

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian



Gambar 1.1 Logo DreamWorks Animation

Sumber: www.dreamworks.com (2024)

DreamWork Animation merupakan perusahaan yang bergerak di bidang produksi animasi, pascaproduksi, penyiaran, film, musik, hiburan serta media dan internet. Perusahaan ini didirikan oleh Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, dan David Geffen pada tahun 1994. Saat ini, DreamWorks Animation merupakan anak perusahaan dari Universal Pictures, yang merupakan bagian dari NBCUniversal (Lewis, 2024). Kantor pusat perusahaan DreamWorks Animation ini terletak di 1000 Flower Street, Glendale, California 91210, Amerika Serikat. Hingga saat ini, perusahaan DreamWorks Animation mempekerjakan sekitar 2.329 karyawan (RocketReach, 2024).

Salah satu bidang utama produksi DreamWorks Animation yaitu bidang animasi. Menurut Chapman, (2024) dalam web IndieWire terdapat 10 Animasi terbaik yang diproduksi DreamWorks Animation, sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel 1.1 “Film DreamWorks Animation Terbaik”

Tabel 1.1 Film DreamWorks Animation Terbaik

No	Film	Release Date
1	How to Train Your Dragon	Maret 26, 2010
2	Chicken Run	Juni 23, 2000
3	Shrek 2	Mei 19, 2004
4	The Road to El Dorado	Maret 31, 2000
5	Wallace & Gromit: Curse of the Were-Rabbit	Oktober 7, 2005
6	The Prince of Egypt	Desember 18, 1998
7	The Wild Robot	September 27, 2024
8	Megamind	November 5, 2010
9	Kung Fu Panda	Juni 6, 2008
10	Antz	Oktober 2, 1998

Sumber: www.indiewire.com/gallery/best-dreamworks-movies/

Pada tabel 1.1 “Film DreamWorks Animation Terbaik” terdapat 10 film animasi terbaik yang diproduksi oleh DreamWorks Animation yaitu “How to Train Your Dragon” yang tayang pada 26 Maret 2010, “Chicken Run” yang tayang pada 23 Juni 2000, “Shrek 2” yang tayang pada 19 Mei 2004, “The Road to El Dorado” yang tayang pada 31 Maret 2000, “Wallace & Gromit; Curse of the Were-Rabbit” yang tayang pada 07 Oktober 2005, “The Prince of Egypt” yang tayang pada 18 Desember 1998, “The Wild Robot” yang tayang pada 27 September 2024, “Megamind” yang tayang pada 05 November 2010, “Kung Fu Panda” yang tayang pada 6 Juni 2008, dan “Antz” yang tayang pada 02 Oktober 1998.

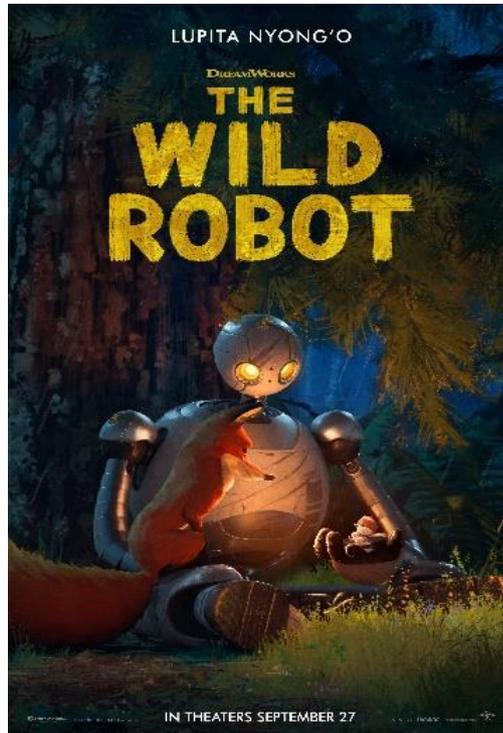
Dari 10 animasi tersebut hanya ada 1 animasi terbaik tahun 2024 yaitu “The Wild Robot”. Padahal animasi yang diproduksi oleh DreamWorks Animation dan rilis pada tahun 2024 ada tiga yaitu “Orion and the Dark” yang tayang pada tanggal 2 Februari, “Kung Fu Panda 4” yang tayang pada tanggal 8 Maret, dan “The Wild Robot” yang tayang pada 27 September (DreamWorks, 2024).

