



Analisis Sentimen Pengguna terhadap Interaksi Sosial pada Platform Roblox Menggunakan Metode Lexicon-Based

User Sentiment Analysis of Social Interactions on the Roblox Platform Using the Lexicon-Based Method

Erlan Nurhaditia¹, Asep Saeppani², Maya Suhayati³

Program Studi Informatika, Universitas Sebelas April

Email: 220660121025@student.unsap.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 14-07-2026

Revised : 16-07-2026

Accepted : 18-07-2026

Pulished : 20-07-2026

Abstract

This study analyzes user perceptions of social interaction on the Roblox platform using the Lexicon-Based method. User review data were processed through text preprocessing and sentiment classification stages to map public response. The results showed that the majority of user perceptions were neutral (71%), indicating a dominance of technical and functional reviews. Positive sentiment was recorded at 26%, triggered by user satisfaction in playing together ("mabar") activities. Meanwhile, negative sentiment was found at 3% related to toxic behavior and the use of illegal scripts. It is concluded that the Roblox platform is perceived as a healthy digital social ecosystem that supports positive interaction for most of its users, despite minor behavioral challenges.

Keywords: *Sentiment Analysis, Roblox, Social Interaction*

Abstrak

Penelitian ini menganalisis persepsi pengguna terhadap interaksi sosial pada platform Roblox dengan metode Lexicon-Based. Data ulasan pengguna diproses melalui tahap preprocessing teks dan klasifikasi sentimen untuk memetakan respon publik. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas persepsi bersifat netral (71%), yang mengindikasikan dominasi ulasan pada aspek teknis dan fungsional aplikasi. Sentimen positif tercatat sebesar 26%, dipicu oleh kepuasan pengguna dalam aktivitas bermain bersama (mabar). Sementara itu, sentimen negatif ditemukan hanya sebesar 3% terkait isu perilaku toxic dan penggunaan script ilegal. Disimpulkan bahwa platform Roblox dipersepsikan sebagai ekosistem sosial digital yang sehat dan mendukung interaksi positif bagi sebagian besar penggunanya, meskipun terdapat tantangan perilaku minor.

Kata Kunci: *Analisis Sentimen, Roblox, Interaksi Sosial*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah merubah pola komunikasi dan interaksi sosial, khususnya di kalangan anak dan remaja. Aktivitas sosial tidak lagi hanya terbatas melalui tatap muka, tetapi kini juga muncul melalui platform digital, termasuk game daring yang menyediakan ruang sosial interaktif yang signifikan. Fenomena interaksi digital terutama melalui platform game seperti Roblox menarik perhatian peneliti karena tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial serta tantangan sosial yang kompleks pada generasi muda (Putri et al., 2024). Roblox merupakan platform game daring berbasis komunitas yang populer di kalangan anak dan remaja. Platform ini memungkinkan pengguna untuk bermain, berkomunikasi, serta berkolaborasi dalam dunia virtual melalui fitur chat, pertemanan, dan mode multipemain. Studi menunjukkan bahwa Roblox dapat mendorong dialog lintas budaya, mengurangi stereotip, dan membangun toleransi sosial di antara generasi Z melalui interaksi



kolaboratif di ruang virtual . Namun, dinamika interaksi sosial dalam Roblox juga menunjukkan dampak yang beragam bagi pengguna. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan Roblox sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan komunikasi dan kerja sama antara siswa (Iv et al., 2025). Di sisi lain, penelitian mengenai relasi sosial generasi Z dalam ruang virtual menyatakan bahwa meskipun platform dapat memperkuat rasa kebersamaan dan identitas sosial, interaksi daring juga berpotensi menimbulkan konflik dan tantangan terhadap pengembangan keterampilan sosial tradisional (Sudirman, 2025). Seiring dengan beragam opini dan pengalaman pengguna, terdapat kebutuhan untuk memahami persepsi masyarakat terhadap interaksi sosial yang terjadi di platform tersebut. Salah satu pendekatan yang efektif adalah melalui analisis sentimen, yaitu teknik *text mining* yang bertujuan untuk mengidentifikasi sikap pengguna terhadap suatu objek berdasarkan data teks, seperti komentar atau ulasan, ke dalam kategori positif, negatif, atau netral (Ansyah & Suryono, 2025). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sentimen pengguna terhadap interaksi sosial di platform Roblox menggunakan metode lexicon-based. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam mengklasifikasikan sentimen berdasarkan kamus kata bermuatan emosional secara sistematis serta sifatnya yang relatif sederhana untuk diterapkan dalam kajian teks berskala besar. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan empiris mengenai persepsi pengguna Roblox terhadap aspek sosial dalam platform, sekaligus memberikan kontribusi bagi pemangku kepentingan seperti pengembang platform, pendidik, orang tua, dan peneliti dalam memahami konsekuensi sosial interaksi digital melalui game daring.

