

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pajak adalah salah satu sumber pendapatan negara selain dari pendapatan migas dan nonmigas (Majid et al., 2023). Pajak berperan sebagai alat fiskal yang digunakan oleh pemerintah untuk menghimpun dana yang akan digunakan dalam pembiayaan berbagai program pembangunan dan kebijakan. Dalam konteks global, termasuk Indonesia, sistem perpajakan senantiasa mengalami penyesuaian sebagai respons terhadap perubahan dinamika ekonomi dan kebutuhan keuangan negara. Pajak memiliki peran krusial dalam keberlangsungan negara, khususnya dalam hal pembangunan, pajak berfungsi sebagai sumber dana utama bagi negara untuk menutupi berbagai pengeluaran, termasuk juga biaya pembangunan (Ratnawati & Rachmad Gesah Mukti Prabowo, 2019).

Peraturan pajak Indonesia mengalami perubahan yang signifikan seiring berjalannya waktu. Kondisi ekonomi, kebutuhan pokok negara, serta proyek-proyek pembangunan menjadi pendorong utama perubahan dalam kerangka perpajakan. Partisipasi aktif masyarakat dalam pembangunan negara menjadi kunci, diwujudkan melalui kewajiban membayar pajak. Pajak adalah kontribusi yang harus dibayarkan oleh warga kepada pemerintah dan digunakan untuk kepentingan negara serta masyarakat luas. Orang-orang yang bayar pajak tidak akan menerima manfaat langsung dari kontribusi tersebut (Widajantie et al., 2019).

Salah satu kebijakan yang menjadi perhatian masyarakat, terutama terkait dengan kenaikan pajak hiburan. Pajak hiburan dikenakan pada penyelenggaraan kegiatan yang sifatnya menghibur, seperti tontonan, pertunjukan, permainan, atau acara yang menarik kerumunan orang dan memerlukan pembayaran untuk menikmatinya. (Lumentah, 2013). Kenaikan pajak ini diusulkan bukan hanya sebagai sumber tambahan pendapatan daerah, melainkan juga sebagai langkah strategis untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan citra negatif tempat hiburan. Dengan menetapkan tarif pajak minimal 40% dan maksimal 75%, selain bertujuan untuk meningkatkan pendapatan daerah, juga memiliki fokus pada penurunan tingkat minat konsumen terhadap tempat hiburan yang berkonotasi negatif.

Melalui penyesuaian tarif pajak ini, diharapkan dapat menciptakan perubahan perilaku konsumen, mendorong pemilihan tempat hiburan yang lebih positif, dan pada akhirnya memberikan dampak positif bagi perkembangan industri hiburan serta meningkatkan citra destinasi pariwisata di Indonesia. Dengan menggali lebih dalam topik ini, penelitian ini berusaha memahami lebih dalam dampak kenaikan pajak hiburan tersebut terhadap opini atau sentimen masyarakat.

Untuk memahami lebih dalam sentimen dan reaksi masyarakat terhadap kenaikan pajak hiburan, pengambilan data dari platform X (*twitter*) menjadi suatu pendekatan yang relevan. X (*twitter*) menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengekspresikan pandangan, keluhan, serta opini terkait kebijakan pemerintah. *Twitter* termasuk dalam jajaran platform media sosial yang populer, bersama dengan *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Facebook*. Beragam lapisan masyarakat memanfaatkan *Twitter* untuk menyebarkan informasi, berbagi ide, serta mengekspresikan pendapat dan perasaan mereka. (Widyatnyana et al., 2023). Melalui analisis dataset dari *Twitter*, kita dapat menggali berbagai perspektif, kekhawatiran, dan bahkan solusi yang diutarakan oleh masyarakat. Data dari X (*twitter*) menjadi cerminan *real-time* dari perasaan masyarakat terhadap perubahan kebijakan, memberikan gambaran yang lebih akurat dan dinamis terkait dengan kenaikan pajak hiburan.

