

ABSTRAK

Twitter merupakan sebuah *platform* media sosial yang berkembang untuk mengemukakan pendapat secara bebas. Kebebasan berpendapat inilah bisa dilakukan dalam bentuk tulisan atau yang kita kenal dengan nama cuitan atau tweet. Tidak jarang orang berekspresi dalam bentuk opini atau topik apapun termasuk dalam argumen penggunaan game online hasil dari argumennya bisa berupa argumen positif, negatif bahkan netral. Beragam pro dan kontra melalui animo masyarakat *twitter* tentang penggunaan game online bahkan sampai membuat tagar pemblokiran game online. Oleh sebab itu perlu adanya analisis sentimen dari masyarakat khususnya penggunaan *twitter* dalam bentuk tweet atau cuitan melalui platform media sosial *twitter*. Adapun metode algoritma yang digunakan dalam hal ini adalah metode *vader lexicon* sentimen dan *naive bayes* dengan evaluasi *confusion matrix*.

Kata Kunci : *Twitter, Game online, Sentiment, Vader Lexicon, Naive Bayes*

ABSTRACT

Twitter is a social media platform that thrives for expressing opinions freely. This freedom of opinion can be done in writing or what we know as tweets. Not infrequently people express opinions or any topic included in the argument for using online games. The results of the argument can be positive, negative, or even neutral arguments. There are various pros and cons through the Twitter community's interest in using online games and even creating a hash tag for blocking online games. Therefore, there is a need for sentiment analysis from the public, especially the use of Twitter in the form of tweets or tweets through the Twitter social media platform. As for the algorithmic method used in this case is the sentiment Vader Lexicon and Naïve Bayes method with a confusion matrix evaluation.

Key Words : *Twitter, Online Games, Sentiment, Vader Lexicon, Naïve Bayes.*