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Penelitian Analisis Sentimen *Lexicon-Based*

KAJIAN LITERATUR

1. Interaksi Sosial dalam Game Daring

Perkembangan permainan daring kini tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang interaksi sosial yang kompleks. Game daring memungkinkan pengguna berkomunikasi secara real-time, bekerja sama dalam misi, membentuk komunitas, dan membangun jejaring sosial baru di luar batas geografis (Putri et al., 2024). Interaksi sosial tersebut memberi pengalaman sosial digital yang dapat berdampak pada keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan pembentukan identitas sosial anak dan remaja (Granic et al., 2014). Penelitian terkini menunjukkan bahwa platform seperti Roblox tidak hanya menyediakan permainan, tetapi juga



ruang belajar sosial bagi generasi muda. Interaksi lintas budaya, kolaborasi kreatif, dan pembentukan persahabatan virtual merupakan karakteristik umum yang muncul dalam pengalaman pengguna Roblox (Wulandari et al., 2025). Namun, fenomena ini juga memunculkan pertanyaan mengenai sejauh mana interaksi digital tersebut berdampak terhadap hubungan sosial di dunia nyata.

2. Dampak Sosial Game dan Tantangan Pengguna Muda

Berbagai studi telah menyoroti potensi dampak negatif dari keterlibatan intens di platform game daring. Di antaranya adalah kecanduan bermain, penurunan keterampilan sosial tradisional, serta risiko perilaku negatif seperti konflik atau cyberbullying (Sudirman, 2025). Meskipun game daring turut meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas, tantangan sosial yang menyertai interaksi tersebut perlu dikaji lebih dalam untuk memahami persepsi pengguna secara holistik. Dalam konteks pendidikan, Roblox telah dipelajari sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kerja sama dan komunikasi siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa keberadaan fitur sosial tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain, tetapi juga pada dinamika pembelajaran sosial di sekolah. Oleh karena itu, pemahaman terhadap persepsi pengguna penting untuk menilai implikasi sosial yang lebih luas.

3. Analisis Sentimen dalam Penelitian Sosial Digital

Analisis sentimen merupakan teknik dalam *text mining* yang digunakan untuk menilai opini atau sikap berdasarkan data teks, seperti ulasan, komentar, atau postingan pengguna (Greco, 2022). Pendekatan ini semakin populer dalam studi media sosial dan produk digital karena mampu mengukur persepsi pengguna secara kuantitatif. Penelitian terbaru menggunakan analisis sentimen untuk memahami persepsi pengguna terhadap berbagai platform digital, termasuk game daring. Sebagai contoh, studi terhadap ulasan pengguna Roblox dalam bahasa Indonesia berhasil mengidentifikasi variasi emosional opini yang mencerminkan pengalaman pengguna yang beragam di platform tersebut (Ansyah & Suryono, 2025). Hal ini menunjukkan relevansi analisis sentimen dalam mengevaluasi aspek sosial digital Roblox.

4. Metode Lexicon-Based dalam Analisis Sentimen

Metode lexicon-based adalah salah satu pendekatan dalam analisis sentimen yang menggunakan kamus kata bermuatan emosional untuk menentukan skor sentimen teks. Keunggulan metode ini terletak pada kesederhanaannya, kemudahan interpretasi, dan kemampuannya untuk diterapkan pada dataset berukuran besar tanpa memerlukan pelatihan model yang intensif (Ansyah & Suryono, 2025). Beberapa penelitian telah menggunakan pendekatan ini untuk menganalisis komentar pengguna di platform digital dengan hasil yang informatif dan komparatif terhadap metode lain seperti machine learning.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam studi ini disusun berdasarkan tahapan analisis sentimen untuk mengkaji persepsi pengguna terhadap interaksi sosial pada platform Roblox. Alur penelitian terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu pengumpulan data ulasan, praproses teks, penerapan analisis sentimen berbasis lexicon, analisis dan interpretasi data, serta penyusunan rekomendasi.



