika tim dapat merebut bangunan milik lawan/musuh (Caroline & Shinta, 2020). Spesifikasi yang dibutuhkan game ini juga cukup rendah, yaitu 2GB RAM dan internal 16GB pengguna dapat bermain walaupun dengan grafik minimalis. Pertumbuhan pengguna *Mobile Legends* pada tahun 2016, *Mobile Legends* dimainkan sebanyak 30 juta orang, sedangkan pada tahun 2018, mencapai 200 juta orang. Di playstore mencapai 100.000.000+ download, sedangkan pada App Store mencapai 292.441 download. Jumlah tersebut membuat *Mobile Legends* selalu menduduki peringkat pertama di playstore (Sinaga & Jatmoko, 2020).

Dalam lingkungan game online yang serba cepat seperti *Mobile Legends*, keamanan akun adalah faktor kunci dalam pengalaman pengguna. Namun, seiring dengan meningkatnya popularitas game tersebut, masalah keamanan seputar game tersebut juga meningkat, termasuk kasus pengambilalihan akun, peretasan, dan penipuan lainnya. Pengambilalihan akun dapat mengakibatkan kerugian yang signifikan bagi pemain, baik secara finansial maupun waktu yang diinvestasikan dalam game.

Menanggapi tantangan keamanan yang semakin meningkat, penting bagi peneliti untuk lebih memahami sentimen pengguna mengenai keamanan akun game *Mobile Legends*. Menganalisis persepsi pengguna dan kebutuhan keamanan dapat membantu mengembangkan strategi untuk meningkatkan sistem keamanan dan mengurangi risiko yang dihadapi oleh pemangku kepentingan.

Selain pengambilalihan akun, risiko keamanan lain yang harus diwaspadai termasuk pelanggaran data pribadi, penyebaran malware, dan penipuan transaksi dalam game. Tercatat, sejak Tahun 2019 hingga Mei 2021 ada 29 kasus pelanggaran perlindungan data pribadi. dengan rincian 3 pada tahun 2019, 20 pada tahun 2020, dan 6 pada tahun 2021. Dari laporan insiden yang diterima, 93% merupakan kasus kebocoran data pribadi, dan 7% sisanya merupakan kasus pelanggaran prinsip PDP lainnya. Penyebab kebocoran data pribadi, 92% disebabkan oleh insiden siber (Mirna dkk, 2023). Hal ini menyoroti kompleksitas tantangan yang dihadapi pengembang game dalam memastikan keamanan lingkungan game mereka. Lingkungan yang semakin kompleks ini memerlukan pendekatan holistik dalam menganalisis keamanan akun *Mobile Legends*. membantu mengidentifikasi potensi ancaman dan kerentanan yang dapat dieksploitasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Penelitian mengenai Analisis Sentimen Mengenai Kesadaran Masyarakat Indonesia Terhadap Keamanan Siber Dalam Menghadapi Kebocoran Data Menggunakan Algoritma *Naïve Bayes*. Teknik metode ini juga biasa digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sentimen masyarakat di X mengenai suatu isu atau informasi yang sedang terjadi dan sebagainya. Penelitian-penelitian jenis ini biasanya hanya mencoba untuk mengungkapkan dan mendeskripsikan hasil penelitiannya (Dinna, 2023). Metode klasifikasi sentimen seperti *Naive Bayes* dapat digunakan untuk menganalisis opini dan perasaan pengguna mengenai keamanan akun game. Dengan memahami sentimen pengguna, peneliti dapat memberikan saran keamanan dengan kebutuhan pengguna dengan lebih baik.

Konteks di atas menunjukkan bahwa penelitian analisis sentimen sangat relevan dan penting dalam konteks keamanan akun pada game *Mobile Legends*.

Harapannya adalah dengan lebih memahami sentimen pengguna dan ancaman yang mereka hadapi, sistem keamanan dan pengalaman bermain game dapat ditingkatkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa analisis sentimen dapat menjadi alat yang ampuh untuk memahami preferensi dan kebutuhan pengguna dalam konteks yang berbeda. Ketika diterapkan pada keamanan akun game, analisis sentimen dapat membantu memahami pendapat dan harapan pengguna mengenai keamanan akun mereka.

Untuk memahami persepsi pengguna terhadap keamanan akun dalam game *Mobile Legend*, diperlukan pendekatan yang mampu mengolah opini dari media sosial secara efektif. Metode *Naive Bayes* dipilih karena terbukti efisien dan akurat dalam mengklasifikasikan data teks menjadi sentimen positif, negatif, dan netral. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sentimen pengguna terhadap keamanan akun menggunakan metode *Naive Bayes* guna memberikan gambaran menyeluruh terhadap pandangan pengguna.

Keamanan akun dalam game *Mobile Legend* menjadi isu yang sering dibahas pengguna di media sosial, terutama terkait kasus peretasan. Komentar-komentar tersebut mencerminkan berbagai sentimen yang dapat dianalisis untuk mengetahui persepsi pengguna. Penelitian ini menggunakan metode *Naive Bayes* karena mampu mengklasifikasikan teks secara efisien dan akurat. Tujuannya adalah untuk menganalisis data dari media sosial X terkait *hack* akun yang dimana pengambilan keyword *hack* didasari dari maraknya kasus peretasan akun atau *hack* yang terjadi didalam game, serta menentukan klasifikasi sentimen ke dalam kategori positif, netral, dan negatif.

Peneliti berharap dengan memperdalam pemahaman perasaan pengguna terhadap keamanan akun *Mobile Legends*, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengguna saat bermain game online.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam konteks penelitian ini, beberapa rumusan masalah yang diajukan adalah:

- a. Bagaimana proses analisis data dan menentukan klasifikasi sentimennya?
- b. Bagaimana saran meningkatkan keamanan akun pada game *Mobile Legend*?
- c. Bagaimana akurasi metode *Naive Bayes* dalam mengklasifikasikan sentimen pengguna terkait keamanan akun dalam game *Mobile Legend*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

- a. Menganalisis data pengguna media sosial x tentang *hack* menggunakan metode *Naive Bayes*
- b. Mampu menentukan klasifikasi sentimen positif, netral dan negatif menggunakan metode *Naive Bayes*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan pemahaman kepada pengguna terhadap keamanan akun *Mobile Legends*
- b. Memberikan rekomendasi bagi pengguna untuk meningkatkan sistem keamanannya.
- c. Membantu mengurangi pengambilalihan akun dan kerentanan keamanan lainnya di *Mobile Legends*, sehingga meningkatkan pengalaman bermain game secara keseluruhan