Rifky Ariya Pratama

A11.2020.12628

Fakultas Informasi Teknologi

## 1. Apa masalah yang ingin diselesaikan dan tujuan yang ingin dicapai dengan menggunakan analisis media sosial?

Tujuan utama dari analisa media sosial adalah untuk membantu membuat keputusan-keputusan yang efisien dan akurat.

Keputusan yang dimaksud mempunyai arti yang sangat luas. Bisa saja sebuah perusahaan akan mengeluarkan produk baru. Namun perusahaan tersebut ragu, apakah lebih baik jika perusahaan tersebut mengeksplorasi produk yang berbeda dari sebelumnya, atau membuat produk yang mirip dengan produk-produk sebelumnya.

Contoh nyata dari skenario tersebut adalah development sebuah game series bernama Total War yang dibuat oleh Paradox Interactive. Selama satu dekade, Paradox Interactive membuat berbagai macam game Total War yang berdasar dari sejarah nyata. Contohnya seperti sejarah bangsa Romawi kuno, sejarah jaman Edo di Jepang, dan sejarah peperangan bangsa medieval di Eropa tengah.

Namun, karena Paradox Interactive melakukan analisis terhadap penggunanya dengan sangat baik, mereka mempunyai dua kesimpulan akhir. Kesimpulan pertama adalah rata rata player dari game Total War adalah 20-30 tahun. Kesimpulan kedua adalah player mulai bosan dengan latar belakang sejarah.

Maka dari itu, Total War merilis sebuah game dengan latar belakang baru, yaitu Science-fiction. Game ini berjudul Total War Warhammer. Game ini berdasar dengan dunia fantasi Warhammer, yang juga merupakan game tabletop yang sangat populer sekitar 10 tahun lalu. Timeline ini sangat tepat dengan demografi player Total War series secara keseluruhan.

Hasil analisis pun sangatlah akurat. Setelah trailer dari Total War Warhammer dirilis, banyak sekali player yang antusias karena mereka pernah memainkan game tabletop Warhammer di masa lampau. Bahkan sampai sekarang, 4 tahun setelah rilis, Total War Warhammer masih sangat populer di kalangan gamer secara general karena desain nya yang unik dan gameplay nya yang memuaskan.

## 2. Dari mana saja sumber data dan informasi yang akan diolah untuk mencapai tujuan tersebut?

Masih di topik tentang game Total War, sumber utama berasal dari social media seperti Instagram dan Twitter. Karena popularitas dari franchise Total War, kita dapat menganalisa follower diluar akun resmi Total War series atau Paradox Interactive (developer dan publisher dari game Total War). Kita dapat dangan mudahnya men-search keyword Total War, dan audience kita akan tampak. Dengan melakukan text mining dalam parameter ini, kita dapat mengecek level antusiasme dari audience/publik kita.

Selain sosial media, kita dapat menggunakan platform sharing video Youtube untuk mengambil data. Dalam proses research (sebelum mengumumkan game Total War Warhammer), kita dapat mengecek beberapa Youtuber yang meng-upload konten game Total War. Setelah itu, kita dapat mengecek apakah creator-creator tersebut mempunyai pandangan yang sama dengan kita, atau adakah pandangan lain yang mungkin lebih bagus dari ide awal kita. Selain itu, kita juga dapat mengecek komentar dari video-video tersebut untuk mengecek tingkat antusiasme dari audience/publik, sama halnya seperti Twitter dan Instagram. Jika respon-respon tersebut positif, maka Paradox Interactive akan melanjutkan proses pembuatan game Total War Warhammer.  
  
Sesudah video trailer dari game Total War Warhammer dirilis, kita dapat dengan mudah mengecek hasil like, delta subscriber count, comment count dari video trailer tersebut. Kita juga dapat mengecek komentar dari video untuk mengetahui apakah publik/audience kita mempunyai respon yang positif terhadap game baru dari Paradox Interactive ini.