1. Pengumpulan Data Ulasan

Tahap pertama adalah pengumpulan data ulasan, yaitu pengambilan data berupa komentar atau ulasan publik pengguna Roblox yang tersedia pada platform daring seperti Google Play Store atau forum diskusi publik. Data yang dikumpulkan berupa teks opini pengguna yang berkaitan dengan pengalaman penggunaan dan interaksi sosial di dalam platform Roblox. Data yang tidak relevan, duplikat, atau tidak mengandung opini disaring untuk memastikan kualitas data penelitian.

2. Praproses Teks

Tahap kedua adalah praproses teks, yang bertujuan untuk membersihkan dan menyiapkan data sebelum dianalisis. Proses ini meliputi *cleaning* untuk menghapus simbol, angka, dan karakter khusus, *case folding* untuk mengubah seluruh teks menjadi huruf kecil, tokenisasi untuk memisahkan teks menjadi kata-kata, serta normalisasi kata agar sesuai dengan bentuk baku. Tahapan ini dilakukan untuk meningkatkan akurasi hasil analisis sentimen (Haddi et al., 2013).

3. Penerapan Metode *Lexicon-Based Sentiment Analysis*

Tahap ketiga adalah penerapan *lexicon-based sentiment analysis*. Pada tahap ini, setiap kata dalam komentar pengguna diberikan bobot sentimen berdasarkan kamus kata bermuatan emosional (*sentiment lexicon*). Skor sentimen dari seluruh kata dalam satu komentar dijumlahkan untuk menentukan polaritas sentimen. Berdasarkan nilai skor tersebut, komentar diklasifikasikan ke dalam kategori sentimen positif, negatif, atau netral (Taboada et al., 2011).

4. Analisis dan Interpretasi Data

Tahap keempat adalah analisis dan interpretasi data, yaitu pengolahan hasil klasifikasi sentimen secara deskriptif. Analisis dilakukan dengan menghitung jumlah dan persentase masing-masing kategori sentimen untuk menggambarkan kecenderungan persepsi pengguna terhadap interaksi sosial pada platform Roblox. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan dengan mengaitkannya pada konteks interaksi sosial digital serta temuan penelitian terdahulu.

5. Penyusunan Rekomendasi

Tahap terakhir adalah penyusunan rekomendasi, yang dilakukan berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data. Rekomendasi ditujukan kepada pihak-pihak terkait, seperti pengembang platform, orang tua, dan peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas interaksi sosial dan keamanan digital bagi anak dan remaja pengguna Roblox.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengunggahan File

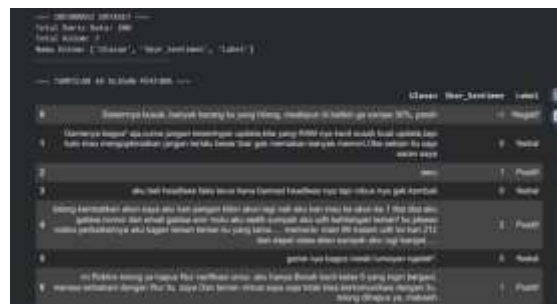


Gambar 2 . Proses Pengunggahan File Ulasan ke Google Colab



Gambar 2 Tahap awal pengolahan data dilakukan dengan mengunggah dataset ke lingkungan Google Colaboratory. Dataset yang digunakan berupa file berformat CSV yang diunggah secara langsung dari perangkat lokal menggunakan library `google.colab.files`. Setelah proses unggah berhasil, data dibaca dan dimuat ke dalam struktur `DataFrame` menggunakan library `Pandas`. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa dataset dapat diakses dan diolah secara efisien dalam lingkungan pemrograman Python.

2. Pembacaan File dan Tampilan Awal Ulasan



Gambar 3. DataFrame Awal Setelah Pembacaan File

Gambar 3 Dataset yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 200 data ulasan dengan tiga atribut, yaitu *ulasan*, *skor_sentimen*, dan *label*. Untuk memastikan struktur dan kualitas data, ditampilkan sepuluh ulasan pertama sebagai tahap pemeriksaan awal. Hasil peninjauan menunjukkan bahwa data memiliki variasi sentimen negatif, netral, dan positif yang cukup representatif untuk dilakukan analisis sentimen lebih lanjut.

