

**ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA TERHADAP GAME
ROBLOX MENGGUNAKAN TEKNIK NATURAL LANGUAGE
PROCESSING**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Informatika*



disusun oleh

RIFQA ATHIFA

22.11.4865

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA TERHADAP GAME
ROBLOX MENGGUNAKAN TEKNIK NATURAL LANGUAGE
PROCESSING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *Informatika*



disusun oleh

RIFQA ATHIFA
22.11.4865

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA TERHADAP GAME ROBLOX MENGUNAKAN TEKNIK NATURAL LANGUAGE PROCESSING

yang disusun dan diajukan oleh

Rifqa Athifa

22.11.4865

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



I Made Artha Agastva, S.T., M.Eng., Ph.D

NIK. 190302352

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA TERHADAP GAME ROBLOX MENGUNAKAN TEKNIK NATURAL LANGUAGE PROCESSING

yang disusun dan diajukan oleh

Rifqa Athifa

22.11.4865

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uvock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Mulia Sulistiyono, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302248

I Made Artha Agastya, S.T., M.Eng., Ph.D.
NIK. 190302352



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rifqa Athifa
NIM : 22.11.4865

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis Sentimen Terhadap Pengguna game Roblox Menggunakan teknik Natural Language Processing

Dosen Pembimbing : I Made Artha Agastya, S.T., M.Eng., Ph.D.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Februari 2026

Yang Menyatakan,


Rifqa Athifa

HALAMAN PERSEMBAHAN

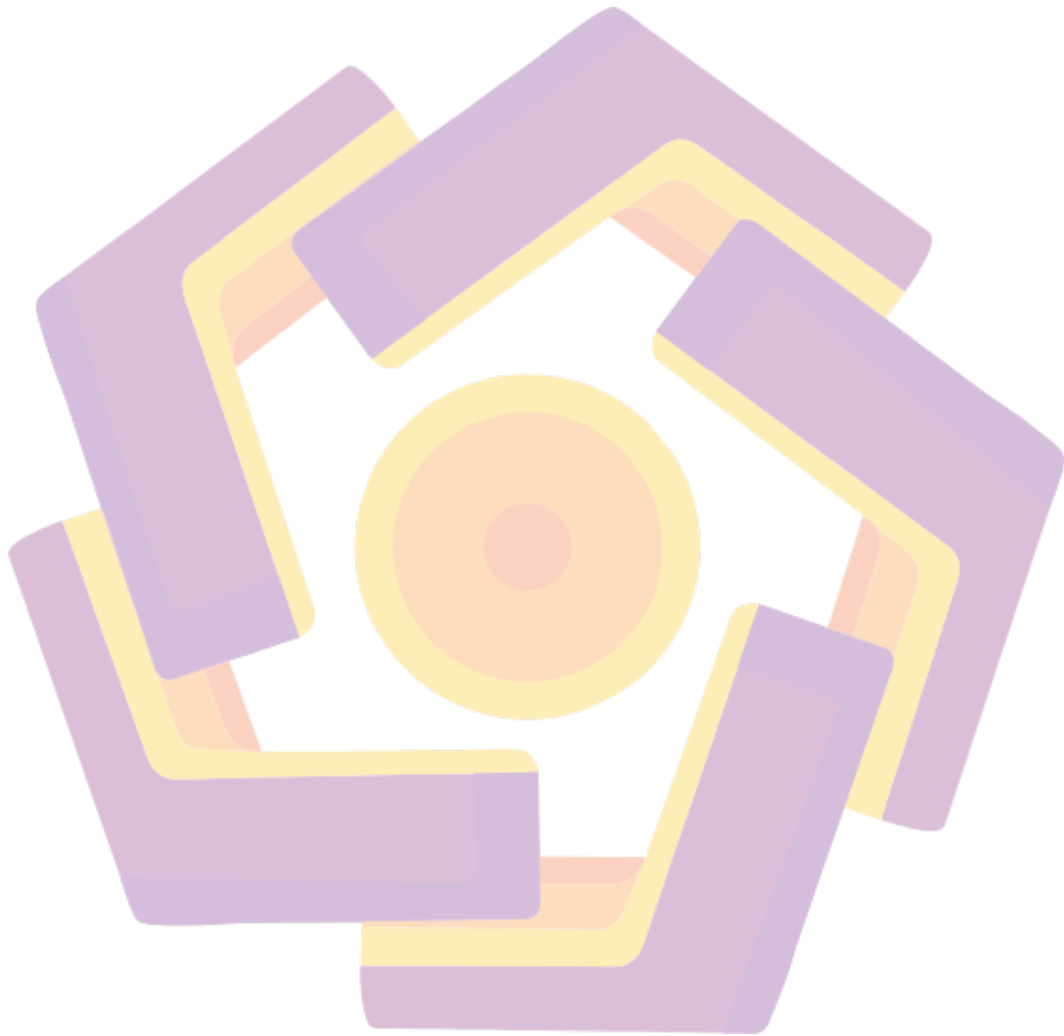
Dengan penuh rasa syukur yang mendalam, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Secara khusus penulis mengucapkan penghargaan kepada:

