

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman digital ini, media sosial telah menjadi komponen penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan lebih dari 139 juta pengguna aktif di Indonesia (DataReportal, 2024), platform seperti Facebook, Instagram, X, dan media sosial lainnya telah mengubah cara manusia berkomunikasi, berbagi informasi, dan bahkan melakukan aktivitas bisnis. Media sosial memungkinkan konektivitas tanpa batas, mempercepat penyebaran informasi, dan menjadi alat pemasaran yang kuat bagi bisnis untuk menjangkau audiens yang lebih luas dengan biaya yang relatif rendah (Rahardja, 2022). Namun, seiring dengan berbagai manfaat yang ditawarkan, berbagai platform media sosial telah menciptakan lingkungan yang menguntungkan bagi beberapa individu untuk mengeksploitasi jangkauan dan dampaknya yang luas (Takwin, 2020). Salah satu tantangan tersebut adalah penyalahgunaan media sosial untuk tujuan-tujuan yang merugikan, seperti penyebaran informasi perjudian.

Perjudian sering dianggap sebagai penyakit sosial yang membawa dampak negatif bagi moral dan mental masyarakat, khususnya generasi muda (Maidianti dan Nofianti, 2023). Perjudian tidak hanya menyebabkan kerugian finansial yang dapat berujung pada hutang, tetapi juga berdampak serius pada kesehatan mental yang dapat berujung pada kecanduan. Individu yang terjerumus dalam kecanduan judi sering kali mengalami tekanan psikologis yang berat, termasuk kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Selain itu, perjudian juga sering kali dikaitkan dengan tindakan kriminal seperti pencucian uang, pencurian, dan penipuan. Transformasi perjudian dari bentuk konvensional menjadi daring telah memperluas cakupan dan aksesibilitasnya, membuatnya lebih mudah diakses melalui internet dan berbagai perangkat elektronik. Menurut Paramartha dkk. (2021), faktor keamanan dan kemudahan akses menjadi alasan utama mengapa banyak orang beralih ke perjudian daring.

Dalam strategi promosinya, pemilik situs judi daring sering menggunakan media sosial, layanan *streaming*, dan blog untuk menarik pengguna. Temuan dari Populix (2023) menunjukkan bahwa sekitar 84% dari 1.058 responden sering

menemukan iklan judi daring di media sosial, dengan 41% di antaranya mengaku telah mengakses situs judi daring setidaknya sekali. Meskipun aktivitas perjudian merupakan pelanggaran hukum dan diancam dengan sanksi pidana di Indonesia (Sari & Hidayah, 2023), banyak orang yang terjerumus ke dalam pusaran perjudian ini. Berdasarkan data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK, 2023), analisis transaksi keuangan terkait perjudian daring mengungkapkan bahwa total nominal transaksi sejak tahun 2017 hingga 2023 mencapai lebih dari Rp 500 triliun, dan sebanyak 3.295.310 orang teridentifikasi terlibat dalam permainan judi daring dengan total deposit mencapai Rp 34,51 triliun.

Mengingat perluasan jangkauan media sosial dan meningkatnya aktivitas perjudian daring, penting untuk mengambil langkah-langkah proaktif guna meminimalisasi dampak negatif dari promosi perjudian daring yang dapat merugikan masyarakat. Sebagai respons, pemblokiran konten perjudian menjadi salah satu langkah yang diambil oleh pihak berwenang di Indonesia. Pemblokiran konten perjudian memerlukan proses identifikasi yang cermat untuk mengenali upaya promosi tersembunyi serta variasi istilah dan bahasa yang digunakan untuk memperkenalkan perjudian daring. Selain itu, tingginya volume konten yang harus diawasi dan diidentifikasi menambah kompleksitas tantangan ini. Dengan jutaan unggahan yang diunggah setiap harinya di berbagai platform media sosial, metode konvensional tidak lagi memadai untuk menangani jumlah konten yang besar dan beragam ini.

Untuk mengatasi tantangan dalam pemblokiran konten perjudian daring, diperlukan teknologi pengolahan data yang canggih guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi identifikasi konten. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah klasifikasi konten, yang berfungsi untuk membedakan antara promosi perjudian daring dan konten lainnya. Metode ini sangat penting karena promosi perjudian sering kali tersembunyi di balik konten yang tampak biasa atau netral. Tanpa klasifikasi yang akurat, konten semacam ini berpotensi lolos dari moderasi manual, yang sering kali terhambat oleh volume dan kompleksitas informasi yang ada. Oleh karena itu, penggunaan teknologi pengolahan data yang mampu melakukan klasifikasi secara otomatis sangat dibutuhkan untuk mendukung pihak

berwenang dalam menerapkan pencegahan yang lebih efektif. Selain itu, teknologi ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pola penyebaran konten perjudian daring, sehingga memungkinkan pihak berwenang untuk merespons fenomena ini dengan pendekatan yang lebih holistik dan adaptif. Salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengolahan data adalah *text mining*, yang dapat menganalisis teks untuk mengungkap pengetahuan baru dan pola tersembunyi (Hassani dkk., 2020), sehingga mempermudah deteksi promosi perjudian daring di media sosial.

