

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Maraknya perkembangan teknologi informasi dan media sosial telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi dan mengakses informasi[1]. Platform media sosial seperti Youtube tidak hanya digunakan sebagai sarana interaksi sosial, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media promosi berbagai aktivitas, termasuk konten judi online. Konten tersebut muncul dalam berbagai bentuk, seperti iklan terselubung, postingan grup, tautan eksternal, hingga kolom komentar, sehingga sulit dikendalikan dan terus menjangkau pengguna dalam jumlah besar[2]. Di Indonesia, fenomena judi online mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir seiring dengan tingginya jumlah pengguna internet dan media sosial. Meskipun aktivitas judi online dilarang secara hukum, praktik promosinya tetap masif dan adaptif, terutama di Youtube yang memiliki fitur berbagi konten dan interaksi terbuka[3]. Hal ini menjadikan Youtube sebagai salah satu media utama penyebaran konten judi online yang berpotensi memengaruhi perilaku pengguna.

Dampak dari maraknya konten judi online tidak hanya bersifat ekonomi, tetapi juga sosial dan psikologis[4]. Judi online dapat memicu kecanduan, menimbulkan kerugian finansial, konflik keluarga, hingga meningkatnya tindakan kriminal. Konten promosi yang terus muncul di linimasa Youtube berisiko menormalisasi praktik judi, terutama bagi pengguna yang rentan seperti remaja dan masyarakat dengan literasi digital yang rendah[5]. Tanggapan pengguna terhadap konten judi online di Youtube sangat beragam. Sebagian pengguna menunjukkan dukungan atau ketertarikan, sebagian lain menolak dan memberikan kritik, sementara tidak sedikit pula yang bersikap netral atau hanya berinteraksi tanpa memahami dampaknya[6]. Pola tanggapan ini mencerminkan sikap, persepsi, dan tingkat kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi online, yang penting untuk dianalisis secara sistematis[7].

Namun, hingga saat ini, tanggapan pengguna tersebut belum banyak dianalisis menggunakan pendekatan ilmiah berbasis data. Sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek hukum atau dampak sosial secara umum, tanpa menggali pola respons pengguna media sosial secara langsung[8]. Padahal, komentar dan interaksi pengguna merupakan sumber data berharga untuk memahami bagaimana konten judi online diterima dan disikapi oleh masyarakat. Apabila fenomena ini tidak ditanggapi secara serius, penyebaran konten judi online di Youtube berpotensi semakin meluas dan sulit dikendalikan. Kurangnya pemahaman

terhadap pola respons pengguna dapat menghambat upaya pencegahan, edukasi digital, serta pengawasan konten oleh pihak terkait[9]. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat memperparah dampak negatif judi online di tengah masyarakat Indonesia.

Oleh karena itu, diperlukan metode yang mampu mengolah data dalam jumlah besar dan tidak terstruktur, seperti komentar pengguna Youtube. Pendekatan data mining dengan teknik text mining menjadi solusi yang tepat untuk mengekstraksi informasi penting dari data teks. Salah satu metode yang efektif dalam mengelompokkan data berdasarkan kemiripan karakteristik adalah algoritma SVM[10]. Dengan menerapkan algoritma SVM, penelitian ini diharapkan mampu mengidentifikasi pola tanggapan pengguna terhadap konten judi online secara objektif dan terukur. Hasil penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademis dalam bidang data mining dan analisis media sosial, tetapi juga dapat menjadi dasar bagi upaya pengawasan, edukasi, dan penanggulangan penyebaran judi online di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan menjawab beberapa pertanyaan utama yaitu:

1. Bagaimana karakteristik tanggapan pengguna Youtube terhadap konten promosi judi online berdasarkan data komentar yang tersedia?
2. Bagaimana proses penerapan algoritma SVM dalam mengelompokkan tanggapan pengguna terhadap konten judi online di media sosial Youtube?
3. Berapa jumlah cluster yang optimal untuk merepresentasikan pola tanggapan pengguna terhadap konten judi online menggunakan metode SVM?
4. Pola tanggapan apa saja yang terbentuk dari hasil clustering komentar pengguna Youtube terhadap konten judi online?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah, diantara lain:

5. Batasan Objek Penelitian: Penelitian ini dibatasi pada konten yang mengandung unsur promosi judi online yang terdapat pada platform media sosial Youtube, dengan fokus pada postingan publik dan kolom komentar pengguna. Pembatasan ini dilakukan untuk menghindari perbedaan karakteristik interaksi dari platform media sosial lain serta memusatkan analisis pada satu ekosistem media sosial yang memiliki tingkat

interaksi tinggi di Indonesia.

6. Batasan Subjek Penelitian: Subjek penelitian dibatasi pada tanggapan berupa komentar teks dari pengguna Youtube yang berinteraksi dengan konten judi online, tanpa memperhatikan identitas pribadi, usia, jenis kelamin, atau latar belakang demografis pengguna. Pembatasan ini bertujuan untuk menjaga fokus penelitian pada pola respons teks pengguna serta menghindari pelanggaran privasi dan bias identitas.
7. Batasan Variabel Penelitian: Variabel independen yang dianalisis terbatas pada perbandingan harga, kualitas layanan, dan kemudahan UI/UX, sedangkan variabel dependen hanya mencakup kepuasan pengguna; pendekatan ini menghindari variabel lain untuk menjaga fokus pada pengaruh parsial dan dominan, dengan analisis statistik seperti regresi linier berganda.
8. Batasan Waktu Penelitian: Pengumpulan data dalam penelitian ini dibatasi pada periode tertentu sesuai dengan waktu pelaksanaan penelitian, sehingga tidak mencakup perubahan pola tanggapan pengguna yang mungkin terjadi di luar rentang waktu tersebut. Pembatasan waktu ini dilakukan untuk menjaga konsistensi data dan menghindari pengaruh dinamika eksternal seperti perubahan kebijakan platform atau tren konten yang bersifat sementara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis pola tanggapan pengguna terhadap konten promosi judi online di media sosial Youtube melalui penerapan algoritma SVM, sehingga diperoleh pengelompokan respons pengguna berdasarkan tingkat kemiripan karakteristik teks komentar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang sistematis dan berbasis data mengenai kecenderungan sikap pengguna Youtube terhadap konten judi online, serta menjadi dasar informasi yang relevan bagi pengembangan penelitian lanjutan dan upaya pengawasan konten digital di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, di antara lain:

9. Manfaat Teoritis: Memperkaya literatur di bidang Sistem Informasi dan machine learning dengan bukti empiris terkait penerapan metode text mining dan algoritma Support Vector Machine (SVM) dalam mengklasifikasikan pola tanggapan

pengguna terhadap konten judi online di media sosial, khususnya Youtube

10. Manfaat praktis yaitu menyediakan hasil klasifikasi tanggapan pengguna yang akurat dan terstruktur terhadap konten judi online, sehingga dapat dimanfaatkan oleh pengelola platform dan pemangku kepentingan dalam meningkatkan efektivitas moderasi konten dan pencegahan penyebaran konten berisiko.
11. Manfaat bagi Pemerintah dan Regulator: Memberikan data dan insight berbasis model klasifikasi SVM yang dapat digunakan sebagai pendukung pengambilan keputusan dalam perumusan kebijakan pengawasan, edukasi literasi digital, serta strategi penanggulangan judi online di media sosial di Indonesia.
12. Manfaat untuk Peneliti dan Akademisi: Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada penerapan algoritma klasifikasi, seperti SVM, dalam analisis sentimen, deteksi konten ilegal, atau studi perilaku pengguna media sosial dengan cakupan data dan platform yang lebih luas.