1.2 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan animasi di dunia telah melalui berbagai fase, mulai dari era animasi bisu yang terjadi pada tahun 1900 hingga tahun 1930. Pada masa animasi bisu masih menggunakan teknik sederhana dibuat dengan bentuk visual yang sangat ekspresif dan tanpa adanya suara. Setelah era animasi bisu, kemudian muncul era animasi keemasan pada tahun 1930-1960. Pada era ini, ditandai dengan masifnya animasi serta berkembangnya teknologi animasi yang bukan sekadar dengan suara dan musikal saja tetapi juga dengan tampilan warna serta teknik animasi yang canggih. Berikutnya, terjadi era animasi televisi pada tahun 1960-1980. Animasi terus berkembang hingga memasuki era animasi modern. Sejak tahun 1980, animasi modern ditandai dengan penggunaan teknologi canggih dalam pembuatannya seperti *Computer Generated Imagery* (CGI), yang berarti gambar atau animasi digital yang dihasilkan secara komputerisasi. Selain itu, jenis animasi hadir dalam bentuk dua dimensi (2D) yaitu animasi yang secara visual hanya terlihat panjang dan lebar tetapi tidak terlihat ketebalannya, tiga dimensi (3D) yaitu animasi yang secara visual terlihat panjang, lebar, dan ketebalannya, empat dimensi (4D) yaitu animasi secara visual terlihat panjang, lebar, tebal, dan volumenya, bahkan ada yang berbentuk realitas virtual (VR) yaitu animasi dengan lingkungan maya yang dapat dirasakan oleh penggunanya sebagaimana terasa di dunia nyata. Pada masa ini, animasi tidak hanya menghibur dari segi visual saja tapi digabungkan dengan humor yang cerdas, bahkan animasi sudah mempunyai tampilan yang sangat beragam sehingga menarik perhatian penonton dari berbagai kalangan usia (Rhani & Putri, 2020).

Memasuki era animasi modern, penggunaan teknologi CGI menjadi pilar utama dalam industri film. CGI telah merevolusi film dengan menghadirkan visual yang lebih realistis dan dinamis sehingga bisa membawa animasi ke ranah industri film secara global dan film dengan genre animasi kini tidak hanya mengandalkan cerita, tetapi juga inovasi teknologi untuk menciptakan pengalaman sinematik yang impresif. Salah satu film yang saat ini menggunakan teknologi CGI sehingga dapat

meningkatkan daya tarik, menumbuhkan citra merek yang kohesif yang signifikan di media sosial pada film Box Office yaitu Film “The Wild Robot”. (Flahat, 2024).



Gambar 1.2 Poster Film The Wild Robot
Sumber: (IMDb, 2024)

Film “The Wild Robot” merupakan film *non-franchise* yang diadaptasi dari novel karya Peter Brown yang di sutradarai oleh Chris Sanders, yang dikenal sukses melalui karya-karyanya seperti *Lilo & Stitch* (2002) dan *How to Train Your Dragon* (2010) (Ntim & Goodfellow, 2024). Selain itu, film “The Wild Robot” juga sukses meraih penghargaan *Truly Moving Picture Award* di ajang Heartland Film. Penghargaan film ini tidak luput dari perusahaan yang memproduksi yaitu DreamWorks Animation (IMDb, 2024).

Film “The Wild Robot” tayang perdana pada tanggal 8 September 2024 di Toronto International Film Festival, sebelum akhirnya dirilis pada beberapa bioskop di Amerika pada tanggal 27 September 2024 (Nuri, 2024). Selanjutnya film “The Wild Robot” tayang pada 3.962 bioskop di beberapa negara (IMDbPro, 2024).

