

Analisis Sentimen dan Konten Perbandingan *Game* Dynasty Warrior 9 dan Dynasty Warrior: Origins

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Dylan Saputra Wibowo

NPM: 211711080

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS KONTEN DAN ANALISIS SENTIMEN PERBANDINGAN GAME DYNASTY WARRIOR 9 DAN
DYNASTY WARRIOR: ORIGINS

yang disusun oleh

Dylan Saputra Wibowo

211711080

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 16 Juni 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Emanuel Ristian Handoyo, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 16 Juni 2025

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dylan Saputra Wibowo
NPM : 211711080
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis Sentimen Perbandingan Game Dynasty
Warrior 9 dan Dynasty Warrior: Origins

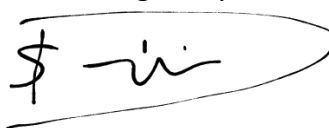
Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Yang menyatakan,



Dylan Saputra Wibowo

211711080

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul Analisis Sentimen Perbandingan Game Dynasty Warriors 9 dan Dynasty Warriors: Origins. Penelitian ini saya buat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, saya mendapat banyak dukungan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Untuk itu, izinkan saya menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Ibu Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungannya selama proses penulisan skripsi ini.
- Ibu Dr. Flourensia Sapty Rahayu S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan masukan dan kritik konstruktif yang sangat berharga dalam penyusunan penelitian ini.
- Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan moral dan materiel, serta doa yang tidak pernah putus untuk saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan motivasi yang tak ternilai.
- Fransisca Mayang Sukma Adiana yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, yang selalu membantu dalam setiap proses baik dalam penyusunan skripsi maupun kehidupan sehari-hari serta menjadi teman ambis.
- Yogi, mario, bri, yohkep, malpin, felix, vinsur, dan chandra yang selalu menyemangati, mendukung, berbagi pengetahuan dan ilmu selama perkuliahan dari awal hingga akhir
- Teman-teman dan rekan-rekan lain yang telah memberikan dukungan, masukan, dan motivasi selama perjalanan studi saya.

Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang telah membantu secara teknis dan memberikan informasi yang sangat berarti selama penelitian ini berlangsung.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana perubahan dalam elemen-elemen gameplay, narasi, dan aspek teknis dapat memengaruhi penerimaan pemain terhadap sebuah game. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan game-game di masa depan dan bagi penelitian-penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

Akhir kata, saya menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 15 Mei 2025

Dylan Saputra Wibowo

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sentimen dan konten dari ulasan pemain terhadap game Dynasty Warriors 9 dan Dynasty Warriors: Origins. Menggunakan analisis sentimen dengan model BERT dan analisis konten, penelitian ini menyelidiki penerimaan pemain terhadap kedua game, dengan fokus pada perubahan mekanisme permainan, alur cerita, dan aspek teknis. Penelitian ini mengevaluasi bagaimana perubahan tersebut memengaruhi opini pemain, mengidentifikasi area yang perlu perbaikan dan alasan di balik sentimen positif dan negatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dynasty Warriors: Origins memperoleh umpan balik positif yang jauh lebih banyak dibandingkan Dynasty Warriors 9, terutama karena pengembalian elemen gameplay tradisional dan peningkatan performa teknis. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk memahami dampak perubahan desain game terhadap kepuasan pemain dan memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan game di masa depan dalam franchise Dynasty Warriors.

Kata Kunci: Analisis Sentimen; Analisis Konten; Dynasty Warriors; BERT; Ulasan Game

ABSTRACT

This study aims to analyze the sentiment and content of player reviews for the games Dynasty Warriors 9 and Dynasty Warriors: Origins. By utilizing sentiment analysis with the BERT model and content analysis, this research investigates player reception of the two games, focusing on changes in gameplay mechanics, storylines, and technical aspects. The study evaluates how these changes impacted player opinions, identifying areas of improvement and the reasons behind positive and negative sentiments. The findings show that Dynasty Warriors: Origins received significantly more positive feedback compared to Dynasty Warriors 9, particularly due to its return to traditional gameplay mechanics and improved technical performance. This research contributes to understanding the effects of game design changes on player satisfaction and provides valuable insights for future game development in the Dynasty Warriors franchise.

