

# Analisis Sentimen dan Jaringan Sosial pada Komen Video “Youtube Tangan Kotor Influencer” dalam Judi Online Milik Ferri Irwandi

Fachru Nur Fahmi Firmasnyah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Komunikasi K. Pangandaran, Universitas Padjadjaran, Indonesia

<sup>2</sup>Departemen/Jurusan, Universitas, Negara

\*Email corresponding author: [fachrunurff@gmail.com](mailto:fachrunurff@gmail.com)

---

## Abstrak

Dampak negatif dari judi online dan bagaimana fenomena ini mempengaruhi kehidupan sosial dan ekonomi individu. Teknologi internet telah memudahkan akses ke judi online, yang tidak hanya mengakibatkan kerugian finansial tetapi juga mengganggu status sosial, interaksi, dan kehidupan pribadi penjudi. Jurnal ini juga mencakup bagaimana peraturan yang ketat terhadap judi online di Indonesia sering kali dilanggar dan bagaimana promosi situs judi online telah merambah ke media sosial dan platform streaming game dan secara terang terangan promosi dilakukan oleh para artis. Ferry irwandi yang meriupakan seorang youtuber mencoba memberikan eduka terhadap hal tersebut dalam videonya yang berjudul “Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online” yang pada akhirnya viral dan mendapat berbagai macam opini dari Masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untk melakukan analisis sentiment pada komentar yang ada pada video tersebut dan melakukan analisis jaringan sosial (SNA) dengan tujuan untk mengetahui aktor yang berperan penting dapalm penyebaran informasi tersebut. Penelitian menggunakan metode *Social Network Analysis*. Hasil penelitian menunjukkan 1169 komen sentiment negatif tercata dan akun @soeseno7 sebagai aktor utama dalam jaringan yang terbentuk.

**Keywords :** judi, influencer, analisis sentiment, SNA, youtube

---

## Abstrak

*The negative impact of online gambling and how this phenomenon affects the social and economic lives of individuals. Internet technology has facilitated access to online gambling, which not only results in financial losses but also disrupts gamblers' social status, interactions and personal lives. The journal also covers how strict regulations against online gambling in Indonesia are often violated and how the promotion of online gambling sites has penetrated social media and game streaming platforms and is openly promoted by artists. Ferry Irwandi, who is a YouTuber, tried to provide education on this matter in his video entitled “Influencer's Dirty Hands in Online Gambling” which eventually went viral and received various opinions from the public. The purpose of this research is to conduct sentiment analysis on the comments on the video and conduct social network analysis (SNA) to know the actors who play an important role in the dissemination of this information. The research used the Social Network Analysis method. The results showed that 1169 negative sentiment comments were recorded and the @soeseno7 account was the main actor in the network formed.*

**Keywords:** gambling, influencer, sentiment analysis SNA, YouTube

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memiliki peran penting dalam sistem kehidupan manusia. Teknologi dapat memudahkan manusia dalam berbagai aktivitas. Mulai dari pola perilaku masyarakat sampai ke pola interaksi sosial yang terjadi dapat berubah dengan adanya teknologi. Salah satu terobosan mutakhir dalam perkembangan teknologi yang dapat merubah pola kehidupan manusia adalah internet. Internet sebagai teknologi yang menghubungkan antara manusia dengan dunia. Internet juga memudahkan manusia dalam beraktivitas banyak kegiatan yang pada saat ini dapat dilakukan hanya dengan menggunakan handphone maupun laptop. Internet memberikan akses dan kemudahan bagi manusia dalam menjalankan aktivitasnya, akan tetapi seiring perkembangan zaman semakin banyak bermunculan oknum-oknum yang memanfaatkan internet untuk mendapatkan keuntungan pribadi dengan cara yang dapat merugikan orang lain (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023). Sudah banyak orang yang merasakan dampak buruk dari aksi merugikan ini salah satunya seperti penipuan, hacking, phishing dan masih banyak akses peretasan lainnya

Walt Rustow dan juga Daniel Lerner (Liliweri, 2013) berpendapat bahwa pada masa depan teknologi akan menjadi sebuah ketergantungan bagi seluruh umat manusia. Mulai dari individu, kelompok sampai institusi akan sangat bergantung pada teknologi. Hal ini dikarenakan manusia perlu terus melanjutkan pembangunan dalam perkembangan ekonomi dan kualitas kehidupan pada manusia. Pada masa depan nanti teknologi akan memberikan banyak kemudahan bagi manusia dimana hal mencakup kegiatan manusia seperti ekonomi, interaksi sosial, hingga kebudayaan (Addiyansyah & Roffi'ah, 2023).