Semenjak penayangan perdana, film ini mendapatkan ulasan positif dari penontonnya. Banyak yang mengapresiasi kemampuan film ini dalam menggabungkan humor, emosi, dan pelajaran hidup. Beberapa penonton bahkan mengklaim bahwa film ini mampu membuatnya merenungkan kembali hubungannya dengan teknologi dan alam karena film ini bukan hanya sekadar film keluarga, tetapi juga karya seni yang menginspirasi serta mendidik. Ceritanya pun unik karena menggabungkan robot dan alam liar sehingga penonton mendapatkan pesan moral yang kuat (Rijaldi, 2024). Bahkan film ini membuat prestasi sejarah baru dengan mendapatkan tiga nominasi Oscar sekaligus, salah satunya nominasi langka yaitu *Best Sound*, yang terakhir kali didapatkan oleh film animasi pada dua dekade yang lalu (Giardina, 2025) adapun prestasi film “The Wild Robot” pada saat *Annie Awards*, film tersebut mampu menyapu bersih kemenangan dengan mendapatkan sembilan kemenangan termasuk menjadi film terbaik (Lewis, 2025)

Dengan adanya prestasi tersebut film ini berhasil menjangkau berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Rijaldi, 2024). Film ini awal mulanya yaitu terdapat perusahaan Universal Dynamic kehilangan enam robot di laut lepas karena kapal kargo yang membawa robot tersebut dihantam badai dan enam robot tersebut terbawa ombak dan menghilang. Tetapi, dari enam robot tersebut ada satu robot bernama Rozim 7134 dengan nama panggilan Roz yang terdampar di pulau yang tidak sengaja aktif. Roz merupakan robot yang diprogram untuk menerima dan memenuhi perintah manusia. Tetapi karena di palau tersebut tidak ada manusia, hanya ada hewan ia pun menawarkan jasanya kepada setiap hewan yang ia temui. Namun, alih-alih berhasil melakukan tugasnya, Roz malah gagal karena hewan-hewan tersebut ketakutan saat melihat robot tersebut, dan akhirnya Roz memperbarui program dirinya untuk mempelajari bahasa hewan agar bisa berkomunikasi dengan mereka, namun setelah belajar bahasa hewan Roz justru terlibat aksi kejar-kejaran oleh seekor beruang besar yang mengira Roz sebagai musuh. Pada saat aksi tersebut Roz secara tidak sengaja menerjang sebuah sarang berisi telur angsa yang menyisakan satu telur yang selamat yaitu telur yang berisi janin Brightbill sementara yang lainnya pecah terinjak. Kemudian lahirlah Brightbill yaitu seekor anak angsa dengan sayap kecil. Karena Brightbill sejak lahir

hanya melihat Roz maka ia menganggap Roz sebagai induknya. Roz pun menjalankan tugas menjadi seorang induk dari seekor anak angsa, Roz bertugas mengajarnya untuk makan, berenang, dan terbang. Namun, hubungan keduanya menjadi rumit setelah sang angsa mengetahui bahwa Roz adalah penyebab dirinya tak memiliki keluarga (Nuri, 2024). Singkat cerita, hidup di alam liar tidaklah mudah karena Roz dan makhluk hidup lainnya yang ada di pulau ini harus menghadapi berbagai macam rintangan seperti ancaman dari predator, cuaca ekstrem hingga kesulitan mencari makanan untuk hewan di pulau tersebut. Selain itu, Roz juga mendapat ancaman dengan munculnya robot jahat di pulau tersebut yang bertujuan untuk membawanya kembali ke pabrik robot. Akhirnya, kisah persahabatan antara Roz, Brightbill dan hewan lainnya yang dihadapkan oleh berbagai rintangan tersebut menciptakan sebuah pengalaman yang menakjubkan (Fadya, 2024). Sehingga film ini mengajarkan tentang pentingnya seseorang untuk beradaptasi dengan makhluk hidup, membangun hubungan yang harmonis antara teknologi dan alam, serta menjunjung kekompakan persahabatan di tengah kesulitan dalam menghadapi rintangan di tengah kesulitan (Giri, 2024) Berdasarkan sinopsis tersebut, film “The Wild Robot” menimbulkan berbagai persepsi dari penonton terutama di platform IMDb yang telah menjadi pusat utama untuk memberikan ulasan serta melakukan diskusi, yang secara langsung dapat memengaruhi reputasi serta performa Box Office pada film tersebut (Feetra, 2024).