Keywords: Sentiment Analysis; Content Analysis; Dynasty Warriors; BERT; Game Reviews

DAFTAR ISI

PRAKATA	III
INTISARI	IV
ABSTRACT.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR TABEL.....	X
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 <i>Latar Belakang.....</i>	1
1.2 <i>Rumusan Masalah</i>	3
1.3 <i>Pertanyaan Penelitian.....</i>	3
1.4 <i>Tujuan Penelitian</i>	4
1.5 <i>Batasan Masalah</i>	4
1.6 <i>Manfaat Penelitian</i>	4
1.7 <i>Bagan Keterkaitan</i>	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Studi Sebelumnya.....</i>	6
2.2 <i>Dasar Teori.....</i>	10
2.2.1 Natural Language Processing (NLP)	10
2.2.2 Analisis Sentimen	10
2.2.3 BERT (Bidirectional Encoder Representations from Transformers)	12
2.2.3.1 Pre- Training dan Fine-Tuning	12
2.3 <i>Tabel Perbandingan.....</i>	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 <i>Metode Penelitian.....</i>	15
3.2 <i>Tahapan Penelitian</i>	15
3.2.1 Data Preparing	16
3.2.1.1 Data Collecting	16
3.2.1.2 Data Labeling.....	17
3.2.2 Pre-Processing.....	17
3.2.2.1 Case Folding.....	17
3.2.2.2 Data Cleaning	17
3.2.2.3 Tokenizing.....	17
3.2.2.4 Normalizing	17
3.2.3 BERT Sentiment Analysis.....	18
3.2.3.1 Modelling.....	18
3.2.3.2 Data Training dan Testing.....	18
3.2.3.3 Evaluasi.....	18
3.2.3.4 Peningkatan Perfoma Model.....	19
3.2.3.5 Visualisasi Data.....	19
3.2.4 Content Analysis	19

