

ABSTRAK

Media sosial telah menjadi bagian penting bagi masyarakat di seluruh dunia atas berbagai kemudahan yang diberikannya, akan tetapi media sosial juga menimbulkan berbagai masalah baru seperti *cyberbullying*. Fenomena *cyberbullying* ini dapat memberikan dampak emosional maupun fisik bagi korbannya tanpa terkecuali. Bahkan di dunia olahraga, khususnya sepak bola yang merupakan cabang olahraga paling populer di dunia, *cyberbullying* tetap menjadi masalah yang sering terjadi, di mana pemain kerap menerima hujatan di media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah model yang mampu mendeteksi *cyberbullying* di platform media sosial “X” menggunakan metode *Long Short-Term Memory (LSTM)*.

Model LSTM dengan konfigurasi tiga *layer* (128, 128, dan 64 unit), *batch size* 32, *learning rate* 0.0001, dan *dropout rate* 0.2 memberikan hasil terbaik dengan akurasi 78%, *precision* 78%, *recall* 78%, dan F1-score 78%, serta nilai *loss* sebesar 0,5107. Model ini berhasil mengklasifikasikan 3.619 data *non-cyberbullying* (55,48%) dan 2.903 data *cyberbullying* (44,52%) dari total data. Hasil ini menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memiliki potensi dalam mendeteksi *cyberbullying* di media sosial, khususnya dalam konteks sepak bola.

Kata kunci: *Cyberbullying*, Pemain Sepak Bola, *Long Short-Term Memory (LSTM)*