3. Penayangan Seluruh Ulasan



Gambar 4. Tampilan Lengkap Seluruh Data Ulasan

Gambar 4 Hasil pratinjau data menunjukkan bahwa setiap entri ulasan telah dilengkapi dengan label sentimen, skor sentimen, serta teks ulasan pengguna. Data disusun secara terstruktur dalam bentuk tabel sehingga memudahkan proses analisis dan klasifikasi sentimen. Tahap ini dilakukan untuk memastikan kelengkapan dan konsistensi data sebelum dilanjutkan ke proses analisis lebih lanjut.



4. Pemeriksaan Stuktur Data



Gambar 5. Sampel Data Teratas

Hasil pemeriksaan struktur data menunjukkan bahwa dataset terdiri dari 200 entri dengan tiga kolom, yaitu *ulasan*, *skor_sentimen*, dan *label*. Seluruh kolom tidak memiliki nilai kosong sehingga data dinyatakan lengkap dan siap dianalisis. Statistik deskriptif pada atribut *skor_sentimen* menunjukkan rentang nilai dari -3 hingga 4, dengan nilai median sebesar 0, yang mengindikasikan dominasi sentimen netral dalam dataset.

5. Pembersihan Teks Ulasan



Gambar 6. Hasil Pembersihan Teks Ulasan

Gambar Y menyajikan rangkuman distribusi label sentimen dari hasil analisis data. Dataset didominasi oleh sentimen Netral sebanyak 142 entri (71,0%), diikuti oleh sentimen Positif sebanyak 52 entri (26,0%), dan sentimen Negatif dengan jumlah terendah yaitu 6 entri (3,0%). Statistik ini memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan opini pengguna dalam dataset yang diuji, serta menunjukkan adanya ketidakseimbangan kelas (*class imbalance*) yang menjadi karakteristik data ulasan tersebut.



6. Distribusi Jumlah Sentimen

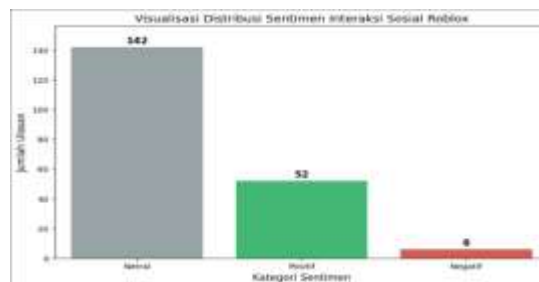
*** TABEL RANGKUMAN TEMUAN ANALISIS ***

	Jumlah	Persentase (%)
Label		
Netral	142	71.0
Positif	52	26.0
Negatif	6	3.0

Gambar 7. Tabel Rangkuman Temuan Analisis

Gambar 7 menyajikan distribusi sentimen dari hasil analisis data ulasan. Berdasarkan temuan tersebut, kategori sentimen Netral mendominasi dengan jumlah 142 entri (71,0%), diikuti oleh sentimen Positif sebanyak 52 entri (26,0%), dan sentimen Negatif sebanyak 6 entri (3,0%). Statistik ini memberikan gambaran umum mengenai kecenderungan opini pengguna dalam dataset dan mengidentifikasi adanya ketidakseimbangan kelas (*class imbalance*) yang signifikan pada data yang diuji.

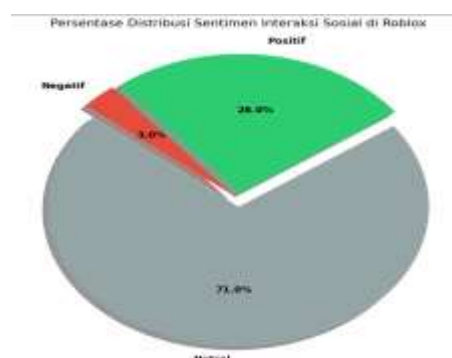
7. Grafik Batang Distribusi Sentimen



Gambar 8. Visualisasi Distribusi Sentimen Interaksi Sosial Roblox

Gambar 8 dan Tabel ini menyajikan hasil analisis distribusi sentimen terhadap interaksi sosial pada platform Roblox. Data menunjukkan dominasi signifikan pada kategori sentimen Netral dengan jumlah 142 ulasan (71,0%). Kategori Positif menempati posisi kedua dengan 52 ulasan (26,0%), sementara kategori Negatif merupakan kelompok terkecil dengan hanya 6 ulasan (3,0%). Visualisasi ini mengonfirmasi adanya ketidakseimbangan kelas (*class imbalance*) dalam dataset, di mana mayoritas pengguna cenderung memberikan respon yang bersifat informatif atau objektif dibandingkan ekspresi emosional yang ekstrem.