Teknologi tidak hanya dapat memudahkan pekerjaan ataupun aktivitas lain dari manusia, teknologi juga dapat menjadi sebuah jalan keluar dari realita dimana terdapat banyak kegiatan di dalam internet yang dapat diakses secara online yang memberikan \*entertainment\* kepada penggunaannya. Akan tetapi tidak jarang dari seluruh kegiatan hiburan ini terdapat beberapa orang yang mencoba memanfaatkan kesenangan orang lain untuk mendapatkan keuntungan sendiri, hal ini tentu akan menjadi benalu di internet dimana hiburan yang bersifat adiktif akan merugikan individu yang terjerumus didalamnya. Banyaknya scam atau penipuan sudah cukup meresahkan individu-individu yang ingin menikmati internet untuk mendapatkan hiburan. Berbagai macam cara sudah dilakukan aparat untuk memerangi para penipu yang dengan bebas melakukan kejahatannya di internet, namun mereka selalu keluar dengan cara baru untuk meraup keuntungan mereka, salah satu kegiatan yang ramai dilakukan orang-orang adalah judi berbasis online.

Sebuah penyimpangan dapat terjadi akibat adanya sekelompok masyarakat yang secara sadar menentang sebuah norma atau nilai-nilai yang telah tertata oleh banyak orang. Sehingga dalam prosesnya penyimpangan akan mengakibatkan sebuah permasalahan baru bagi kelompok yang ada pada masyarakat. Masalah akan dengan mudah muncul karena adanya kegagalan dalam pemrosesan interaksi yang terjadi di sosial dikarenakan adanya kecacatan terhadap nilai-nilai yang dimiliki (Tasya Jadidah et al., 2023).

Judi merupakan sebuah gambaran dari penyimpangan yang terjadi di masyarakat. Judi atau gambling merupakan kegiatan dimana kita mempertaruhkan sesuatu milik kita dalam sebuah permainan dimana ketika menang kita akan mendapatkan barang kita kembali namun jika kalah maka kita akan kehilangan semua yang telah kita pertaruhkan. Secara istilah judi dijelaskan sebagai sebuah permainan taruhan yang dilakukan dengan sengaja untuk mempertaruhkan sebuah nilai yang berharga dengan menyadari risiko adanya kehilangan terhadap nilai yang telah dipertaruhkan belum

pasti hasilnya. Hal-hal yang dapat dipertaruhkan mencakup antara lain adalah peristiwa tertentu, sebuah hasil pertandingan, permainan kartu dan lain sebagainya (Tasya Jadidah et al., 2023).

Menurut Robert Carson dan James Butcher perjudian merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan adanya taruhan uang atau nilai suatu barang dengan sebuah harapan untuk mendapatkan sebuah keuntungan dari kemenangan yang mereka dapat dan kemenangan tersebut dapat terjadi secara kebetulan dan tidak dapat diprediksi, aktivitas dari judi dapat melibatkan beberapa permainan seperti kartu, dadu, mesin slot, lotere, atau olahraga (Situmeang et al., 2023). Pada dasarnya perjudian merupakan sebuah kegiatan yang semuanya ditentukan hanya oleh keberuntungan semua kemenangan dan kekalahan yang terjadi sifatnya tidak pasti dan tidak bisa diprediksi, dalam judi tidak ada skill yang perlu dikuasai karena tidak ada penentu kemenangan yang pasti.