3.2.4.1	Pembentukan Sub Kategori	19
3.2.4.2	Pembentukan Kategori / Tema.....	20
3.2.5	Analisis Hasil Sentimen dan Konten.....	20
3.3	<i>Tools yang Digunakan</i>	20
3.3.1	Anaconda Navigator.....	20
3.3.2	Jupyter Notebook	20
3.3.3	QDA Miner	20
3.3.4	Python.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN SENTIMEN ANALISIS.....		22
4.1	<i>Hasil Sentimen Analisis</i>	22
4.1.1	Data Prepare	22
4.1.1.1	Pengumpulan Data	22
4.1.1.2	Data Labeling	24
4.1.2	Data Pre-Processing.....	25
4.1.2.1	Case Folding.....	25
4.1.2.2	Data Cleaning	26
4.1.2.3	Tokenizing.....	27
4.1.2.4	Normalizing	28
4.1.3	Analisis Sentimen	29
4.1.3.1	Modeling	29
4.1.3.2	Data Training dan Testing.....	30
4.1.3.3	Evaluation.....	32
4.1.3.4	Peningkatan Performa.....	32
4.1.3.5	Visualisasi Data.....	33
4.2	<i>Pembahasan Sentimen Analisis</i>	39
4.2.1	Sentimen Analisis Dynasty Warriors 9	39
4.2.2	Sentimen Analisis Dynasty Warriors: Origins.....	41
4.2.3	Sentimen Analisis Gabungan.....	42
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN KONTEN ANALISIS		45
5.1	<i>Hasil Konten Analisis</i>	45
5.1.1	Pembentukan Sub Kategori / Sub Tema	45
5.1.2	Pembentukan Kategori/ Tema	45
5.2	<i>Pembahasan Konten Analisis</i>	49
5.2.1	Analisis Konten Dynasty Warrior 9.....	49
5.2.2	Analisis Konten Dynasty Warrior Origins	55
5.3	<i>Kelebihan dan Kekurangan Penelitian</i>	59
5.3.1	Kelebihan Penelitian	60
5.3.2	Kekurangan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		62
6.1	<i>Kesimpulan</i>	62
6.2	<i>Saran</i>	63
DAFTAR PUSTAKA.....		65
Lampiran I Daftar Seluruh Reviewer		69
Lampiran II Daftar 500 Kode pada Dynasty Warriors 9		73
Lampiran III Daftar 500 Kode pada Dynasty Warriors: Origins		91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Bagan Keterkaitan Penelitian.....	5
Gambar 2.1 Arsitektur Pre-Training dan Fine-Tuning dalam BERT	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	16
Gambar 4.1 Pengumpulan Data Dynasty Warrior 9 Bag 1.....	22
Gambar 4.2 Pengumpulan Data Dynasty Warrior 9 Bag 2.....	23
Gambar 4.3 Pengumpulan Data Dynasty Warrior 9 Bag 3.....	23
Gambar 4.4 Pengumpulan Data Dynasty Warriors: Origins Bag 1	23
Gambar 4.5 Pengumpulan Data Dynasty Warriors: Origins Bag 2.....	24
Gambar 4.6 Pengumpulan Data Dynasty Warriors: Origins Bag 3.....	24
Gambar 4.7 Data Labeling Dynasty Warriors 9	25
Gambar 4.8 Data Labeling Dynasty Warriors: Origins	25
Gambar 4.9 Case Folding Dynasty Warriors 9.....	25
Gambar 4.10 Case Folding Dynasty Warriors: Origins	26
Gambar 4.11 Data Cleaning Dynasty Warriors 9 Bag 1.....	26
Gambar 4.12 Data Cleaning Dynasty Warriors: Origins Bag 2	26
Gambar 4.13 Data Cleaning Dynasty Warriors 9 Bag 1.....	27
Gambar 4.14 Data Cleaning Dynasty Warriors: Origins Bag 2	27
Gambar 4.15 Tokenizing Dynasty Warriors 9.....	28
Gambar 4.16 Tokenizing Dynasty Warriors: Origins.....	28
Gambar 4.17 Normalizing Dynasty Warriors 9.....	29
Gambar 4.18 Normalizing Dynasty Warriors: Origins.....	29
Gambar 4.19 Modeling Dynasty Warriors 9	30
Gambar 4.20 Modeling Dynasty Warriors: Origins	30
Gambar 4.21 Data Training dan Testing Dynasty Warriors 9.....	31
Gambar 4.22 Data Training dan Testing Dynasty Warriors: Origins.....	31
Gambar 4.23 Evaluation Dynasty Warriors 9.....	32
Gambar 4.24 Evaluation Dynasty Warriors: Origins.....	32
Gambar 4.25 Peningkatan Performa Dynasty Warriors 9 Bag 1	33
Gambar 4.26 Peningkatan Performa Dynasty Warriors 9 Bag 2.....	33
Gambar 4.27 Confusion Matrix Dynasty Warriors 9	34
Gambar 4.28 Confusion Matrix Dynasty Warriors: Origins	35
Gambar 4.29 Word Cloud Dynasty Warriors 9	36
Gambar 4.30 Word Cloud Dynasty Warriors: Origins.....	37
Gambar 4.31 Bar Chart Dynasty Warriors 9	38
Gambar 4.32 Bar Chart Dynasty Warriors: Origins	39
Gambar 4.33 Sentimen Positif Dynasty Warriors 9	39
Gambar 4.34 Sentimen Negatif Dynasty Warriors 9.....	40
Gambar 4.35 Sentimen Positif Dynasty Warriors: Origins	41
Gambar 4.36 Sentimen Negatif Dynasty Warriors: Origins.....	41
Gambar 4.37 Pie Chart Dynasty Warriors 9	42
Gambar 4.38 Pie Chart Dynasty Warriors: Origins.....	43
Gambar 5.1 Pembentukan Sub Kategori pada QDA Miner.....	45
Gambar 5.2 Bagan Tematik	46
Gambar 5.3 Hasil Pembentukan Kategori pada QDA Miner	46
Gambar 5.4 Tema <i>Gameplay</i> beserta Sub Tema	47
Gambar 5.5 Tema <i>Story</i> dan <i>Narrative</i> beserta Sub Tema	47

Gambar 5.6 Tema <i>Audio</i> dan <i>Visual</i> beserta Sub Tema	48
Gambar 5.7 Tema <i>Technical Aspect</i> beserta Sub Tema	48
Gambar 5.8 Tema <i>Overall Impression</i> beserta Sub Tema.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sejarah <i>Game</i> Dynasty Warriors	2
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.2 Tabel Perbandingan antara SVM, LSTM, dan BERT	14