

Abstrak

Video game adalah salah satu hiburan yang memiliki perkembangan paling pesat dibandingkan dengan hiburan lainnya seperti film atau musik. Karena perkembangannya yang pesat itulah membuat banyak game perlu di-review untuk menentukan apakah game tersebut layak atau tidak untuk dimainkan. Secara umum *review* terbagi menjadi 2 pendapat yaitu *review negative* dan *positive*. Namun ada juga *review* yang tidak bisa dimasukkan ke kategori *positive* atau *negative* oleh komputer karena memiliki kata yang ambigu. Maka dari itu diperlukan sebuah metode yang dapat membantu komputer dalam menentukan kategori dari *review* tersebut. Salah satu metode yang digunakan adalah metode analisis sentimen. Pada penelitian ini penulis melakukan penelitian pada dataset *valorant game review* dengan metode *information gain* dengan menggunakan dua *classifier* yaitu *Support Vector Machine* dan *Multinomial Naive Bayes* dan menghasilkan akurasi paling besar untuk metode *classifier* *Multinomial Naive Bayes* dengan akurasi sebesar 87%.

Kata kunci : Analisis Sentimen, *Information Gain*, *review*, *Multinomial Naive Bayes*, *Support Vector Machine*.