Dengan adanya kemajuan teknologi dan kemudahan akses, judi juga merambah ke internet dengan sebutan judi online para bandar atau pemilik mencoba mengajak para penjudi untuk bermain di situs judi online mereka. Sejak saat itu kepopuleran judi online semakin bertambah seakan judi online sekarang menjadi sebuah hiburan bagi banyak orang. Bahkan beberapa orang sampai merelakan barangnya untuk dijual dan dengan hasil menjual barang tersebut dipergunakan untuk melakukan deposit di situs judi online. Menurut Kartono judi online merupakan sebuah bentuk kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat elektronik seperti laptop, handphone, komputer. Pada sistem judi online pemain dapat memasang taruhan dalam beberapa jenis permainan yang tersedia di dalamnya. Perbedaan judi online dengan judi konvensional adalah judi online yang dapat dilakukan dimana saja dan juga lebih mudah untuk diakses. Namun sama seperti judi pada umumnya judi online dapat membuat pemainnya kehilangan uang dan menimbulkan efek ketagihan (Situmeang et al., 2023).

Mungkin bagi sebagian orang hal ini hanyalah hiburan semata, namun dibalik itu semua terdapat banyak dampak buruk yang terjadi dan judi online tidak hanya berdampak buruk dalam hal ekonomi namun juga status sosial, interaksi dengan orang lain bahkan kehidupan pribadi para penjudi. Aktivitas judi dapat menimbulkan rasa kecanduan terhadap pelakunya hal ini dikarenakan adanya sensasi untuk terus mencari kemenangan dan juga sensasi ketika mendapatkan kemenangan, sehingga para penjudi akan terus menerus melakukan judi walaupun ketika mereka tidak memiliki uang. Sehingga dari perilaku ketagihan terhadap judi ini dapat mempengaruhi emosional dan juga kehidupan sosial mereka salah satu hal yang sering muncul adalah perceraian. Terdapat banyak penelitian yang menyatakan bahwa ketika memiliki pasangan yang memiliki kecanduan akan judi maka dapat meningkatkan kemungkinan perceraian. Hal ini dikarenakan judi dapat mengganggu hubungan berkeluarga dan yang paling sering terjadi adalah pendapatan yang seharusnya digunakan untuk keluarga justru dijadikan untuk melakukan deposit pada situs judi online.

Di beberapa negara judi memiliki regulasi yang ketat seperti batasan umur yang memiliki tujuan untuk melindungi anak-anak dan juga penyalahgunaan dari judi tersebut. Di Indonesia sendiri judi memiliki regulasi tersendiri salah satunya ada pada Pasal 303 dan juga Pasal 303 bis KUHP. Dijelaskan bahwa pada Pasal 303 ayat (1) KUHP, melakukan judi bagi siapapun yang melakukan judi merupakan tindak pidana yang dapat dihukum penjara maksimal sepuluh tahun penjara atau denda sebanyak dua puluh lima juta rupiah. Selain itu pada Pasal 303 ayat (1) KUHP juga menambahkan bahwa yang termasuk dalam tindak pidana judi antara lain adalah adanya kesempatan atau tawaran untuk melakukan judi, menjadikan judi sebagai mata pencaharian, dan terlibat dalam pengelolaan perusahaan judi.

Tidak hanya judi secara menyeluruh dimana Indonesia juga memiliki regulasi khusus untuk judi online. Regulasi tersebut tercantum pada UU ITE pasal 27 ayat (2) dalam pasal ini dijelaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat yang dapat diakses informasi dan juga dokumen yang berisi mengenai perjudian maka akan mendapatkan sanksi pidana. Peraturan tersebut juga dilanjutkan pada pasal 45 ayat (2) Undang-undang nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas transaksi elektronik, dijelaskan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diakses informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi tentang perjudian seperti yang disebutkan pada pasal 27 ayat (2) akan mendapat hukum pidana berupa penjara maksimal 6 tahun dan/atau denda maksimal 1 miliar rupiah.

