

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi telah menjadi salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Teknologi telah menyentuh kedalaman berbagai macam aspek kehidupan manusia. Teknologi yang terus berkembang pesat mempermudah manusia dalam melakukan berbagai macam aktivitas. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini membuat manusia dalam melakukan interaksi baik itu antar individu maupun individu dengan kelompok tidak lagi terbatas ruang dan waktu, dimana interaksi dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Perkembangan teknologi telah memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan berbagai macam pekerjaan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mendorong internet berkembang pesat menjadi salah satu sarana penting yang turut serta membawa perubahan besar di dunia. Internet turut mendukung berbagai macam kegiatan seperti sosial, politik, hukum, industri hingga ekonomi dan bisnis, dimana saat ini para pelaku ekonomi dan bisnis sangat dimudahkan oleh adanya internet, internet memiliki peran dalam melakukan berbagai macam kegiatan penjualan, pelayanan konsumen, promosi, publikasi hingga analisa pasar.

Dilansir dari portal berita ANTARA bahwa setengah dari populasi penduduk di dunia telah menggunakan internet. Sedangkan data dari lembaga PBB bernama UN *International Telecommunications Union* (ITU) menyatakan bahwa

pengguna internet di negara-negara maju mencapai 80% dari total keseluruhan penduduknya, sedangkan negara berkembang mencapai 40%. Berdasarkan data dari *eMarketer* jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 mencapai 102,8 juta penduduk yang menempatkan Indonesia di posisi ke 6 sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia, sedangkan pada tahun 2017 diprediksi bahwa pengguna internet di Indonesia akan mencapai 112,6 juta penduduk (Maruli,2015) .

Jumlah pengguna internet yang besar dan terus berkembang menjadikan jumlah data didunia semakin banyak dan terus bertambah setiap waktu, dimana tanpa disadari setiap orang membuat datanya sendiri. Data inilah yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kepentingan, hal inilah yang dimanfaatkan oleh para pelaku industri dan bisnis untuk meningkatkan pendapatan mereka dengan memanfaatkan data dari pengguna internet diseluruh dunia. Tak terkecuali industri perfilman. Industri perfilman dunia memiliki masa depan yang cerah dimana keuntungan dari industri perfilman terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan press release dari *European Audiovisual Observatory* memperkirakan bahwa kumulatif GBO (*Gross Box Office*) di negara anggota Uni Eropa meroket menjadi sekitar EUR 7,3 miliardimana nilai ini 16% lebih tinggi dari tahun sebelumnya. Pertumbuhan GBO didorong baik oleh peningkatan penjualan serta penerimaan dari kenaikan harga tiket (Hindhaugh, 2016).

Dengan adanya kemajuan teknologi didukung dengan akses internet yang mudah saat ini dapat digunakan untuk analisa dalam dunia perfilman. Dimana saat ini pengguna media sosial dapat berinteraksi dan memberikan opininya kapanpun

dimanapun, hal itulah yang jadi peluang untuk mendapatkan data terkait sebuah film. Dalam analisa data kita mengenal *web scraring* dimana *scraping* data adalah mengambil data dari sebuah situs/*website* dimana data yang diambil dapat digunakan untuk bermacam analisa, diantaranya adalah dapat digunakan untuk melihat kecenderungan penonton terhadap sebuah film, melihat *rating* sebuah film berdasarkan *review* dari masyarakat di internet, memprediksi film yang akan meledak dipasaran dimasa yang akan datang dan lain sebagainya.

Film merupakan bentuk hiburan yang dinikmati oleh jutaan orang diseluruh dunia, oleh karena itu industri perfilman menjadi salah satu sektor yang menjanjikan untuk melakukan sebuah investasi. Menurut *Motion Picture Association of America* (MPAA), produksi film dan televisi menghasilkan \$ 131.000.000.000 bagi perekonomian Amerika Serikat pada tahun 2014, serta dapat menciptakan lapangan pekerjaan bagi 1,9 juta orang. Pada tahun 2015 pendapatan box office di Amerika dan Kanada tumbuh sebesar 20,7%, sedangkan pada tahun 2015 Amerika dan Kanada memperoleh pendapatan sebesar \$11.100.000.000 dari hasil penjualan tiket untuk 68% dari total populasi Amerika-Kanada. Industri perfilman juga menunjukkan kekuatannya pada saat krisis ekonomi yang terjadi tahun 2008-2009 industri perfilman tetap tumbuh hingga 10,4% (Chowl. A., Parrish. J., et.al., 2016).

IMDB (*Internet Movie Data Base*) merupakan situs *web* yang berisikan informasi-informasi tentang film dari seluruh dunia. IMDB memuat informasi lengkap seputar film seperti produser, aktor/aktris, biaya pembuatan film, *soundtracks* hingga rating film. IMDB berdiri tahun 1990 hingga pada tahun 1998

saham IMDB diakuisisi oleh Amazon.com. IMDB memuat informasi lengkap seputar film yang akan tampil dibioskop oleh karena itu IMDB digunakan sebagai referensi untuk mengetahui seluk beluk sebuah film sebelum penontotn memutuskan untuk menonton sebuah film. di Indonesia sendiri, pengguna IMDB mencapai 1.3% dari 57 juta *visitors* diseluruh dunia, hal ini menjadikan Indonesia berada diperingkat 12 sebagai negara pengakses IMDB terbesar dari seluruh dunia menurut statistik dari hypestat (Putra, 2016).

The Number adalah situs *web* yang melacak pendapatan *box office* dan proyeksi penjualan film secara sistematis dan algoritmik. Situs ini diluncurkan pada tahun 1997 oleh pengusaha Bruce Nash. The Numbers dimiliki dan dioperasikan oleh *Nash Information Services, LLC*. Sejak awal berdiri dimana awalnya hanya 300 film yang dilacak, situs ini telah berkembang menjadi database informasi industri film terbesar yang tersedia secara gratis di *web* dengan lebih dari 20.000 judul film. Kantor Nash Information Services, LLC berlokasi di Los Angeles, CA.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran umum mengenai informasi film yang terdapat di di situs *Internet Movie Data Base*.
2. Bagaimana karakteristik film berdasarkan *cluster*.
3. Bagaimana memprediksi kelayakan investasi dari produksi film yang akan dibuat berdasarkan informasi dari situs *Internet Movie Data Base*.

4. Informasi apa yang didapatkan dalam setiap klasifikasi yang telah dilakukan?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini menggunakan data informasi film yang terdapat di IMDB dari tahun 1997 hingga tahun 2016.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui gambaran informasi film yang terdapat di situs *Internet Movie Data Base*.
2. Mengetahui karakteristik film berdasarkan *cluster* yang terbentuk.
3. Mengetahui kelayakan investasi dari produksi film yang akan dibuat berdasarkan informasi dari situs *Internet Movie Data Base*.
4. Mendapatkan informasi yang penting dan berguna dalam setiap klasifikasi.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui gambaran informasi film yang terdapat di situs *Internet Movie Data Base*.
2. Mengetahui kategori film serta karakteristik film berdasarkan *cluster* yang terbentuk sehingga diperoleh informasi yang bermanfaat guna bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan berinvestasi dalam industri perfilman.
2. Mengetahui kelayakan investasi dari produksi film yang akan dibuat berdasarkan informasi dari situs *Internet Movie Data Base* yang dapat

bermanfaat bagi para investor sebagai bahan pertimbangan sebelum memutuskan untuk berinvestasi dari produksi sebuah film.

3. Membaca informasi yang tersembunyi berdasarkan hasil klasifikasi sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan berinvestasi diindustri perfilman.

