



**KLASIFIKASI *HATE SPEECH* PADA KOMUNITAS GAME GENSHIN
IMPACT DI SOSIAL MEDIA X/TWITTER MENGGUNAKAN METODE
RNN**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Strata-1 Ilmu Komputer

Oleh
SAHDA NADIRA SURYA
NIM 1811016220003

**PROGRAM STUDI S-1 ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
JULI 2025**

SKRIPSI

KLASIFIKASI *HATE SPEECH* PADA KOMUNITAS GAME GENSHIN IMPACT DI SOSIAL MEDIA X/TWITTER MENGGUNAKAN METODE RNN

Oleh :

SAHDA NADIRA SURYA
NIM. 181101621002

Telah dipertahankan di depan dosen penguji pada tanggal 24 Juli 2025.
Susunan Dosen Penguji :

Pembimbing I



Rudy Herteno, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198809252022031003

Dosen Penguji I



Muhammad Itqan Mazdadi, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199006122019031013

Pembimbing II



Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., PhD
NIP. 197612202008121001

Dosen Penguji II



Fatma Indriani, S.T., M.I.T, Ph.D
NIP. 198404202008122004



Banjarbaru, 24 Juli 2025

Penyusun Program Studi Ilmu Komputer

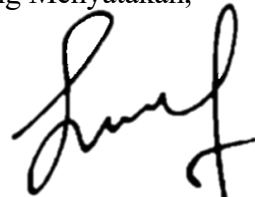

Kartono, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198704212012122003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru,.....Juli 2025

Yang Menyatakan,



Sahda Nadira Surya
NIM. 1811016220003

ABSTRAK

KLASIFIKASI *HATE SPEECH* PADA KOMUNITAS GAME GENSHIN IMPACT DI SOSIAL MEDIA X/TWITTER MENGGUNAKAN METODE RNN (Oleh : Sahda Nadira Surya; Pembimbing : Rudy Herteno, S.Kom. dan Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., Ph.D; 2025, 57 halaman)

Media sosial X (sebelumnya dikenal sebagai Twitter) merupakan platform komunikasi publik yang luas dan cepat, namun rentan digunakan untuk menyebarkan ujaran kebencian (*hate speech*). Salah satu komunitas yang aktif di media sosial ini adalah komunitas game Genshin Impact, yang sering kali terlibat dalam interaksi intens dan berpotensi mengandung ujaran kebencian. Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan *hate speech* dalam komunitas tersebut dengan menggunakan algoritma *Recurrent Neural Network* (RNN). Dataset yang digunakan terdiri dari 2100 tweet yang telah melalui proses preprocessing dan dilabeli menggunakan tiga metode: manual, *TextBlob*, dan VADER. Penelitian ini mengevaluasi performa model RNN berdasarkan metrik akurasi, presisi, recall, dan f1-score, dengan kombinasi epoch (10, 20, 30, 40, 50) dan batch size (32, 64). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode labeling VADER memberikan akurasi tertinggi sebesar 74,4%, diikuti oleh *TextBlob* sebesar 60,8%, dan manual sebesar 34,3%. Berdasarkan hasil evaluasi, VADER dinilai sebagai metode labeling yang paling efektif untuk klasifikasi *hate speech* dalam komunitas Genshin Impact. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model RNN dapat memberikan hasil yang cukup baik dalam mendeteksi *hate speech* jika dikombinasikan dengan metode labeling yang sesuai

Kata Kunci: *Hate speech*, Genshin Impact, RNN, *TextBlob*, VADER

ABSTRACT

CLASSIFICATION OF HATE SPEECH IN THE GENSHIN IMPACT GAME COMMUNITY ON SOCIAL MEDIA X/TWITTER USING THE RNN METHOD (By : Sahda Nadira Surya; Pembimbing : Rudy Herteno, S.Kom. and Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., Ph.D; 2025, 57 pages)

X (formerly known as Twitter) is a public communication platform that is fast and wide-reaching, but it is vulnerable to the spread of hate speech. One of the active communities on this platform is the Genshin Impact gaming community, which often engages in intense interactions that may contain hate speech. This study aims to classify hate speech within this community using the Recurrent Neural Network (RNN) algorithm. The dataset consists of 2100 tweets that have undergone preprocessing and labeling using three methods: manual, TextBlob, and VADER. The study evaluates the performance of the RNN model based on accuracy, precision, recall, and f1-score metrics, using epoch variations (10, 20, 30, 40, 50) and batch sizes (32, 64). The results show that the VADER labeling method achieved the highest accuracy at 74.4%, followed by TextBlob at 60.8%, and manual labeling at 34.3%. Based on these results, VADER is considered the most effective labeling method for hate speech classification in the Genshin Impact community. This study demonstrates that RNN models can effectively detect hate speech when paired with appropriate labeling techniques.

Keywords : *Hate speech, Genshin Impact, RNN, TextBlob, VADER*

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang Klasifikasi Hate Speech Pada Komunitas Game Genshin Impact Di Sosial Media X/Twitter Menggunakan Metode RNN untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan program Strata-1 Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lambung Mangkurat. Tidak lupa juga penulis panjatkan sholawat serta salam kepada Rasulullah SWT beserta para kerabat, sahabat, dan pengikut beliau hingga hari kiamat.

