

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media sosial merupakan *platform* atau layanan digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berinteraksi dengan konten secara *online*. Media sosial mencakup berbagai platform seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *TikTok*, *Snapchat*, dan banyak lainnya. *Ranking* pengguna media sosial terbanyak yaitu *Whatsapp* (92.1%), di posisi kedua *Instagram* (86.5%), disusul *Facebook* (83.8%), *TikTok* (70.8%) dan *Telegram*(64.3%) dari jumlah populasi (Kemp, 2023). Media sosial telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk cara kita berkomunikasi, berinteraksi, memperoleh informasi, dan membangun hubungan sosial. Hal tersebut memiliki dampak negatif maupun positif. Salah satu dampak negatif yang timbul adalah kurangnya pemantauan yang tepat terhadap penggunaan media sosial, yang mengakibatkan munculnya perilaku kejahatan seperti *cyberbullying*.

Cyberbullying adalah bentuk intimidasi yang pelaku lakukan untuk melecehkan korbannya melalui perangkat teknologi. Korban yang mengalami *Cyberbullying* akan mengakibatkan gangguan fisik hingga psikologis seperti kesepian, kegelisahan, depresi yang lebih tinggi, dan merasa harga dirinya rendah (Rizki dkk., 2021). Kasus *Cyberbullying* sempat disinggung oleh Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Menko PMK) Muhadjir Effendy menyebutkan bahwa sejak tahun 2020 sebesar 45% anak di Indonesia dengan rata – rata umur 14-24 tahun mengalami kejahatan di dunia maya (Utami N, 2022). Bahkan hal tersebut juga dipaparkan oleh psikolog Anna Surti Ariani dari Ikatan Psikolog Klinis Indonesia (IPK Indonesia) pada rapat minggunya. Beliau memaparkan bahwa data tersebut bersumber dari survey UNICEF U-Report 2021 (Pasaribu, N, 2021). Salah satu media sosial menjadi tempat perundangan siber atau *cyberbullying* adalah *TikTok* (Khoironi & Sari, 2021).

TikTok merupakan platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan menonton video pendek yang tersebar secara

global. Pengguna TikTok di Indonesia menduduki posisi kedua terbesar di dunia dengan jumlah 99 juta pengguna aktif (Zulfaroh, N.A, 2023). Hal tersebut menjadi salah satu faktor pemicu perundungan siber atau *cyberbullying* melalui media sosial TikTok di Indonesia. TikTok seharusnya menjadi wadah untuk menyalurkan bakat maupun video informasi namun nyatanya masih banyak pengguna yang memanfaatkan TikTok untuk media perundungan secara *online*. Perundungan yang terjadi berupa penyampaian komentar negatif yang tidak terkendali berdampak pada gangguan fisik maupun psikis akun yang mengunggah aktivitasnya. Bahkan tidak jarang komentar tersebut menjadi sesuatu hal yang berpotensi mempengaruhi dan berdampak pada masyarakat luas.

Salah satu contoh kasus perundungan yang terjadi adalah insiden yang menimpa Siya Kakkar pada tahun 2020. Siya Kakkar adalah seorang selebriti TikTok yang berasal dari India. Temuan menunjukkan bahwa beliau ditemukan meninggal di kediamannya akibat bunuh diri di New Delhi, India. Penyebab bunuh dirinya diduga berkaitan dengan depresi yang dialaminya. Siya Kakkar menjadi korban ancaman dan komentar jahat di dunia maya yang berkontribusi terhadap kondisi depresi yang dialaminya (Aprilia & Diany, 2022). Meskipun ada regulasi yang mengatur penyebaran nama baik atau penghinaan dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) nomor 11 tahun 2008 pasal 27 ayat 3, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk mengatasi *cyberbullying* tersebut.

