

ABSTRAK

Steam sebagai platform distribusi *game* digital menyediakan fitur ulasan teks dan sistem rating sederhana berupa "*Recommended*" atau "*Not Recommended*". Namun, sering kali ditemukan ketidaksesuaian antara isi ulasan dan *rating* yang diberikan, termasuk pada *game* finalis *Game of The Year (GOTY)* 2024. Ketidaksesuaian ini menunjukkan bahwa *rating* tidak selalu mencerminkan opini sebenarnya pengguna. Penelitian ini bertujuan membangun model klasifikasi sentimen berbasis *Long Short-Term Memory (LSTM)* yang dikombinasikan dengan *word embedding Word2Vec* untuk mengidentifikasi sentimen dari teks ulasan. Data ulasan dikumpulkan melalui scraping, kemudian diproses melalui tahapan *preprocessing*, pelatihan *embedding Word2Vec*, dan pelatihan model *LSTM* dengan berbagai konfigurasi parameter. Evaluasi dilakukan terhadap pengaruh parameter arsitektur *LSTM* seperti jumlah *layer*, unit, *dropout*, dan *learning rate*. Penelitian ini juga mengukur kesesuaian antara hasil prediksi sentimen model dengan *rating* yang diberikan pengguna, guna memahami sejauh mana sentimen eksplisit dalam teks sejalan dengan keputusan rating. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa model *LSTM* dengan dua *layer*, 128 unit, *dropout* (0,4), dan *learning rate* (0,001) memberikan akurasi tertinggi sebesar 82,72% saat menggunakan *Word2Vec Skip-gram* (*vector size* 100, *window size* 10). Model ini dapat dijadikan acuan utama untuk mengidentifikasi sentimen dalam ulasan dan menilai apakah ulasan sejalan dengan rating yang diberikan pengguna.

Kata Kunci: *Steam*, *GOTY*, analisis sentimen, *Long Short-Term Memory*, *Word2Vec*