

ABSTRAK

Genshin Impact merupakan *game* RPG (*role play game*) yang dikembangkan oleh miHoYo pada tahun 2020. Permainan ini telah menarik perhatian lebih dari 60 juta pemain di seluruh dunia. Kepopuleran Genshin Impact membuatnya mendapatkan banyak ulasan dari pemain, baik positif maupun negatif, yang dapat dianalisis untuk memahami persepsi pengguna terhadap *game* Genshin Impact. Selain itu, pembaruan yang dilakukan secara berkala menjadi faktor yang memicu beragam komentar dan opini dari para pemain. Beberapa pemain mengapresiasi konten baru yang diberikan, sementara yang lain mengungkapkan kritik terhadap mekanisme permainan, alur cerita, atau sistem gacha yang diterapkan. Ulasan-ulasan yang diberikan para pemain memberikan wawasan penting bagi pengembang mengenai kepuasan, harapan, serta kritik dari para pemain. Namun, dalam proses pelabelan ulasan, jumlah data ulasan dengan sentimen positif dan negatif sering kali tidak seimbang. Ketidakseimbangan ini dapat menyebabkan bias dalam pemodelan dan berdampak pada akurasi hasil klasifikasi sentimen. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini menganalisis ulasan *game* Genshin Impact menggunakan metode *Support Vector Machine* (SVM), dengan fokus pada performa model dalam kondisi data yang tidak seimbang maupun setelah dilakukan penyeimbangan. Melalui teknik *oversampling* dan pembobotan TF-IDF, penelitian menguji model klasifikasi sentimen dengan variasi kernel yang berbeda, yaitu kernel Linear, RBF, dan *Polynomial*. Hasil penelitian menunjukkan performa yang sangat baik pada ketiga kernel SVM dengan nilai metrik evaluasi konsisten di atas 95%. Kernel Linear dan RBF mencapai performa terbaik dengan nilai akurasi 98%, precision 99%, recall 99%, dan f1-score 99%, sementara kernel *Polynomial* memberikan performa yang sedikit lebih rendah namun tetap memuaskan. Penyeimbangan data tidak memberikan dampak signifikan terhadap performa model, yang mengindikasikan bahwa model SVM sudah sangat baik dalam menangani data tidak seimbang pada kasus ini.

Kata kunci : Genshin Impact, SVM, Analisis Sentimen, *Oversampling*, Kernel