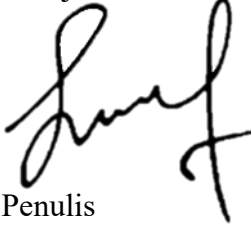
Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, karena atas limpahan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Diri sendiri dan keluarga senantiasa mempertahankan semangat dan memberikan energi positif dalam jiwa raga sehingga dapat menyelesaikan skripsi dalam kondisi apapun.
3. Bapak Rudy Herteno, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing utama dan pembimbing akademik yang turut serta membantu, meluangkan waktu, serta memberi arahan selama proses penyelesaian skripsi.
4. Mohammad Reza Faisal, S.Si., S.T., M.T., PhD. selaku dosen pembimbing pendamping yang turut serta membantu dan meluangkan waktu demi kelancaran dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak Muhammad Itqan Mazdadi, S.Kom., M.Kom. dan ibu Fatma Indriani, S.T., M.I.T, Ph.D. selaku dosen penguji yang memberi saran dan meluangkan waktu untuk penyelesaian skripsi.
6. Seluruh Dosen dan staf Program Studi Ilmu Komputer FMIPA ULM atas ilmu dan bantuan yang diberikan selama ini yang sangat bermanfaat.

7. Teman-teman serta Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan agar dapat melengkapi segala kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata penulis semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta senantiasa mendapatkan lindungan dan ridha Allah SWT.

Banjarbaru, Juli 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHANN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABTRACT.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Terdahulu.....	5
2.2 Keaslian Penelitian.....	7
2.3 Ujaran Kebencian.....	9
2.4 Genshin Impact.....	10
2.5 Twitter/X.....	10
2.6 Text Mining.....	10
2.7 Text Preprocessing.....	11
2.8 Text Classification.....	12
2.9 Recurrent Neural Network.....	12
2.10 Labeling.....	14
2.11 Natural Language Processing.....	15

2.12	TF-IDF	16
2.13	Confusion Matrix.....	17
2.14	F1 Score	18
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Bahan dan Alat Penelitian	19
3.2	Bahan Penelitian	19
3.3	Variabel Penelitian.....	20
3.4	Prosedur Penelitian	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil.....	23
4.1.1	Pengumpulan Data.....	23
4.1.2	Labeling	25
4.1.3	Preprocessing Data	28
4.1.4	Ekstraksi Fitur.....	35
4.1.5	Data Mining	36
4.1.6	<i>Recurrent Neural Network (RNN)</i>	40
4.1.7	Evaluasi.....	46
4.2	Pembahasan	50
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.	Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2.	Perancangan Penelitian	8
Tabel 3.	Jumlah Data pada label	20
Tabel 4.	Contoh data tweet.....	24
Tabel 5.	Label data manual	26
Tabel 6.	Label data <i>TextBlob</i>	26
Tabel 7.	Label data VADER	27
Tabel 8.	Data <i>Cleansing</i>	29
Tabel 9.	Data <i>case folding</i>	30
Tabel 10.	Kamus Slang	31
Tabel 11.	Data <i>Formalize</i>	31
Tabel 12.	Data <i>Tokenize</i>	32
Tabel 13.	Kamus <i>Stopword</i>	33
Tabel 14.	Data Stopword Removal	33
Tabel 15.	Data <i>Stemming</i>	34
Tabel 16.	Perhitungan TF IDF	35
Tabel 17.	Contoh data hasil ekstraksi fitur.....	36
Tabel 18.	Pembagian Dataset Label Manual.....	37
Tabel 19.	Pembagian Dataset Label <i>TextBlob</i>	37
Tabel 20.	Pembagian Dataset Label VADER	37
Tabel 21.	Data <i>Training</i> Label Manual	38
Tabel 22.	Data <i>Testing</i> Label Manual	38
Tabel 23.	Data <i>Training</i> Label <i>TextBlob</i>	38
Tabel 24.	Data <i>Testing</i> Label <i>TextBlob</i>	39
Tabel 25.	Data <i>Training</i> Label VADER	39
Tabel 26.	Data <i>Testing</i> Label VADER.....	40
Tabel 27.	Hasil Percobaan Klasifikasi Labeling Manual	42
Tabel 28.	Hasil Percobaan Klasifikasi Labeling <i>TextBlob</i>	43

Tabel 29. Hasil Percobaan Klasifikasi Labeling VADER	44
Tabel 30. Contoh hasil penilaian label TextBlob dan VADER.....	46
Tabel 31. Hasil evaluasi model terbaik	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Arsitektur Text Classification.....	12
Gambar 2. Arsitektur RNN.....	14
Gambar 3. Alur Penelitian	21
Gambar 4. Alur Preprocessing Data	28
Gambar 5. Model Summary RNN.....	41
Gambar 6. Grafik perbandingan klasifikasi RNN untuk labeling Manual	42
Gambar 7. Grafik perbandingan klasifikasi RNN untuk labeling Textblob.....	44
Gambar 8. Grafik perbandingan klasifikasi RNN untuk labeling VADER.....	45
Gambar 9. Grafik Perbandingan Klasifikasi RNN	48
Gambar 10. Grafik Kinerja Pada Labeling VADER	48
Gambar 11. Grafik Kinerja Pada Labeling <i>TextBlob</i>	49
Gambar 12. Grafik Kinerja Pada Labeling Manual.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- Lampiran 1. Kamus Slang
- Lampiran 2. Stopword list
- Lampiran 3. Source code Labeling
- Lampiran 4. Source code Preprocessing
- Lampiran 5. Source code TF-IDF
- Lampiran 6. Source code Recurent Neural Network