Dari regulasi yang telah ditetapkan oleh pemerintah dapat disimpulkan bahwa. Indonesia memiliki peraturan yang ketat mengenai judi online ini yang dapat membuat orang enggan untuk melakukan judi atau mempromosikan situs judi, namun yang terjadi adalah sebaliknya. Seperti kata orang peraturan ada untuk dilanggar itulah yang terjadi di Indonesia. Banyak dari artis dan juga influencer secara terang-terangan mempromosikan situs judi online. Sudah banyak kasus terjadi dimana-mana bahkan melibatkan nama artis papan atas seperti Wulan Guritno. Dan banyak dari mereka yang ketika hal ini viral beralasan bahwa mengiranya itu adalah game online. Selain itu juga sekarang budaya promosi judi online sudah merambah ke streamer game. Para bandar judi online melakukan hal ini dengan cara berdonasi. Dimana ketika streamer gaming tersebut sedang live mereka akan memberikan donasi dengan nominal yang luar biasa besar dengan memberikan pesan berupa slogan mereka. Para streamer ini akan meneriaki nama mereka dan secara tidak langsung mempromosikan situs judi online tersebut.

Kejadian ini cukup membuat heboh masyarakat, setelah itu Ferry Irwandi yang merupakan seorang youtuber yang sering membahas kejadian-kejadian viral ikut dalam perbincangan ini dimana sebelumnya Ferry telah dua kali membahas mengenai judi online ini. Pada tanggal 9 September 2023 Ferry kembali muncul membahas judi dengan video yang berjudul "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online" dalam videonya tersebut. Dari video tersebut menimbulkan konflik pro kontra,

Video viral dan mendapatkan banyak feedback dari orang namun kebebasan teknologi sepertinya tidak dapat lagi membuat orang berpikir mengenai kata apa yang pantas dan kata apa yang tidak pantas. Seperti yang kita ketahui bahwa internet memiliki kebebasan dalam berpendapat sehingga orang seakan mudah untuk menghina dan mengeluarkan kata kasar pada orang lain. Begitupun dalam komentar yang ada di dalam video "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online" terdapat banyak komentar dengan menggunakan kata yang tidak pantas walaupun maksud ditujukan kepada bandar judi dan juga influencer yang mempromosikan judi tetap tidak etis untuk memberikan kata yang bersifat menghina dan kasar. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk melihat perbandingan sentimen pada komen pada video Ferry Irwandi yang berjudul "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online" dengan tujuan untuk melihat bagaimana perbandingan antara komen dengan sentimen positif dan juga komen dengan sentimen negatif yang mengandung kata tidak pantas, hal ini akan menjadi sebuah kesimpulan dari bagaimana masyarakat Indonesia dalam berperilaku di dunia maya. Khususnya pada video yang membahas sebuah fenomena yang sedang viral. Sekaligus melihat jaringan sosial yang ada pada video tersebut.

## METODE PENELITIAN

Pada analisis sentimen dan jaringan sosial data yang dianalisis berupa kolom komentar dari milik akun Youtube Ferry Irwandi yang berjudul “Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online” dimana video tersebut di upload pada tanggal 19 September 2023. Video edukasi ini berdurasi 13 menit 38 detik. Per hari ini (6 Juni 2024) video dari Ferry Irwandi telah ditonton sebanyak 695.915 kali dan juga berhasil memuat 5.270 ribu komentar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *social network analysis* (SNA), metode ini masih masuk kedalam penelitian kuantitatif. *Social network analysis* merupakan sebuah pendekatan teoritis yang digunakan untuk mempelajari sistem sosial dari sistem sosial yang digambarkan ini akan menghasilkan sebuah pola interaksi sosial yang ada (Joviansyah et al., 2023). Penggunaan SNA ini bertujuan untuk mengungkap pola jaringan komunikasi yang ada serta pengaruh tokoh model dalam penulisan komentarnya.