IMDb merupakan kepanjangan dari *Internet Movie Data Base* yaitu basis data film terbesar dan terlengkap di situs web yang dinamis. IMDb sendiri biasanya mempunyai berbagai fitur seperti judul, nominasi penghargaan, ulasan penonton, detail Box Office, gambar, video, genre, dan lain sebagainya (Fisher, 2024). Ulasan penonton di fitur IMDb mencakup reaksi yang beragam, mulai dari penilaian sederhana hingga diskusi mendalam mengenai alur cerita, kualitas animasi, dan aspek teknis lainnya. Ulasan positif di IMDb dapat memberikan persepsi positif terhadap film “The Wild Robot” dan berdampak pada hasil performa Box Office, terutama di minggu pertama perilisannya. Dengan demikian, ulasan ini sering kali menjadi indikator bagi calon konsumen lainnya dalam memainkan peran besar untuk menciptakan ekspektasi serta menarik lebih banyak penonton (Maity, 2024).

Hal ini terbukti pada performa Box Office yang dapat diukur dari ranking pendapatan pada Box Office dari penayangan film “The Wild Robot” sebagaimana terlihat pada tabel 1.2 “Peringkat pendapatan Domestik Harian”.

Tabel 1.2 Peringkat pendapatan Domestik Harian

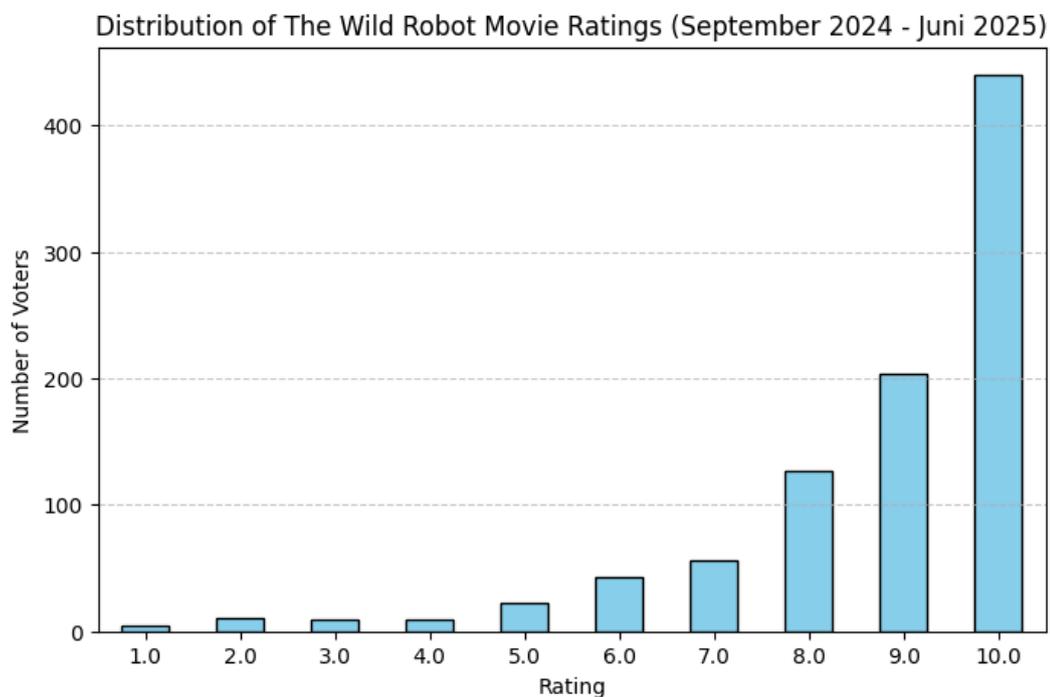
Date ^	DOW	Rank ↕	Daily	%± YD	%± LW	Theaters ↕	Avg ↕	To Date ↕	Day
Sep 27	Friday	1	\$11,197,075	-	-	3,962	\$2,826	\$11,197,075	1
Sep 28	Saturday	1	\$14,405,440	+28.7%	-	3,962	\$3,635	\$25,602,515	2
Sep 29	Sunday	1	\$10,187,635	-29.3%	-	3,962	\$2,571	\$35,790,150	3
Sep 30	Monday	1	\$2,295,955	-77.5%	-	3,962	\$579	\$38,086,105	4
Oct 1	Tuesday	1	\$3,123,780	+36.1%	-	3,962	\$788	\$41,209,885	5
Oct 2	Wednesday	1	\$1,822,355	-41.7%	-	3,962	\$459	\$43,032,240	6
Oct 3	Thursday	1	\$2,251,820	+23.6%	-	3,962	\$568	\$45,284,060	7
Oct 4	Friday	2	\$4,926,820	+118.8%	-56%	3,997	\$1,232	\$50,210,880	8
Oct 5	Saturday	2	\$8,153,915	+65.5%	-43.4%	3,997	\$2,040	\$58,364,795	9
Oct 6	Sunday	2	\$5,815,330	-28.7%	-42.9%	3,997	\$1,454	\$64,180,125	10
Oct 7	Monday	2	\$1,299,670	-77.7%	-43.4%	3,997	\$325	\$65,479,795	11
Oct 8	Tuesday	2	\$2,077,060	+59.8%	-33.5%	3,997	\$519	\$67,556,855	12
Oct 9	Wednesday	1	\$1,281,615	-38.3%	-29.7%	3,997	\$320	\$68,838,470	13
Oct 10	Thursday	1	\$1,448,720	+13%	-35.7%	3,997	\$362	\$70,287,190	14
Oct 11	Friday	2	\$3,843,625	+165.3%	-22%	3,854	\$997	\$74,130,815	15
Oct 12	Saturday	2	\$5,513,915	+43.5%	-32.4%	3,854	\$1,430	\$79,644,730	16
Oct 13	Sunday	2	\$4,643,405	-15.8%	-20.2%	3,854	\$1,204	\$84,288,135	17
Oct 14	Monday	1	\$3,506,865	-24.5%	+169.8%	3,854	\$909	\$87,795,000	18

