

Abstrak

Subsektor pengembangan permainan (*game developer*) merupakan salah satu bagian dari ekonomi kreatif Indonesia yang memiliki potensi besar dan akan terus berkembang. Selain berkontribusi terhadap inovasi, subsektor ini juga berdampak pada penciptaan lapangan kerja. Meskipun demikian, pemanfaatan potensi industri *game* di Indonesia masih belum maksimal. Hal ini terlihat dari adanya ketidakseimbangan antara tingginya permintaan pasar dengan jumlah pengembang *game* lokal yang mampu menghadirkan produk berupa *game* yang dapat mewakili identitas industri *game* nasional. Salah satu *game* lokal yang hadir untuk membawa identitas budaya Indonesia adalah Lokapala, sebuah *game* dengan genre MOBA yang mempunyai identitas budaya Indonesia didalamnya, sehingga para pemain bisa bermain *game* dan mengenal tentang budaya dan sejarah Indonesia. Namun, penerimaan pasar terhadap Lokapala masih belum maksimal. Berdasarkan data Google Play Store, Lokapala tercatat memiliki lebih dari 1 Juta unduhan, rating 4,0, dan sekitar 98,4 ribu ulasan, angka yang masih tertinggal jika dibandingkan kompetitor dari pengembang asing. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis sentimen pemain terhadap Lokapala serta mengidentifikasi topik pembahasan yang sering muncul pada ulasan pengguna. Analisis sentimen dilakukan menggunakan model *IndoBERT* dan *topic modelling* dengan model *BERTopic*. Data penelitian diperoleh menggunakan metode *crawling data* pada Google Play Store. Peneliti mendapatkan data sebanyak 7.000 ulasan. Analisis sentimen dilakukan menggunakan model *IndoBERT* yang menghasilkan tingkat akurasi sebesar 85,10%. Hasil klasifikasi menunjukkan bahwa terdapat 5.107 ulasan (80,95%) dengan sentimen positif dan 1.202 ulasan (19,05%) dengan sentimen negatif. Analisis *topic modelling* pada sentimen positif menunjukkan topik yang membahas tentang desain karakter, status Lokapala sebagai *game* MOBA pertama karya pengembang lokal, ksatriya yang terinspirasi dari sejarah dan mitologi Indonesia, kualitas grafis, serta dukungan terhadap pengembang. Sedangkan pada sentimen negatif, topik yang muncul membahas tentang *system matchmaking* kualitas grafis, bug, dan koneksi yang tidak stabil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Lokapala mendapatkan dukungan positif dari mayoritas pemain *game* di Indonesia, namun masih memiliki beberapa kekurangan yang memerlukan perbaikan untuk dapat bersaing di pasar *game* domestik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengembang Lokapala dalam meningkatkan kualitas *game*, memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada, serta mengoptimalkan penerimaan pasar di masa yang akan datang.

Kata Kunci: Lokapala, analisis sentimen, *topic modelling*, *IndoBERT*, *BERTopic*.