Dalam usaha mencari aktor dan pengaruh aktor maka yang akan digunakan adalah pengukuran *centrality*. *Centrality* disini berguna sebagai penentu aktor dalam suatu jaringan sosial dari pengukuran ini akan didapatkan derajat pusat dari seseorang. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tiga properti jaringan untuk dimasukkan kedalam analisis yaitu *degree centrality*, *betweenness centrality*, dan *closeness centrality*

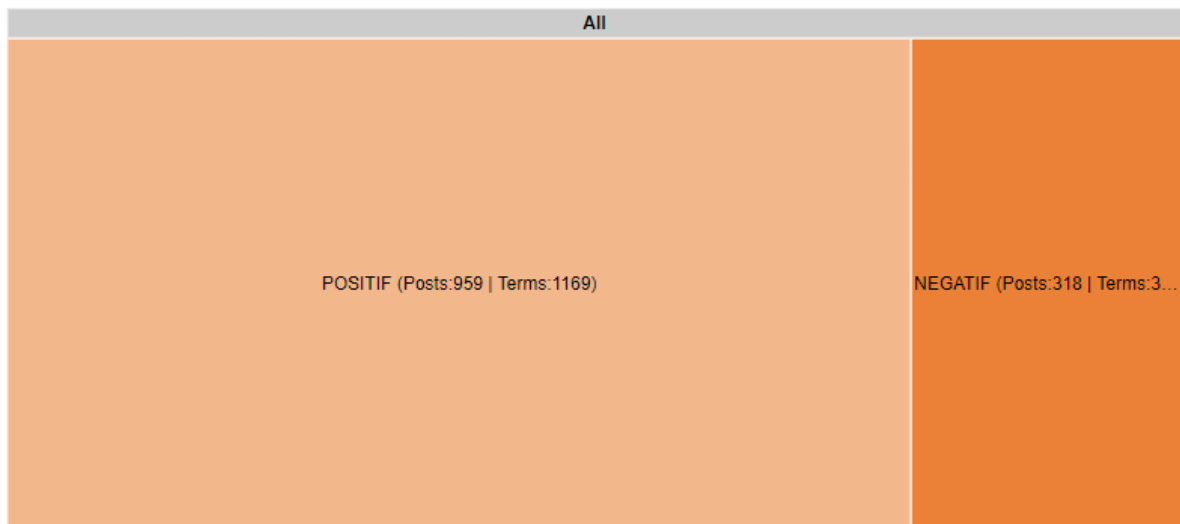
Pengumpulan data akan dilakukan menggunakan Netlytic aplikasi. Dimana aplikasi ini akan menghimpun data dari percakapan dari kolom komentar yang ada di video “Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online” setelah pengumpulan data selesai maka pada aplikasi akan muncul hasil analisis jaringan komunikasi yang terbentuk Netlytic dapat menggambarkan perbincangan yang terbentuk (Wahyu et al., 2022). Dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan aplikasi lain bernama gephi gephi disini bertujuan untuk memvisualisasikan jaringan yang terbentuk sekaligus untuk menganalisis data kotor yang ada.

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan crawling dimana peneliti akan mengamati pola komentar yang terdapat [ada kolom komentar video “Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online”. Setelah itu peneliti masuk kedalam metode pengumpulan data melalui Netlytic setelah maka akan dilakukan analisis sentiman.

Analisis sentiment merupakan sebuah bidang dari penelitian yang bertujuan untuk menganalisis opini orang lain terhadap sebuah produk, organisasi, layanan, entitas, masalah, peristiwa, dan topik. Analisis sentiment biasanya digunakan untuk menganalisis opini seseorang dengan membagi pada sentiment positif dan negatif dimana Sebagian besar analisis sentiman dilakukan pada media sosial (Novantika, 2022). Pada penelitian ini peneliti akan menghitung jumlah dari komentar dengan sentiment positif dan juga komen dengan sentiment negatif. Kecenderungan sentimen akan di tentukan dari banyaknya kata kunci yang muncul. Apabila komentar dengan kalimat tidak etis lebih banyak muncul dari pada komentar tanpa adanya kalimat tidak etis maka akan dianggap sebagai sentiment negatif, sebaliknya apabila kalimat tanpa adanya kalimat tidak etis lebih banyak muncul maka akan dianggap sebagai sentiment positif.