Sumber: www.boxofficemojo.com (2024)

Berdasarkan tabel 1.2 “Ranking pendapatan Domestik Harian” pada data dari Box Office, film “The Wild Robot” mendapatkan peringkat pertama pada tujuh hari pertama penayangannya. Namun, pada hari kedelapan hingga hari dua belas ranking pendapatan domestik harian pada Box Office mengalami penurunan menjadi ranking dua dengan penurunan pendapatan sebesar 56% tetapi kembali mendapatkan peringkat pertama pada hari ke tiga belas dan empat belas dan rankingnya turun kembali pada hari ke lima belas hingga hari ke tujuh belas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya ketidakstabilan performa ranking Box Office pada film “The Wild Robot”. Film ini tidak mampu mempertahankan ranking satu seperti yang terjadi pada seminggu pertama penayangan di bioskop yaitu pada tanggal 27 September 2024 hingga 03 Oktober 2024 (IMDbPro, 2024).

Hal ini menarik untuk diteliti bagaimana sentimen penonton film “The Wild Robot” yang merupakan film *non-franchise* sekaligus adaptasi dari novel yang diulas melalui IMDb.

Hasil penilaian ulasan film “The Wild Robot” pada IMDb tanggal September 2024 sampai Juni 2025. Dapat dilihat pada grafik 1.1 “Distribusi Penilaian Film “The Wild Robot” di IMDb (September 2024 - Juni 2025)”, dimana penilaian tertinggi yaitu 10 dan peringkat terendah yaitu 1 (IMDb, 2024).



