BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi, kemajuan teknologi membawa perubahan signifikan bagi berbagai sektor, termasuk perusahaan dan aktivitas manusia, sehingga mobilitas menjadi lebih mudah dan efisien. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah *sound system*. Di Indonesia, perkembangan *sound system* berlangsung cukup cepat. Pada awalnya, teknologi ini hanya digunakan dalam acara-acara berskala besar seperti konser musik dan pertunjukan teater. Namun, seiring kemajuan teknologi, penggunaan *sound system* kini meluas ke berbagai kegiatan masyarakat baik berskala kecil, menengah, maupun besar. Selain dimanfaatkan dalam kegiatan sosial, industri hiburan seperti musik, film, dan program televisi juga sangat bergantung pada keberadaan *sound system*. Teknologi ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aktivitas sosial dan keagamaan di Indonesia. Dalam acara pernikahan, khitanan, serta upacara keagamaan lainnya, *sound system* digunakan untuk memperjelas suara sekaligus menciptakan suasana yang lebih meriah. Oleh sebab itu, *sound system* memiliki daya tarik tersendiri dalam menunjang kegiatan tertentu, terutama karena volume dan intensitas suara yang tinggi dapat memberikan sensasi yang lebih kuat bagi pendengarnya. Istilah *sound Horeg* pada awalnya merujuk pada penggunaan *sound* dengan *volume* yang relatif kecil. Namun, seiring perkembangan zaman dan perubahan kebiasaan masyarakat, muncul tradisi *sound Horeg* yang identik dengan penggunaan *sound system* berukuran besar dan bervolume tinggi. *Sound Horeg* kerap digunakan dalam berbagai kegiatan seperti pawai, karnaval, dan acara hiburan lainnya. Meskipun bertujuan untuk menciptakan suasana yang meriah dan menghibur masyarakat, keberadaan *sound Horeg* sering menimbulkan dampak negatif bagi lingkungan sekitar, seperti terganggunya kenyamanan warga hingga kerusakan pada bangunan rumah. (Darmawan, Mohammad Dzikri & Efendi, 2024).

Fenomena *sound Horeg* banyak menimbulkan pro dan kontra di kalangan masyarakat, yang dapat terlihat dari diskusi publik yang cepat dan terbuka di media sosial X. Karakteristik media sosial X yang real-time dan fokus pada opini singkat dengan cepat memperlihatkan kedua sisi perdebatan ini. Sebagian pengguna

menilai *sound Horeg* sebagai hiburan meriah, identitas budaya lokal, sekaligus daya tarik tersendiri. Namun, tidak sedikit pula yang mengungkapkan keluhan karena volume suara berlebihan dianggap mengganggu, menimbulkan ketidaknyamanan, bahkan berpotensi menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan pendengaran dan stres. Dengan demikian, opini masyarakat di media sosial X memperlihatkan adanya polarisasi antara kelompok yang mendukung dan kelompok yang menolak karena dampak negatifnya.

Guna menganalisa permasalahan yang dijabarkan di atas, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa algoritma *Random Forest* memiliki performa yang konsisten baik dalam analisis sentimen di berbagai konteks data. Penelitian oleh Jennifer (2024) yang menganalisis komentar pengguna TikTok terkait kasus Jessica-Mirna menunjukkan mayoritas sentimen negatif dengan tingkat akurasi mencapai 85%. Hasil serupa ditunjukkan oleh Indrayanto (2023)yang meneliti ulasan aplikasi *My Pertamina* di *Google Play Store* menggunakan metode yang sama dengan representasi *Term Freqiency-Inverse Document Frequeny* (TF-IDF), menghasilkan akurasi sebesar 88% dan dominasi ulasan negatif. Penelitian lainnya oleh Chyntia Morama (2022) pada ulasan hotel di *TripAdvisor* melalui teknik *scraping* menggunakan *Webscraper.io* juga menerapkan algoritma *Random Forest Classifier* dengan pembobotan *Term Freqiency-Inverse Document Frequeny* (TF-IDF), menghasilkan akurasi tertinggi hingga 90%. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Naufal (2023) terhadap data *cyberbullying* di media sosial menggunakan fitur *Term Freqiency-Inverse Document Frequeny* (TF-IDF) dan perbandingan beberapa algoritma seperti *Support Vector Machine* (SVM), *Random Forest*, dan *Naïve Bayes*, menunjukkan bahwa *Random Forest* dan *Support Vector Machine* SVM memberikan hasil terbaik dengan akurasi mencapai 82%.