X (*twitter*) merupakan salah satu platform sosial media yang sangat populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Dengan jumlah pengguna yang besar dan beragam, X (*twitter*) menawarkan akses ke berbagai opini, pemikiran, dan reaksi dari masyarakat terhadap berbagai. Indonesia termasuk dalam daftar negara dengan jumlah pengguna media sosial X yang sangat tinggi, di mana 59% dari populasi menggunakan platform ini. X (*twitter*) adalah sebuah platform sosial media yang memiliki dampak besar di negara Indonesia. Fenomena ini disebabkan oleh kemudahan yang ditawarkannya bagi pengguna untuk mengungkapkan pendapat mereka mengenai berbagai isu yang sedang dibahas. (Utomo et al., 2023).

Analisis sentimen adalah salah satu bagian dari riset dalam bidang *text mining* yang terhubung dengan ranah yang lebih luas seperti manipulasi data spesifik (Basari et al., 2013). Penelitian mengenai analisis sentimen menjadi terkenal dan dianggap bermanfaat dalam berbagai bidang, termasuk prediksi pergerakan harga saham, dinamika isu politik, evaluasi kepuasan terhadap produk atau layanan tertentu, penilaian reputasi, dan berbagai aspek lainnya. (Chandani & Wahono, 2015). Dalam

analisis sentimen, terdapat sejumlah algoritma yang dapat digunakan untuk melakukan klasifikasi. Algoritma-algoritma tersebut mencakup *K-Nearest Neighbor*, *Naïve Bayes Classifier*, *Random Forest*, *Support Vector Machine*, dan beberapa algoritma lain yang dapat bermanfaat dalam proses tersebut (Taufiqurrahman, 2023).

Dalam riset ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine* dengan menerapkan model *Majority Vote* sebagai alat analisis sentimen pada sosial media X. Pemilihan metode ini didasarkan pada keunggulan masing-masing dalam menangani permasalahan analisis sentimen. *Naive Bayes* merupakan salah satu teknik klasifikasi yang mendasarkan pada probabilitas sederhana dan memperhitungkan independensi yang tinggi dalam proses hipotesisnya (Sepri et al., 2020). Metode ini mengandalkan teori probabilitas untuk menentukan klasifikasi pada data latih dengan mencari probabilitas tertinggi. *Naive Bayes* terkenal sebagai teknik yang simpel dan mudah diterapkan, sehingga memerlukan waktu komputasi yang relatif singkat. Selain itu, metode ini juga terbukti efektif dalam menghasilkan hasil yang akurat (Taheri & Mammadov, 2013). Sedangkan *Support Vector Machine* adalah suatu pendekatan dalam algoritma pembelajaran mesin yang memanfaatkan konsep *hyperplane*, yaitu sebuah fungsi yang efektif memisahkan dua kelas dengan memaksimalkan margin di antara keduanya. *Support Vector Machine* berusaha untuk menemukan sebuah *hyperplane* yang optimal untuk memisahkan *instance* dari dua kelas yang berbeda secara efisien. Dengan mengoptimalkan margin ini, *Support Vector Machine* mampu meningkatkan kemampuan generalisasi dan ketahanan terhadap data baru, membuatnya menjadi metode yang efektif dalam tugas klasifikasi. Dalam bidang pemodelan klasifikasi, teknik *Support Vector Machine* dikenal karena memiliki pendekatan yang lebih mapan dan lebih terstruktur dibandingkan dengan beberapa metode klasifikasi lainnya. (Nur Akbar et al., 2022).

Jika dibandingkan dengan beberapa metode yang lain seperti *Decision Trees* dan *K Nearest Neighbors*, *Multinomial Naive Bayes* dan *Support Vector Machine kernel polynomial* memiliki beberapa keunggulan. *Decision Trees* cenderung rentan terhadap *overfitting*, terutama pada data dengan banyak fitur seperti teks. *KNN*, meskipun sederhana, tidak efisien untuk dataset besar karena membutuhkan banyak waktu untuk menghitung jarak antar titik data.