1. Allah SWT, sang maha pemilik arah. Terima kasih atas segala rahmat dan karunianya. Terima kasih telah menjaga waras dan langkahku, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. I Made Artha Agastya, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, arahan, masukkan, serta evaluasi yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini, yang diharapkan dapat menjadi bekal berharga bagi penulis di masa mendatang.
3. Ayahanda tercinta, Bapak Sabran Bahi, sosok yang selalu menjadi sandaran kekuatan dalam diam. Terima kasih atas setiap kerja keras, atas pengorbanan, serta atas doa dan harapan yang terus ayah panjatkan demi masa depan penulis. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi bukti bahwa setiap perjuangan Ayah tidak pernah sia-sia dan menjadi kebanggaan yang tulus.
4. Ibunda tersayang, Ibu Ramadhan, sumber cinta dan kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berkurang, kesabaran yang tak terbatas, serta doa-doa yang selalu mengalir dalam setiap sujud dan harapan Ibu. Semoga skripsi ini dapat menjadi ungkapan kecil dan rasa terima kasih dan cinta penulis atas segala pengorbanan dan ketulusan yang tak ternilai.
5. Saudara dan saudari tercinta, kakak Rian Ashari A.Md.P., dan Abdul Rifaldi. Terima kasih atas pengorbanan yang mungkin tidak selalu terlihat, atas kepedulian yang diwujudkan melalui bantuan dan dukungan, terutama dalam memenuhi kebutuhan penulis. Setiap bantuan yang kakak berikan

bukan sekedar bentuk materi, melainkan bukti kasih sayang, tanggung jawab, dan kepercayaan agar penulis dapat terus bertahan dan menyelesaikan pendidikan ini. Dan terima kasih untuk Adik tersayang, Shifa Cahyani, yang dengan doa, perhatian, dan kehadirannya selalu menjadi penyemangat bagi penulis. Semoga ilmu serta hasil kerja keras ini dapat menjadi inspirasi dan kebanggaan bagi kalian.

6. Arya Romadhoni, yang selalu memberikan semangat dan menemani penulis di saat dibutuhkan. Atas dukungan, kesabaran, dan pengertian yang selalu diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan semangat yang diberikan menjadi sumber motivasi bagi penulis untuk terus berjuang hingga tahap akhir.
7. Sahabat tersayang, Risma dan Winda, yang selalu hadir di setiap proses, baik dalam tawa maupun lelah. Terima kasih atas waktu, perhatian, dan dukungan tanpa syarat, atas kata-kata penguat di saat penulis hampir menyerah, serta atas kebersamaan yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Kehadiran sahabat bukan hanya sebagai teman, tetapi juga sebagai keluarga yang memberikan semangat dan kepercayaan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Kepada Teman masa kecil penulis, Dinda, Ama, Mifta, dan Okta. Terima kasih atas kehadiran yang selalu menguatkan, atas telinga yang setia mendengar keluh kesah, serta atas dukungan dan doa yang tak pernah terputus di setiap langkah penulis. Semoga karya ini menjadi ungkapan kecil dari rasa terima kasih atas ketulusan, kesabaran, dan kebersamaan yang telah menguatkan perjalanan ini.
9. Diri sendiri, Rifqa Athifa, terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah ketika proses terasa berat, karena terus berjuang meski hasil belum terlihat, dan karena berani mempercayai perjalanan ini sampai akhir. Semoga karya ini menjadi penanda atas setiap