Berdasarkan temuan dari keempat penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara tahap *preprocessing*, pembobotan *Term Freqiency-Inverse Document Frequeny* (TF-IDF), dan penerapan algoritma *Random Forest* mampu meningkatkan efektivitas analisis sentimen, baik pada ulasan aplikasi, media sosial, maupun teks daring lainnya. Berdasarkan keempat studi terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan algoritma *Random Forest* secara konsisten

memberikan hasil yang baik dalam analisis sentimen, baik pada media sosial, aplikasi, maupun ulasan daring. Perbedaan antar penelitian terletak pada objek data dan konteks analisis, namun kesamaan utamanya adalah penerapan *preprocessing* dan pembobotan *Term Freqiency-Inverse Document Frequeny* (TF-IDF) yang efektif dalam meningkatkan akurasi klasifikasi sentimen. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fenomena *sound Horeg* melalui pendekatan analisis sentimen dengan memanfaatkan data ulasan dan opini masyarakat di media sosial X. Algoritma *Random Forest* digunakan untuk mengklasifikasikan sentimen ke dalam kategori *positif* dan *negatif*. Sehingga dapat memberikan gambaran objektif mengenai persepsi publik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian akademik dalam bidang analisis sentimen berbasis teks sekaligus menjadi masukan bagi masyarakat serta pihak-pihak terkait dalam memahami dampak sosial dan budaya dari perkembangan *sound Horeg* di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi rumusan masalah pada laporan tugas akhir ini :

1. Bagaimana hasil klasifikasi sentimen negatif, netral, dan positif pada opini masyarakat mengenai *sound Horeg* di media sosial X menggunakan algoritma *Random Forest* ?
2. Bagaimana evaluasi kinerja (akurasi, presisi, dan *recall*) dari model klasifikasi *Random Forest* dalam konteks analisis sentimen *sound Horeg* pada media sosial X ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil klasifikasi sentimen negatif, netral, dan positif pada opini masyarakat mengenai *sound Horeg* di media sosial X menggunakan algoritma *Random Forest*.
2. Mengetahui akurasi, presisi dan recall model klasifikasi algoritma *Random Forest* dalam analisis analisis sentimen *sound Horeg* di media sosial X

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat, diantaranya :

1. Bagi Penulis

   Penelitian ini menjadi sarana bagi penulis untuk mengasah kemampuan dalam mengolah teks, memahami penerapan algoritma *Random Forest*, serta memperluas wawasan dalam bidang data *mining* dan analisis sentimen.

2. Bagi Peneliti Lain

   Penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji analisis sentimen menggunakan algoritma *Random Forest*, serta sebagai dasar perbandingan dengan metode klasifikasi lainnya pada data teks berbahasa Indonesi.

3. Bagi Pemerintah

   Penelitian ini juga dapat membantu pemerintah untuk mengetahui sentimen pendapat masyarakat dalam fenomena *sound Horeg* sehingga dapat menjadi dasar keputusan atau tindakan yang akan didiskusikan demi menciptakan keseimbangan antara kebutuhan hiburan masyarakat dan kenyamanan publik.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan-batasan ruang pembahasan serta topik yang berfungsi untuk memfokuskan penelitian yang dilakukan. Berikut adalah beberapa batasan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti:

1. Penelitian ini hanya fokus membedakan sentimen menjadi tiga kategori, yaitu negatif, netral, dan positif.
2. Dataset yang digunakan terbatas pada ulasan masyarakat mengenai *sound Horeg* yang dikumpulkan dari media sosial X dalam bentuk teks berbahasa Indonesia, dengan hashtag #*Horeg* dari tanggal 5 Agustus 2025 sampai 14 Agustus 2025, sejumlah 7.007 post unik.
3. Evaluasi performa klasifikasi dilakukan terhadap model *Random Forest*¸ dengan membatasi metrik utama pada akurasi, serta presisi, *recall*, dan *F1-score* sebagai metrik pendukung.