Gambar 1.1 Distribusi Penilaian Film The Wild Robot di IMDb (September 2024 – Juni 2025)

Sumber: www.IMDb.com (2024)

Berdasarkan grafik 1.1 “Distribusi Penilaian Film The Wild Robot di IMDb (September 2024 – Juni 2025)”, dapat dijelaskan bahwa sebelum film “The Wild Robot” masuk ke layanan digital, film ini mendominasi penilaian tertinggi yakni 10/10 sedangkan, untuk penilaian terendah yakni 1/10 (IMDb, 2024). Namun, tidak semua ulasan mudah diinterpretasikan dengan indikator kepuasan penonton terhadap suatu film, ranting angka tidak cukup merepresentasikan alasan di balik

kepuasan atau ketidakpuasan tersebut. Banyak ulasan teks dari pengguna yang mengandung opini kompleks, kalimat ambigu, atau emosi tersirat yang tidak dapat ditangkap hanya melalui angka. Hal ini menunjukkan pentingnya analisis sentimen sebagai alat untuk mengeksplorasi apa saja yang memengaruhi persepsi penonton terhadap perilaku konsumen (Maity, 2024).

Pengambilan data dalam penelitian ini yaitu selama 10 bulan yakni dari bulan September 2024 hingga Juni 2025 yaitu sebelum dan sesudah film ini tayang pada layanan digital (Lammers, 2024). Analisis sentimen memungkinkan peneliti untuk mengekstrak ulasan penonton menjadi dua bagian yaitu sentimen positif dan sentimen negatif yang nantinya akan diberikan label yang sesuai dengan ulasan penonton di IMDb dan analisis sentimen ini berguna untuk melihat ulasan yang mempunyai kutipan ambigu yang diawali dengan menggunakan teknik *preprocessing* merupakan proses persiapan serta transformasi data dari data mentah menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami. Pada penelitian ini menggunakan tiga tahap proses *preprocessing* yaitu *lowercasing*, *removing stopwords*, dan *lemmatization*. (Gunawan dkk., 2022).

Kemudian, peneliti akan melihat keakurasian penggunaan metode *Support Vector Machine (SVM)* dan *Stochastic Gradient Descent (SGD)*. Peneliti mengikuti metode dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian Gunawan dkk., (2022) yang menyatakan bahwa metode SVM dan SGD lebih baik dibandingkan metode Naive Bayes dan Decision Tree yaitu berdasarkan *F1-Score* dan akurasi. Gunawan dkk., (2022) membandingkan *F1-Score* dan akurasi menggunakan metode SVM, SGD, Naive Bayes dan Decision Tree, namun peneliti hanya ingin membandingkan keakuratan metode SVM dan SGD. Menurut Balusamy dkk., (2021) SVM merupakan salah satu teknik *machine learning* yang berguna untuk melakukan klasifikasi linear dan non linear hingga regresi. Sedangkan SGD menurut Admojo & Sulistya (2022) merupakan sebuah pendekatan yang sederhana dan efisien pada saat melakukan klasifikasi secara linear menggunakan pembelajaran diskriminatif. Sebelum melakukan SVM dan SGD diperlukannya analisis sentimen (Gunawan dkk., 2022).

Disisi lain, penelitian ini menggunakan VADER untuk melihat aspek dominan menggunakan metode ABSA pada tujuh aspek yaitu *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* yang memiliki sentimen positif dan negatif pada ulasan yang akan memungkinkan perusahaan untuk memperkuat maupun memperbaiki film tersebut (Pandunata dkk., 2023).

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas maka peneliti memberi judul penelitian ini: “**Analisis Sentimen Film The Wild Robot Berdasarkan Ulasan di IMDb**”.

1.3 Perumusan Masalah

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sentimen penonton secara keseluruhan terhadap film “The Wild Robot” berdasarkan ulasan di IMDb?
2. Bagaimana aspek yang paling dominan dari *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* yang memiliki sentimen positif?
3. Bagaimana aspek yang paling dominan dari *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* yang memiliki sentimen negatif?
4. Bagaimana aspek *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* dari ulasan penonton untuk meningkatkan kualitas film?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah untuk:

1. Mengetahui sentimen berdasarkan ulasan penonton secara keseluruhan terhadap Film “The Wild Robot” di IMDb.
2. Mengetahui aspek yang paling dominan dari *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* yang memiliki sentimen positif.