Dari hasil analisis sentiment dan juga analisis jaringan sosial maka selanjutnya akan dilakukan analisis dan penjabaran data kedalam bentuk text yang kemudian akan diambil Kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

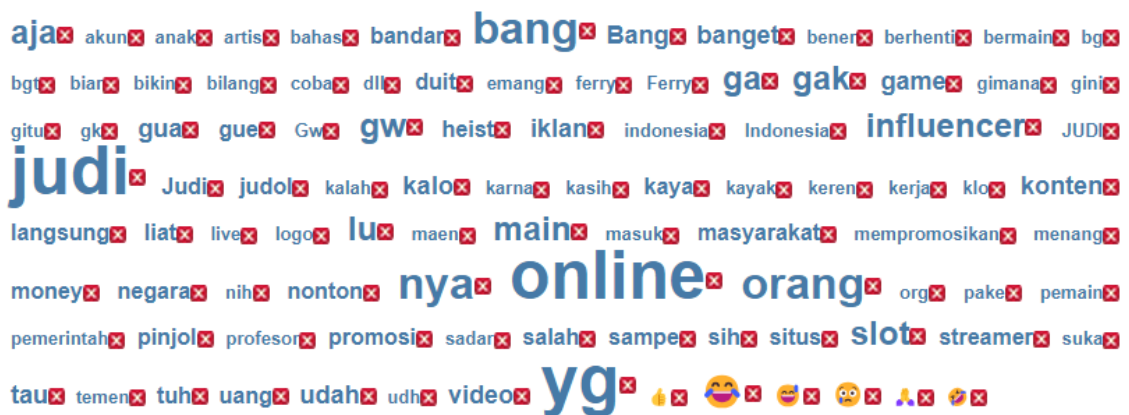


Gambar 1. Hasil Analisis Sentimen

Metode analisis sentimen memerlukan beberapa tahapan, yakni *crawling* data dan teknik *text pre-processing*. Tujuan tahap ini adalah untuk memfilter data yang tidak diperlukan dalam penelitian ini, sehingga data yang didapatkan lebih optimal. Setelah melalui *text pre-processing*, data akan diklasifikasikan oleh netlytic menjadi dua kategori: sentimen negatif dan positif. Setiap sentimen telah diberikan kata kunci tertentu sebagai penanda.

Berdasarkan hasil analisis sentimen dengan menggunakan Netlytic pada komentar video "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online", ditemukan bahwa sebagian besar komentar memiliki sentimen positif. Dengan perbandingan 1169 komentar positif, di mana kata kunci tertinggi adalah "bisa", dan 351 komentar negatif dengan kata kunci kurang etis. Kata yang paling sering muncul dalam komentar negatif adalah "tolol". Hasil ini menunjukkan bahwa penonton video ini memberikan komentar secara sopan dan tanpa menggunakan kata-kata kasar atau kurang etis.

Analisis sentimen yang dimasukkan ke dalam Netlytic membentuk word cloud, yang bertujuan untuk membentuk polaritas komentar. Kata yang sering digunakan dalam komentar akan membentuk *keyword* pada *word cloud*. Kata-kata yang menjadi polaritas dalam video ini adalah "online", "judi", "Influencer", dan "slot". Dari *word cloud*, tidak ada kata-kata yang mengarah pada sentimen negatif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa komentar pada video lebih banyak membahas para influencer yang mempromosikan judi online tanpa menghina atau menggunakan kata yang tidak etis.



Gambar 2. Analisis word cloud

Analisis jaringan sosial atau social network analysis (SNA) adalah metode analisis yang digunakan untuk mengetahui tingkat dan penyebaran topik yang sedang dibahas. Hasil dari metode ini akan menghasilkan peta jaringan sosial. Analisis ini sering digunakan untuk pemetaan di berbagai bidang seperti bisnis, strategi penjualan dan pemasaran, pemetaan sumber daya manusia, penentuan tim, serta manajemen kelompok pengetahuan. (Nurhazizah et al., 2022).