air mata, kesabaran, dan keberanian yang telah dilalui, serta pengingat bahwa setiap perjuangan selalu memiliki arti.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ANALISIS SENTIMEN TERHADAP PENGGUNA GAME ROBLOX MENGGUNAKAN TEKNIK NATURAL LANGUAGE PROCESSING” dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., penulis mengucapkan terima kasih atas segala dukungan, fasilitas, serta suasana akademik yang kondusif sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
2. Dekan fakultas Ilmu Komputer, Prof. Dr. Kusriani, M.Kom., penulis menyampaikan apresiasi atas dukungan dan pelayanan akademik yang diberikan.
3. Eli Pujastuti, M.Kom., selaku ketua Program Studi Informatika, penulis menyampaikan terimakasih atas bimbingan dan arahan akademik selama masa studi.
4. I Made Artha Agastya, S.T., M.eng., Ph.D., selaku dosen pembimbing, penulis mengucapkan terimakasih atas semua bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom yogyakarta yang telah memberikan ilmu, dukungan, dan pelayanan akademik.

Yogyakarta, 19 Februari 2026



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Analisis sentimen	12
2.2.2 Platform Google Play	12
2.2.3 Natural Language Processing (NLP)	13
2.2.4 Preprocesssing	13
2.2.5 Machine Learning	14
2.2.6 Deep Learning.....	14

2.2.7 SVM.....	15
2.2.8 LSTM.....	15
2.2.9 Model Evaluation.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Objek Penelitian	18
3.2 Alur Penelitian	18
3.2.1 Data Colecction (Web Scraping)	20
3.2.2 Raw Data Filtering & Validation	20
3.2.3 Sentiment labelling (Based on Rating as ground truth)	21
3.2.4 Preprocessing	22
3.2.4.1 Case Folding	22
3.2.4.2 Text Cleaning.....	22
3.2.4.3 Slang Word Normalization.....	23
3.2.4.4 Stopword Removal	23
3.2.4.5 Stemming.....	23
3.2.5 Exploratory data analysis (EDA)	24
3.2.5.1 Sentiment Distribution.....	24
3.2.5.2 Histogram	24
3.2.5.3 Word Cloud	25
3.2.6 Feature extraction.....	25
3.2.6.1 TF-IDF (SVM).....	25
3.2.6.2 Tokenizer & Padding (LSTM).....	26
3.2.7 Data splitting	26
3.2.8 Model training & optimasi model	27
3.2.8.1 Hyperparameter Tuning (SVM)	28
3.2.8.2 Variasi Vocabulary Size (LSTM).....	29
3.2.9 Model evaluation.....	30
3.2.10 Model comparison.....	30
3.3 Alat dan Bahan	31
3.3.1 Data Penelitian	31
3.3.2 Alat Penelitian.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Dataset Collection (Web Scraping).....	33
4.2 Raw Data Filtering & Validation	34
4.3 Sentiment Labelling (Based on Rating as ground truth)	35
4.4 Preprocessing	36
4.5 Exploratory Data Analysis (EDA)	46
4.5.1 Sentiment Distribution	46
4.5.2 Histogram.....	47
4.5.3 Word Cloud.....	49
4.6 Feature Extraction	50
4.6.1 TF-IDF (SVM).....	50
4.6.2 Tokenizer & Padding (LSTM).....	51
4.7 Data Splitting	54
4.8 Model Training & Optimasi Model	55
4.8.1 Hyperparameter Tuning	55
4.8.2 Variasi Vocabulary Size.....	57
4.9 Model Evaluation	58
4.9.1 SVM Model Evaluation	58
4.9.2 LSTM Model Evaluation	61
4.10 Model Comparison.....	66
4.10.1 Comparison of SVM and LSTM model accuracy.....	66
4.10.2 Comparison of F1-Score Between SVM and LSTM Models	67
4.10.3 ROC Curve Comparison: SVM vs LSTM	68
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
REFERENSI.....	73
LAMPIRAN.....	77