8. Grafik Pie Persentase Sentimen



Gambar 9. Presentase Distribusi Sentimen Interaksi Sosial Roblox



Gambar 9 dan Tabel ini menyajikan distribusi sentimen terkait interaksi sosial pada platform Roblox, yang menunjukkan dominasi signifikan pada kategori sentimen Netral dengan jumlah 142 ulasan atau setara dengan 71,0% dari total dataset. Sentimen Positif berada di posisi kedua dengan 52 ulasan (26,0%), sementara sentimen Negatif merupakan kelompok terkecil dengan hanya 6 ulasan (3,0%).

Visualisasi melalui diagram batang dan *pie chart* tersebut mengonfirmasi adanya ketidakseimbangan kelas (*class imbalance*) dalam dataset yang diuji. Mayoritas pengguna cenderung memberikan respon yang bersifat informatif atau objektif, sehingga frekuensi sentimen netral jauh melampaui ekspresi emosional yang ekstrem baik positif maupun negatif. Kondisi ini memberikan gambaran umum mengenai pola opini pengguna yang lebih mengedepankan penyampaian informasi faktual dalam konteks interaksi sosial di platform tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis sentimen terhadap interaksi sosial pada platform Roblox menggunakan metode *Lexicon-Based*, dapat disimpulkan bahwa persepsi pengguna mayoritas bersifat Netral (71%). Hal ini menunjukkan bahwa interaksi di dalam platform lebih banyak didominasi oleh komunikasi fungsional dan teknis terkait sistem permainan dibandingkan ekspresi emosional yang mendalam. Namun demikian, platform ini tetap memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap interaksi sosial digital, sebagaimana dibuktikan oleh 26% ulasan positif yang menekankan pada keseruan bermain bersama (*mabar*) dan kemudahan dalam menjalin pertemanan.

Meskipun lingkungan sosial Roblox secara umum dipersepsikan sehat dan aman, temuan menunjukkan adanya 3% sentimen negatif yang bersumber dari isu perilaku *toxic* dan penggunaan program ilegal (*script/cheat*). Meskipun persentasenya kecil, aspek ini tetap memerlukan perhatian dalam hal moderasi komunitas. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *Lexicon-Based* efektif dalam memetakan kecenderungan sentimen pengguna, di mana Roblox berhasil menjalankan fungsinya sebagai ruang sosial interaktif yang memuaskan bagi sebagian besar penggunanya, meskipun masih terdapat celah kecil terkait tantangan perilaku di lingkungan digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyah, F., & Suryono, R. R. (2025). Sentiment Classification of Indonesian-Language Roblox Reviews Using IndoBERT with SMOTE Optimization. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 9(4), 1868–1877. <https://doi.org/10.30871/jaic.v9i4.10155>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Greco, F. (2022). Sentiment analysis and opinion mining. *Elgar Encyclopedia of Technology and Politics*, 105–108. <https://doi.org/10.4337/9781800374263.sentiment.analysis>
- Haddi, E., Liu, X., & Shi, Y. (2013). The role of text pre-processing in sentiment analysis. *Procedia Computer Science*, 17, 26–32. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.05.005>
- Iv, K., Sd, D. I., & Palembang, N. (2025). 1), 2, 3 123. 10, 320–335.
- Putri, D. D., Andini, S., Ingtyas, F. T., & Sabrina, E. (2024). Meta-Analysis the Impact of Technological Advancements on Social Interaction in the Digital Era. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 4(001), 29–39.



<https://doi.org/10.54012/jcell.v4i001.359>

Sudirman, N. I. (2025). Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual : Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 3(1), 37–44.

Taboada, M., Brooke, J., Tofiloski, M., Voll, K., & Stede, M. (2011). Lexicon-Based Methods for Sentiment Analysis DRAFT DRAFT DRAFT! *Computational Linguistics*, 37(2), 267–307. http://www.sfu.ca/~mtaboada/docs/Taboada_etal_SO-CAL.pdf