3. Mengetahui aspek yang paling dominan dari *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* yang memiliki sentimen negatif.
4. Mengetahui aspek *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* dari ulasan penonton untuk meningkatkan kualitas film.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat yang spesifik dan relevan dalam melakukan analisis sentimen terhadap Film “The Wild Robot”. Manfaat ini dapat dilihat dari dua aspek utama yaitu aspek praktis dan teoritis. Berikut penjelasan dari kedua aspek tersebut:

A. Aspek Praktis

- Bagi industri perfilman

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam bagi para produser dan pemasar film agar mendapatkan strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran berdasarkan ulasan penonton yang dapat memengaruhi persepsi serta keputusan calon penonton lainnya dengan memperkuat salah satu aspek dominan dari *Character*, *Mise-en-Scène*, *Conflict*, *Editing*, *Location*, *Sound*, dan *Cinematography* yang memiliki sentimen positif dan negatif pada kata dominan dari ulasan.

- Bagi platform ulasan film

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengidentifikasi ulasan penonton agar dapat mengetahui analisis sentimen secara keseluruhan dan analisis sentimen berdasarkan aspek yang paling dominan dari *Character*, *Mise-en-Scène*, *Conflict*, *Editing*, *Location*, *Sound*, dan *Cinematography* yang memiliki sentimen positif dan negatif dari ulasan di film ini untuk memberikan timbal balik ke perusahaan terkait agar dapat meningkatkan atau memperbaiki konten pada saat promosi atau bahkan saat perkembangan film.

B. Aspek Teoritis

- Bagi penelitian selanjutnya
Penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai metode yang lebih akurat pada ulasan film.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum yang jelas mengenai alur penelitian yang akan dilakukan. Laporan penelitian ini terdiri dari lima bab, yang masing-masing memiliki penjelasan serta fokus yang berbeda, berikut penjelasannya:

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar umum mengenai penelitian, yang diawali dengan gambaran umum objek penelitian terhadap perusahaan yang memproduksi film “The Wild Robot” yaitu DreamWorks Animation. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan informasi dasar mengenai awal mula animasi ada hingga animasi modern yang saat ini sudah menggunakan CGI seperti yang digunakan pada film “The Wild Robot”, diikuti oleh latar belakang penelitian dengan menunjukkan data peringkat pendapatan domestik harian, distribusi penilaian film “The Wild Robot” di IMDb dan penggunaan metode pada analisis sentimen. Setelah itu, dibuat rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang relevan dengan penelitian, dimulai dari konsep umum pada manajemen hingga spesifik yang berkaitan dengan analisis sentimen. Selain itu, bab ini juga membahas tentang penelitian terdahulu yang memberikan landasan utama dan landasan tambahan bagi penelitian ini serta kerangka pemikiran yang digunakan dalam menjawab perumusan masalah dan terakhir pada bab ini yaitu membuat hipotesis penelitian berdasarkan penelitian terdahulu.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi penelitian yang bersifat kuantitatif, kemudian menunjukkan populasi dan sampel yang digunakan dalam melakukan analisis sentimen, dan menjelaskan mengenai teknik pengumpulan data serta analisis data juga dijabarkan dengan penekanan pada pengujian akurasi dari metode SVM dan SGD, termasuk penerapan teknik *preprocessing* seperti *lowercasing*, *removing stopwords*, dan *lemmatization* dan juga memaparkan hasil dari *preprocessing*.

D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISA

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis sentimen pada data yang sudah diolah serta menganalisis kalimat ulasan dominan pada aspek dari *character*, *mise-en-scène*, *conflict*, *editing*, *location*, *sound*, dan *cinematography* yang memiliki sentimen positif dan negatif yang akan memungkinkan perusahaan untuk memperkuat maupun memperbaiki film tersebut. Kemudian diikuti dengan analisa yang mengaitkan hasil tersebut dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian, dan menjawab hipotesis penelitian.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan yang merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian dari hasil penelitian dan diikuti dengan memberikan saran dari peneliti untuk peneliti selanjutnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan hasil penelitian.