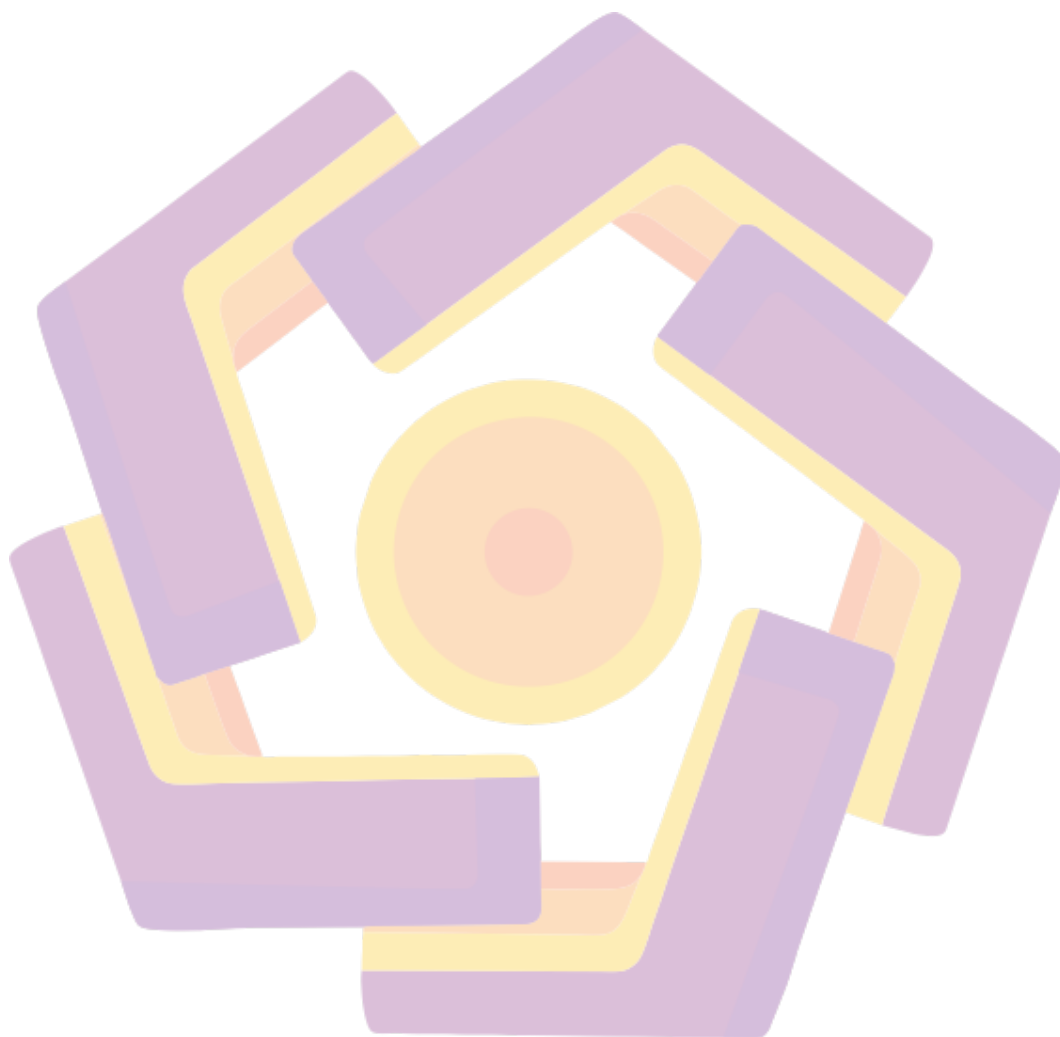
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Confusion Matrix	17
Tabel 4.1 -Sample Dataset Hasil Scraping	33
Tabel 4.2 -Ringkasan hasil filtering dan validasi data	35
Tabel 4.3 -Menampilkan Jumlah Dataset	36
Tabel 4.4 Menampilkan Hasil Dari Case Folding	37
Tabel 4.5 Menampilkan Beberapa Hasil Dari Text Cleaning	39
Tabel 4.6 Menampilkan Beberapa Hasil Dari Normalisasi	40
Tabel 4.7 Menampilkan Beberapa Hasil Dari Stopword	42
Tabel 4.8 Menampilkan Beberapa Hasil Dari Stemming	44
Tabel 4.9 Menampilkan Beberapa Hasil Tf-Idf	50
Tabel 4.10 - Menampilkan Beberapa Hasil dari Tokenisasi	51
Tabel 4.11 -Menampilkan Jumlah Pembagian Dataset	53
Tabel 4.12 – Menampilkan Hasil Dari GridSearchCV dan Randomized Search	55
Tabel 4.13 - Menampilkan Perbandingan Variasi Vocabulary Size	56
Tabel 4.14 Menampilkan Hasil Akurasi Dari Model LSTM	60