Dengan mengombinasikan kedua metode *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine*, penelitian ini memiliki tujuan untuk memanfaatkan keunggulan keduanya, menciptakan suatu pendekatan yang lebih akurat dalam mengklasifikasikan sentimen masyarakat terhadap kenaikan pajak hiburan. Proses penggabungan dua metode menggunakan model *Majority Vote*. *Majority vote* adalah metode yang membandingkan output klasifikasi yang dihasilkan oleh beberapa algoritma (Putra Pradana et al., 2021). *Majority vote* diambil berdasarkan mayoritas suara dari semua model yang terlibat. Keuntungan dari penggunaan model *Majority Vote* adalah bahwa pendekatan ini memungkinkan untuk menggabungkan hasil klasifikasi dari beberapa algoritma secara efisien. Dengan memanfaatkan pemungutan suara mayoritas, di mana hasil dari beberapa algoritma diperhitungkan, model ini dapat memberikan prediksi lebih akurat dan dapat diandalkan. Selain itu, pendekatan ini juga dapat mengurangi bias yang mungkin muncul dari penggunaan satu algoritma tunggal, Hasil dari analisis sentimen ini bermaksud untuk menentukan reaksi umum masyarakat terkait kenaikan pajak hiburan melalui platform X (*twitter*) serta membandingkan hasil akurasi dibandingkan dengan menggunakan metode klasifikasi tunggal (Muhammadiyah Jember et al., 2022).

Dengan beberapa penjelasan latar belakang di atas, peneliti akan mengangkat judul "Analisis Sentimen Kenaikan Pajak Hiburan Pada X Menggunakan *Majority Vote* Pada Metode *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine*".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang dirumuskan berdasarkan latar belakang penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara melakukan analisis sentimen pada X dengan menggunakan metode *Majority Voting* yang menggabungkan *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine*?
2. Bagaimana tanggapan (sentimen) masyarakat Indonesia di media sosial X terhadap kenaikan pajak hiburan di Indonesia berdasarkan berbagai *tweets* yang mereka hasilkan?
3. Bagaimana tingkat akurasi yang dihasilkan oleh metode *Majority Voting* dibanding dengan metode tunggal *Support Vector Machine* dan *Naive Bayes* dalam mengklasifikasikan sentimen opini masyarakat terkait kenaikan pajak hiburan?

### **1.3 Tujuan**

Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut:

1. Menerapkan metode *Majority Voting* pada metode *Support Vector Machine* dan *Naive Bayes* dalam melakukan klasifikasi opini masyarakat terkait dengan kenaikan pajak hiburan dalam tiga kategori sentimen yakni positif, netral, dan negatif.
2. Memahami dan menganalisis sentimen yang diungkapkan oleh masyarakat di media sosial X terkait dengan kenaikan pajak hiburan di Indonesia.
3. Mengukur tingkat akurasi yang dicapai oleh metode *Majority Voting* dibandingkan dengan penggunaan metode tunggal *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine* dalam mengklasifikasikan sentimen opini masyarakat terkait dengan kenaikan pajak hiburan di Indonesia.

### **1.4 Manfaat**

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana masyarakat merespons kenaikan pajak hiburan di Indonesia.
2. Masyarakat umum juga dapat mendapatkan manfaat dari penelitian ini dengan memahami bagaimana opini mereka tercermin dalam media sosial dan bagaimana opini publik dapat memengaruhi kebijakan dan peristiwa.
3. Penelitian ini dapat menjadi kontribusi pada penelitian selanjutnya dalam analisis sentimen dan studi media sosial.

### **1.5 Batasan Masalah**

Untuk memusatkan perhatian pada penelitian ini, fokusnya adalah pada masalah yang dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan membatasi sumber data pada Twitter, dengan mengumpulkan *tweet-tweet* yang berkaitan dengan kenaikan pajak hiburan. Data akan dikumpulkan dalam rentang waktu tertentu sesuai

dengan ketersediaan data.

2. Penelitian ini akan memusatkan analisis sentimen pada penggunaan metode *Majority Voting* pada *Naive Bayes* dan *Support Vector Machine* untuk mengklasifikasikan *tweet-tweet* sebagai positif, netral, atau negatif.
3. Data *tweet* yang akan dianalisis dalam penelitian ini akan berbahasa Indonesia. Bahasa lain tidak akan dimasukkan dalam analisis.
4. Analisis akan difokuskan pada konten teks *tweet* dan tidak akan mencakup analisis gambar atau video yang terdapat dalam *tweet*.