Salah satu upaya pemerintah dalam mencegah terjadinya *cyberbullying* adalah dengan melakukan sosialisasi etika bermedia sosial. Sosialisasi diberikan untuk masyarakat yang aktif bersosial media seperti pelajar. Namun hal tersebut belum cukup efektif dalam mencegah terjadinya *cyberbullying*. Upaya lain yang dapat dilakukan dalam pencegahan *cyberbullying* melalui media sosial adalah dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi berupa *Machine Learning*. Dalam penelitian ini pengaplikasian *Machine Learning* digunakan dalam melakukan klasifikasi komentar bersifat *cyberbullying* menggunakan bantuan salah satu model *Machine Learning* yaitu *Support Vector Machine*. Langkah awal yang dilakukan untuk memperoleh komentar tersebut yaitu dengan memanfaatkan *text*

mining atau penambangan teks menggunakan beberapa *tools* dan *library* pendukung. Selanjutnya dilakukan *text-preprocessing* untuk menghilangkan noise kemudian dilakukan ekstraksi fitur menggunakan TF-IDF lalu proses terakhir pelatihan klasifikasi model menggunakan *Support Vector Machine*. Hasil dari sistem tersebut dapat digunakan untuk mengkategorikan komentar menjadi *cyberbullying* atau *noncyberbullying*.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait *cyberbullying* yaitu oleh (Rizki dkk., 2021) dengan judul *Analisis Sentiment Cyberbullying Pada Sosial Media Twitter Menggunakan Metode Support Vector Machine*. Dari hasil pengujian menunjukkan dengan menggunakan 100 data tweet diperoleh hasil pengukuran evaluasi klasifikasi dengan menggunakan metode *Confusion Matrix* dengan nilai *recall* 64%, *precision* 58% dan tingkat *accuracy* sebesar 70%. Dari hasil tersebut sistem mampu melakukan klasifikasi tweet bersifat *cyberbullying* cukup baik. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh (Raudhoti dkk., 2020) dengan judul *Identifikasi Cyberbullying pada Kolom Komentar Instagram dengan Metode Support Vector Machine dan Semantic Similarity*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penggunaan *Support Vector Machine* dengan *Semantic Similarity* meningkatkan akurasi klasifikasi sebesar 7%, dari 67% menjadi 74%.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu menjadi pendeteksi awal terjadinya kejahatan di dunia maya, sehingga tindakan tersebut dapat diminimalisir. Selain itu data yang diolah oleh sistem menjadi sumber referensi terkait seberapa besar frekuensi *cyberbullying* yang terjadi. Hal tersebut berupaya agar dapat dilakukan tindakan preventif serta kebijakan oleh pemerintah untuk memperoleh keamanan dan kenyamanan menggunakan media sosial.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana memanfaatkan *text-mining* dalam memperoleh data berupa komentar pada media sosial yang dibutuhkan untuk klasifikasi komentar bersifat *cyberbullying*?

- b. Bagaimana mengklasifikasi komentar bersifat *cyberbullying* dan *noncyberbullying* menggunakan metode *Support Vector Machine*?
- c. Bagaimana hasil akurasi model dalam mendeteksi komentar *cyberbullying*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui bagaimana memanfaatkan *text-mining* dalam memperoleh data komentar bersifat *cyberbullying* pada media sosial.
- b. Mengetahui hasil klasifikasi komentar bersifat *cyberbullying* menggunakan metode *Support Vector Machine (SVM)*.
- c. Mendapatkan akurasi terbaik dari penggunaan ekstraksi fitur TF-IDF dalam melakukan klasifikasi komentar bersifat *cyberbullying*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- a. Manfaat Akademis. Harapan dari penelitian ini dapat menjadi dasar pengetahuan umum mengenai pengaruh tindakan *cyberbullying* pada media sosial TikTok. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti lain dalam melakukan implementasi analisis sentiment komentar *cyberbullying* menggunakan metode penelitian lainnya.
- b. Manfaat Praktis. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan kebijakan dan regulasi oleh pemerintah dan lembaga terkait. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan oleh TikTok dan platform media sosial lainnya sebagai panduan untuk mengimplementasikan langkah-langkah preventif dan tindakan penanggulangan yang efektif. Hal ini bertujuan untuk melindungi pengguna media sosial TikTok dari tindakan kejahatan di dunia maya, khususnya *cyberbullying*.
- c. Manfaat Fungsional. Meminimalisasi Terjadinya tindakan kejahatan di media sosial khususnya Tiktok dengan cara deteksi dini komentar bersifat *cyberbullying*.