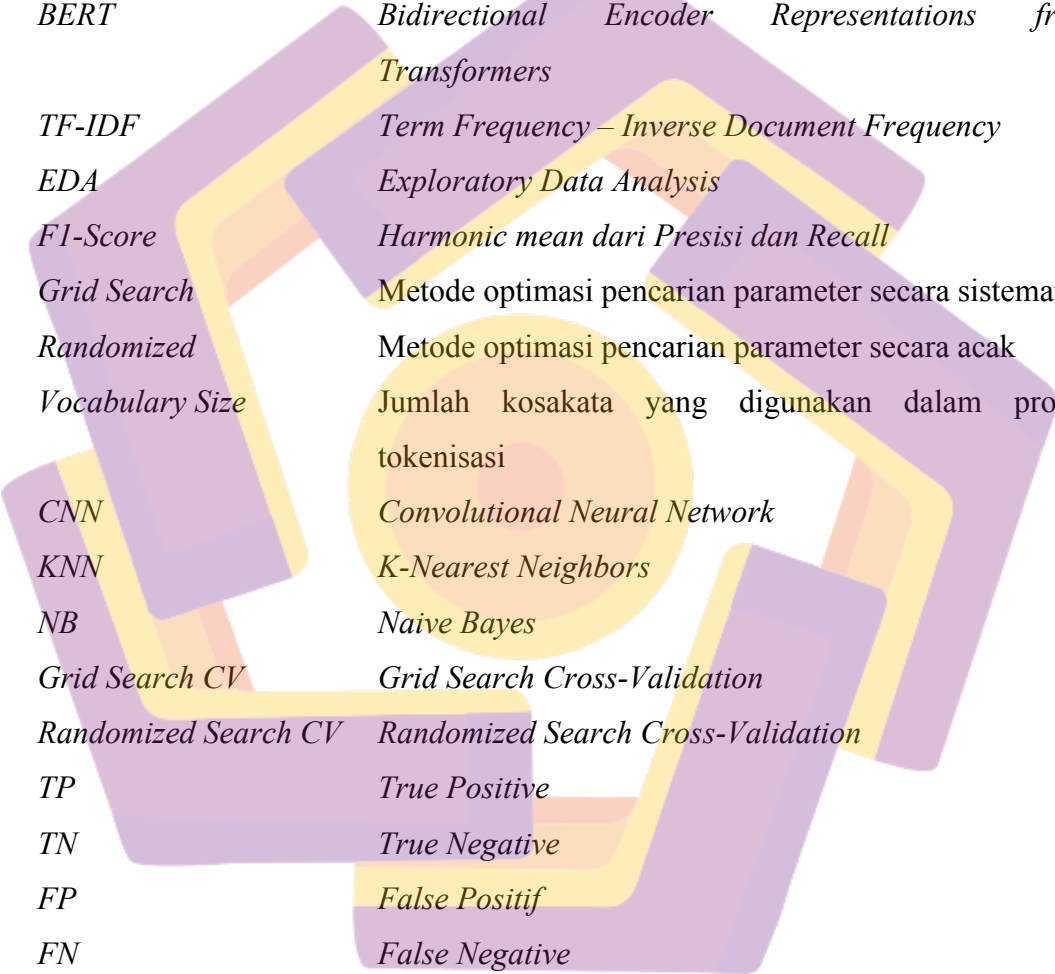
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1- Alur Penelitian	19
Gambar 4.1- Menunjukkan Kode dari Case Folding	37
Gambar 4.2 -Kode Untuk Proses Pembersihan Teks	38
Gambar 4.3- Menunjukkan Kode Proses Stopword Removal	41
Gambar 4.4 - Menunjukkan Kode Untuk Proses Stemming	43
Gambar 4.5- Menampilkan Hasil Dari Sentiment Distribution	45
Gambar 4.6 - Menampilkan Hasil Dari Histogram	47
Gambar 4.7 -Word Cloud Sentimen Positif	48
Gambar 4.8 – Word Cloud Sentimen Negatif	48
Gambar 4.9 -Menampilkan Hasil Dari Proses Padding	52
Gambar 4.10 -Menampilkan Hasil Akurasi Model SVM	58
Gambar 4.11 -Menampilkan Confusion Matrix Model SVM	59
Gambar 4.12 -Menampilkan Hasil Perbandingan Akurasi (Training vs Validation)	61
Gambar 4.13 -Menampilkan Hasil perbandingan Loss (Training vs Validation)	62
Gambar 4.14 -Menampilkan Hasil Confusion Matrix LSTM	63
Gambar 4. 15-Menampilkan Hasil Akurasi Model SVM Dan LSTM	64
Gambar 4.16-Menampilkan Hasil Perbandingan F1-Score	65
Gambar 4.17-Menampilkan Receiver Operating Characteristic (ROC)	67