Dalam penelitian ini, untuk membedakan antara konten promosi judi daring dan konten non promosi, digunakan algoritma Support Vector Machine (SVM) yang merupakan salah satu teknik dalam *text mining*. Algoritma SVM dipilih karena kemampuannya yang tinggi dalam menangani data teks dengan jumlah fitur yang besar dan tidak terstruktur, seperti yang ditemukan dalam media sosial. Selain itu, SVM dikenal karena keakuratan yang tinggi dalam klasifikasi biner dan kemampuannya untuk bekerja dengan baik meskipun jumlah sampel yang tersedia terbatas dibandingkan dengan metode klasifikasi lainnya, seperti Naive Bayes (Nur Fitriana dan Sibaroni, 2020). Dengan demikian, penggunaan algoritma SVM diharapkan tidak hanya mampu mengklasifikasikan konten promosi judi daring dengan akurasi yang tinggi, tetapi juga membantu pihak berwenang dalam upaya menekan penyebaran konten perjudian daring di media sosial. Hasilnya akan dikembangkan menjadi sebuah model yang dapat diimplementasikan pada sebuah situs web yang mampu melakukan pengumpulan data dari media sosial, kemudian melakukan klasifikasi, serta divisualisasikan melalui tampilan yang memudahkan pihak berwenang mendapatkan wawasan terkait penyebaran informasi judi daring di media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah disusun dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penyebaran informasi judi daring dapat diklasifikasikan pada platform media sosial?
2. Bagaimana tingkat akurasi klasifikasi informasi pada platform media sosial dalam mendeteksi informasi judi daring?

3. Bagaimana hasil klasifikasi informasi judi daring pada platform media sosial dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengambilan keputusan oleh pihak berwenang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan dalam penelitian ini, berikut ini adalah tujuan atau target yang ingin dicapai:

1. Membuat model untuk klasifikasi penyebaran informasi perjudian daring dari media sosial menggunakan algoritma Support Vector Machine.
2. Melakukan pengujian tingkat akurasi klasifikasi informasi penyebaran judi daring pada platform media sosial menggunakan Support Vector Machine.
3. Menyajikan hasil klasifikasi informasi penyebaran judi daring pada platform media sosial dalam bentuk interpretasi dan visualisasi yang informatif, guna mendukung pengambilan keputusan oleh pihak berwenang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah keuntungan, termasuk:

1. Meningkatkan pemahaman tentang dinamika penyebaran informasi judi daring di media sosial Indonesia, membantu para pemangku kepentingan memahami tantangan yang dihadapi.
2. Mengembangkan metode inovatif untuk mengklasifikasikan informasi di platform media sosial menggunakan algoritma SVM yang dapat diterapkan untuk mendeteksi konten penyebaran informasi judi daring.
3. Menilai tingkat akurasi klasifikasi konten penyebaran informasi judi daring untuk memberikan data empiris tentang keandalan metode tersebut.
4. Memberikan wawasan strategis bagi pihak berwenang dalam merumuskan dan mengimplementasikan kebijakan yang efektif untuk mengatasi penyebaran judi daring.
5. Berkontribusi pada literatur akademis dengan menyediakan pengetahuan baru mengenai pendeteksian konten berbahaya di media sosial, khususnya judi daring.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah ditetapkan untuk memastikan bahwa lingkup penelitian ini sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berikut adalah parameter-parameter yang mengikat penelitian ini:

1. *Dataset* yang digunakan untuk melatih model diperoleh melalui metode *crawling* dari platform media sosial X.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan model yang mampu mengklasifikasikan informasi perjudian daring yang tersebar di platform media sosial seperti Facebook, Instagram, dan X.
3. Situs web yang dikembangkan berfungsi untuk mencari konten di media sosial dan memvisualisasikan hasil klasifikasinya.
4. Algoritma SVM digunakan sebagai alat bantu dalam proses klasifikasi informasi yang terkait dengan perjudian daring.
5. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan solusi teknis atau langkah intervensi langsung untuk mengatasi aktivitas perjudian daring.

1.6 Sistematika Penulisan

Struktur penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Berikut adalah urutan dan pembagian masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran umum penelitian, termasuk latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini mengulas studi-studi sebelumnya yang relevan serta teori dan model yang mendukung penelitian ini. Tinjauan literatur ini akan membantu mendefinisikan kerangka teoretis dan mengidentifikasi celah yang ada dalam penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mendetailkan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini, termasuk desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, serta prosedur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan secara rinci proses dan hasil dari implementasi algoritma SVM untuk mengklasifikasikan informasi dalam platform media sosial.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini merangkum hasil penelitian, mendiskusikan implikasinya terhadap praktik dan teori, dan menyajikan saran atau rekomendasi berdasarkan temuan penelitian untuk aplikasi praktis dan studi lebih lanjut.