BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis sentimen masyarakat terhadap *game* Roblox pada media sosial X dengan menggunakan VADER untuk pelabelan sentimen, Deep Translator untuk penerjemahan teks, serta *Support Vector Machine* (SVM) untuk klasifikasi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berguna dalam memberikan gambaran persepsi publik secara objektif berbasis data. Hasil analisis menunjukkan bahwa sentimen masyarakat didominasi oleh kategori positif, diikuti netral dan negatif, yang menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna cenderung memberikan respons positif dan menikmati permainan Roblox.

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan bagi orang tua dalam memahami pandangan masyarakat terkait penggunaan Roblox, khususnya dari aspek keamanan dan interaksi sosial anak. Selain itu, hasil sentimen negatif dapat menjadi masukan bagi pengembang untuk meningkatkan sistem keamanan, moderasi konten, dan perlindungan pengguna anak.

Secara teknis, kombinasi VADER, Deep Translator, dan SVM dengan TF-IDF menunjukkan kinerja yang cukup baik dalam klasifikasi sentimen, sehingga metode ini efektif untuk mengolah data opini dari media sosial X menjadi informasi yang terstruktur.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu penggunaan data hanya dari satu platform media sosial serta potensi bias pada proses pelabelan menggunakan VADER. Selain itu, bahasa media sosial yang tidak formal juga memengaruhi hasil analisis. Oleh karena itu, penelitian ini masih dapat

dikembangkan lebih lanjut dengan menambah sumber data dan metode lain agar hasil lebih komprehensif.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pihak-pihak terkait serta pengembangan penelitian selanjutnya. Orang tua dan pendidik diimbau untuk lebih terlibat dalam mengawasi serta mendampingi anak-anak saat menggunakan platform permainan daring, khususnya Roblox, terutama dalam aspek komunikasi dan interaksi sosial di dalamnya. Pendampingan tersebut penting untuk meminimalkan risiko negatif yang dapat muncul dari interaksi di lingkungan digital.

Bagi pengembang *platform* Roblox, diharapkan dapat terus meningkatkan sistem keamanan, termasuk penguatan fitur moderasi konten, deteksi perilaku yang berpotensi berbahaya, serta optimalisasi fitur kontrol orang tua agar lebih efektif dalam melindungi pengguna anak-anak dari risiko yang mungkin terjadi.

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi pemerintah dan pembuat kebijakan dalam menyusun regulasi yang lebih komprehensif terkait perlindungan anak di ruang digital, khususnya pada *platform* permainan daring yang memiliki fitur interaksi sosial.

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar menggunakan *dataset* yang lebih luas dan bervariasi, serta dapat mengembangkan penelitian dengan metode lain seperti *Deep Learning* atau model berbasis transformer untuk meningkatkan akurasi dan pemahaman konteks bahasa yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian ke depan juga dapat dikombinasikan dengan pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam alasan di balik sentimen masyarakat yang muncul.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan data yang hanya berasal dari satu platform media sosial, yaitu X, sehingga hasil yang

diperoleh belum tentu merepresentasikan seluruh opini masyarakat secara umum. Selain itu, proses pelabelan sentimen menggunakan metode VADER masih memiliki kemungkinan bias karena berbasis lexicon dan kurang mampu menangkap konteks bahasa yang kompleks serta slang pada media sosial. Keterbatasan lainnya terdapat pada penggunaan model klasifikasi yang masih bergantung pada pendekatan SVM dengan fitur TF-IDF yang memiliki keterbatasan dalam memahami konteks kalimat secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

[1] H. Satnawati, A. Y. Ulfa, and U. Muhammadiyah Bulukumba, "Jurnal PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi) Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran", doi: 10.35134/jpti.v10i2.165.

[2] APJII, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," Feb. 07, 2024.

[3] Roblox Corporation, "Roblox Q1 2026 Shareholder Letter," Apr. 2026.