DAFTAR LAMPIRAN



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



<i>NLP</i>	<i>Natural Language Processing</i>
<i>SVM</i>	<i>Support Vector Machine</i>
<i>LSTM</i>	<i>Long Short-Term Memory</i>
<i>RNN</i>	<i>Recurrent Neural Network</i>
<i>BERT</i>	<i>Bidirectional Encoder Representations from Transformers</i>
<i>TF-IDF</i>	<i>Term Frequency – Inverse Document Frequency</i>
<i>EDA</i>	<i>Exploratory Data Analysis</i>
<i>F1-Score</i>	<i>Harmonic mean dari Presisi dan Recall</i>
<i>Grid Search</i>	<i>Metode optimasi pencarian parameter secara sistematis</i>
<i>Randomized</i>	<i>Metode optimasi pencarian parameter secara acak</i>
<i>Vocabulary Size</i>	<i>Jumlah kosakata yang digunakan dalam proses tokenisasi</i>
<i>CNN</i>	<i>Convolutional Neural Network</i>
<i>KNN</i>	<i>K-Nearest Neighbors</i>
<i>NB</i>	<i>Naive Bayes</i>
<i>Grid Search CV</i>	<i>Grid Search Cross-Validation</i>
<i>Randomized Search CV</i>	<i>Randomized Search Cross-Validation</i>
<i>TP</i>	<i>True Positive</i>
<i>TN</i>	<i>True Negative</i>
<i>FP</i>	<i>False Positif</i>
<i>FN</i>	<i>False Negative</i>
<i>Accuracy</i>	<i>Persentasi prediksi benar dalam evaluasi model</i>
<i>ROC</i>	<i>Receiver Operating Characteristic</i>
<i>AUC</i>	<i>Area Under Curve</i>

DAFTAR ISTILAH

Analisis Sentimen	Teknik pengolahan teks yang bertujuan untuk menentukan kecenderungan opini dalam suatu pernyataan, apakah bersifat positif atau negatif.
Dataset	Sekumpulan data yang dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan penelitian, berupa ulasan yang telah dipilih dan diberikan kategori tertentu.
Preprocessing	Tahapan awal dalam pengolahan data teks yang dilakukan untuk membersihkan dan menyiapkan data agar siap digunakan dalam proses analisis dan pemodelan.
<i>Case Folding</i>	Mengubah seluruh karakter huruf menjadi huruf kecil guna menghindari perbedaan bentuk penulisan.
<i>Cleaning Text</i>	Proses menghapus elemen yang tidak diperlukan dalam teks, seperti tanda baca, angka, simbol, maupun karakter khusus lainnya.
<i>Normalization</i>	Tahap penyesuaian kata tidak baku menjadi baku
<i>Stopword Removal</i>	Menghilangkan kata-kata umum yang tidak memiliki kontribusi signifikan terhadap proses klasifikasi sentimen.
<i>Stemming</i>	Mengembalikan kata berimbuhan ke bentuk dasarnya.
<i>Support Vector Machine (SVM)</i>	Algoritma pembelajaran terawasi yang digunakan untuk klasifikasi dengan cara membentuk batas pemisah (<i>hyperlane</i>) optimal antar kelas data.
<i>Grid Search</i>	metode optimasi parameter dengan mencoba seluruh kombinasi parameter yang telah ditentukan.
<i>Randomized Search</i>	Pendekatan pencarian parameter dengan memilih kombinasi secara acak dari ruang parameter yang tersedia.
<i>Cross Validation</i>	Metode evaluasi performa model dengan membagi data menjadi beberapa bagian untuk menguji konsistensi hasil pelatihan.

<i>TF-IDF</i>	Teknik pembobotan kata dalam teks berdasarkan frekuensi kemunculannya pada suatu dokumen dibandingkan dengan keseluruhan dokumen dalam dataset.
<i>Long Short-Term Memory (LSTM)</i>	Jenis arsitektur jaringan saraf berulang yang dirancang untuk menangani data berurutan dan mampu mempertahankan informasi dalam jangka waktu panjang.
<i>Sequence</i>	Representasi data berupa urutan token atau kata yang telah dikonversi ke dalam bentuk numerik dan digunakan sebagai masukan (input) pada model LSTM.
<i>Tokenizer</i>	Memecah teks menjadi unit-unit kata (token) dan mengubahnya menjadi representasi numerik
<i>Padding</i>	Teknik penyesuaian panjang data berurutan dengan menambahkan nilai tertentu agar seluruh input memiliki ukuran yang seragam.
<i>Confusion Matrix</i>	Matriks evaluasi yang memperlihatkan perbandingan antara hasil prediksi model dengan data aktual.
<i>Akurasi</i>	Persentase jumlah prediksi yang benar dibandingkan dengan keseluruhan data.
<i>Precision</i>	Tingkat ketepatan model dalam memprediksi kelas positif berdasarkan total prediksi positif yang dihasilkan
<i>Recall</i>	kemampuan model dalam mendeteksi seluruh data yang benar-benar termasuk dalam kelas positif.
<i>F1-Score</i>	Nilai gabungan yang diperoleh dari kata-kata harmonis antara precision dan recall untuk mengukur keseimbangan kinerja model.
<i>Label</i>	Penanda kategori yang diberikan pada data untuk menunjukkan kelas sentimen tertentu.
<i>Model</i>	Struktur algoritmik yang telah dilatih menggunakan dataset untuk melakukan prediksi atau klasifikasi.

INTISARI

Kemajuan teknologi digital telah membuat game online menjadi salah satu bentuk hiburan dan interaksi sosial yang paling digemari oleh banyak pengguna platform. Salah satunya yang banyak digunakan adalah Roblox, yang memungkinkan pemain tidak hanya bermain tetapi juga berkreasi dan berinteraksi dalam dunia virtual. Banyaknya pengguna aktif memberikan beragam ulasan dan pendapat yang mencerminkan sentimen mereka terhadap pengalaman bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengguna terhadap game Roblox dengan memanfaatkan teknik *Natural Language Processing* (NLP) dalam jurusan informatika.

Proses penelitian meliputi pengumpulan data berupa ulasan pengguna dari berbagai sumber daring. Data tersebut akan diproses melalui tahap pembersihan, normalisasi, dan analisis menggunakan metode NLP seperti *Support Vector Machine* (SVM) atau model *Deep Learning* (LSTM). Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kecenderungan opini pengguna (apakah bernada positif atau negatif) serta faktor yang mempengaruhi pandangan terhadap game Roblox.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai persepsi pengguna, yang berguna bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas permainan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam penerapan NLP untuk dianalisis sentimen di bidang Informatika, lebih tepatnya pada studi mengenai *game online*.

Kata kunci: Analisis Sentimen, Pengguna Roblox, Game Online, Opini Pengguna, *Natural Language Processing* (NLP).

ABSTRACT

The advancement of digital technology has made online games one of the most popular forms of entertainment and social interaction among platform users. One of the widely used platforms is Roblox, which allows players not only to play games but also to create and interact within virtual environments. The large number of active users generates diverse reviews and opinions that reflect their sentiments toward their gaming experiences. This study aims to analyze user sentiment toward the Roblox game by applying Natural Language Processing (NLP) techniques within the field of informatics.

The research process involves collecting user reviews from various online sources. The data are processed through several stages, including data cleaning, normalization, and analysis using NLP methods such as Support Vector Machine (SVM) and Deep Learning models like Long Short-Term Memory (LSTM). This analysis is conducted to determine the tendency of user opinions (whether positive or negative) and to identify the factors influencing users' perceptions of the Roblox game.

The results of this study are expected to provide a deeper understanding of user perceptions, which can be beneficial for developers in improving game quality. Furthermore, this research is expected to contribute to the implementation of NLP techniques in sentiment analysis within the field of informatics, particularly in studies related to online games.

Keyword: Sentiment Analysis, Roblox Users, Online Games, User Opinions, Natural Language Processing (NLP).