[4] Naveen Kumar, "Most Played Game Right Now," Web Page. Accessed: Jun. 16, 2026. [Online]. Available: https://www.demandsage.com/most-played-games-right-now/

[5] A. M. Fatonah, "Membangun Jiwa Kreatif pada Tahap Permainan Paralel dengan Melalui Game Roblox," Yogyakarta, Nov. 2024. [Online]. Available: http://confereance.uin-suka.ac.id/index.php/aciece

[6] A. Gerungan, "LITERASI DIGITAL: MENGENAL CYBER RISK DAN AMAN DALAM BERMEDIA DIGITAL," 2022.

[7] Tempo, "Solo Gelar Ekstrakurikuler Berbasis Roblox untuk Pelajar SMP," Sep. 13, 2025.

[8] M. Rizal Fahmi, F. Adiyan, U. Tangerang Raya, K. Perumahan Sudirman Indah, and J. Ki Mas Laeng, "Analisis Dampak Game Online Terhadap Kehidupan Sosial Anak," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 5085–5090, 2025, doi: 10.31004/jerkin.v4i1.2390.

[9] DATAREPORTAL, "DataReportal, 'X Users, Stats, Data & Trends for 2025,' DataReportal – Global Digital Insights, Jan. 2025."

[10] R. D. Pebrianti, "ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT PLATFORM X TERHADAP KORUPSI PT. PERTAMINA (PERSERO) MENGGUNAKAN METODE SVM," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6399.

[11] M. Daffa, A. Fahreza, A. Luthfiarta, M. Rafid, M. Indrawan, and A. Nugraha, "Analisis Sentimen: Pengaruh Jam Kerja Terhadap Kesehatan Mental Generasi Z," *JOURNAL OF APPLIED COMPUTER SCIENCE AND TECHNOLOGY (JACOST)*, vol. 5, no. 1, pp. 2723–1453, 2024, doi: 10.52158/jacost.715.

[12] H. H. H. A. R. J. Chorirotun Cholifah, "analisis sentimen UU Omnibus Law," no. Vol. 4 No. 4 (2022): EDISI 14, Feb. 2023, doi: https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i4.2191.

[13] G. Rafianto, H. -, and A. Ma'sum, "ANALISIS SENTIMEN BERBASIS TOPIK ULASAN PENGGUNA APLIKASI ROBLOX MENGGUNAKAN INTEGRASI LDA DAN SVM," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 14, no. 2, Apr. 2026, doi: 10.23960/jitet.v14i2.9336.

[14] A. Sentimen *et al.*, "Analisis Sentimen Masyarakat Di Media Sosial X Terhadap Kemenkes Dengan Naive Bayes dan SVM," *Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 7, no. 1, pp. 1–6, 2025, doi: 10.55338/saintek.v7i1.4615.

[15] M. Fernanda and N. Fathoni, “Perbandingan Performa Labeling Lexicon InSet dan VADER pada Analisa Sentimen Rohingya di Aplikasi X dengan SVM,” *Jurnal Informatika dan Sains Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 62–76, 2024, doi: 10.62951/modem.v1i3.112.
[16] D. Mariana, “JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”, doi: http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154.
[17] A. M. Fatonah, “Membangun Jiwa Kreatif pada Tahap Permainan Paralel dengan Melalui Game Roblox.” [Online]. Available: http://confereance.uin-suka.ac.id/index.php/aciece
[18] N. Resky Rahmadani *et al.*, “Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0) 8643 Siber Terhadap Anak dibawah Umur pada Penggunaan Aplikasi Game Roblox bagi anak,” vol. 3, p. 2025, 2025, doi: 10.61104/alz.v3i5.2501.
[19] Elly Komala, “media sosial sebagai ruang hiper realitas,” 2018, doi: https://doi.org/10.23969/linimasa.v1i2.1077.
[20] D. Rifaldi, Abdul Fadlil, and Herman, “Teknik Preprocessing Pada Text Mining Menggunakan Data Tweet ‘Mental Health,’” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 161–171, Apr. 2023, doi: 10.51454/decode.v3i2.131.
[21] D. Septiani and I. Isabela, “SINTESIA: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia ANALISIS TERM FREQUENCY INVERSE DOCUMENT FREQUENCY (TF-IDF) DALAM TEMU KEMBALI INFORMASI PADA DOKUMEN TEKS”.

LAMPIRAN