Tabel 1. Hasil perhitungan property jaringan

Properti Jaringan	Hasil Jaringan	Properti
<i>Nodes</i>	4498	
<i>Edges</i>	1103	
<i>Average Degree</i>	0,245	
<i>Diemeter</i>	2	
<i>Average Path Length</i>	1,149	

Dari tabel 2, bisa di lihat bahwa jumlah nodes 4 kali lipat dari jumlah edges. Nodes adalah jumlah aktor yang ada, sementara edges adalah garis yang menunjukkan hubungan antar aktor. Analisis tabel ini menunjukkan bahwa meskipun ada banyak nodes dibandingkan edges, banyak komentar yang masuk ke dalam kolom komentar video "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online", namun interaksi dalam kolom komentar sangat sedikit. Banyak viewers yang hanya memberikan komentar tanpa berdiskusi atau membalas komentar orang lain, sehingga jaringan tidak terbentuk.

Diameter adalah perhitungan yang menggambarkan jarak terjauh dari satu aktor ke aktor lain. Semakin kecil angka diameter, maka interaksi yang terjadi semakin sering. Sebaliknya, semakin besar angkanya, maka semakin sedikit juga jaringan yang terjadi. Dalam analisis ini, angka menunjukkan 2, yang berarti jarak antar aktor masih sangat dekat sehingga interaksi yang terjadi tergolong banyak.

Property selanjutnya yang diteliti adalah *\*average path length\**, yaitu perhitungan yang menentukan rata-rata jarak yang harus ditempuh dari aktor menuju aktor lain. Jika rata-rata jarak kecil, maka akan semakin baik karena jarak yang harus ditempuh untuk menuju aktor tertentu semakin pendek. Namun, jika nilai *\*average path length\** semakin besar, maka untuk menuju aktor tertentu membutuhkan jalan yang lebih panjang. Dari hasil perhitungan, didapatkan nilai *\*average path length\** 1,149 yang menunjukkan bahwa jarak tempuh antar aktor dekat.

Setelah perhitungan properti jaringan dilakukan analisis pada *centrality* untuk menemukan sebuah *insight* yang lebih mendalam terhadap jaringan yang di dapatkan. Pengukuran ini dilakukan untuk menemukan aktor yang paling penting dalam jaringan sosila yang terbentuk (Nurhazizah et al., 2022). Perhitungan yang dilakukan pada *centrality* adalah sebagai berikut :

1. Degree centrality

Pada perhitungan pertama merupakan *degree centrality* dimana aktor dengan nilai tertinggi diartikan sebagai aktor dengan koneksi terbanyak diantara aktor lainnya

Tabel 2. Hasil *Degree Centrality*

Aktor	<i>Degree Centrality</i>
@rizalmuk	207

@tuanwade9587	52
@soeseno7	50
@fadhliazim5536	45

Pada tabel 3 ditunjukkan hasil tertinggi dari empat aktor. Degree centrality sendiri merupakan nilai yang menunjukkan banyaknya koneksi yang dimiliki seorang aktor atau node. Degree centrality bertujuan sebagai penggambaran aktor atau node yang berpengaruh pada sebuah jaringan (Radjah et al., 2023).

2. *Betwennes Centrality*

Pada tahap perhitungan selanjutnya *betwennes centrality* yang merupakan perhitungan yang digunakan untuk menentukan aktor yang memiliki peran sebagai penghubungan atau konektor dalam jaringan sosial yang terbentuk (Nurhazidah et al., 2022). Pada tabel 3 dijabarkan 4 aktor dengan *betwennes centrality* tertinggi.

Tabel 3. Hasil *betwennes Centrality*

Aktor	<i>Betwennes Centrality</i>
@youumarkraine	0,000003
@soeseno7	0,000002
@fadhliazim5536	0,000002
@cryptopromo7178	0,0

3. *Closeness Centrality*

*Closeness Centrality* digunakan sebagai perhitungan unutm menentukan jarak rata-rata antara aktor dengan aktor yang ada di dalam jaringan. Apabila nilai *betwennes centrality* semakin tinggi makin tinggi maka akan semakin dekat sebuah akrot dengan aktor-aktor yang lainnya (Radjah et al., 2023). Pada 4 memperlihatkan kan 4 aktor dengan *closeness centrality* tertinggi

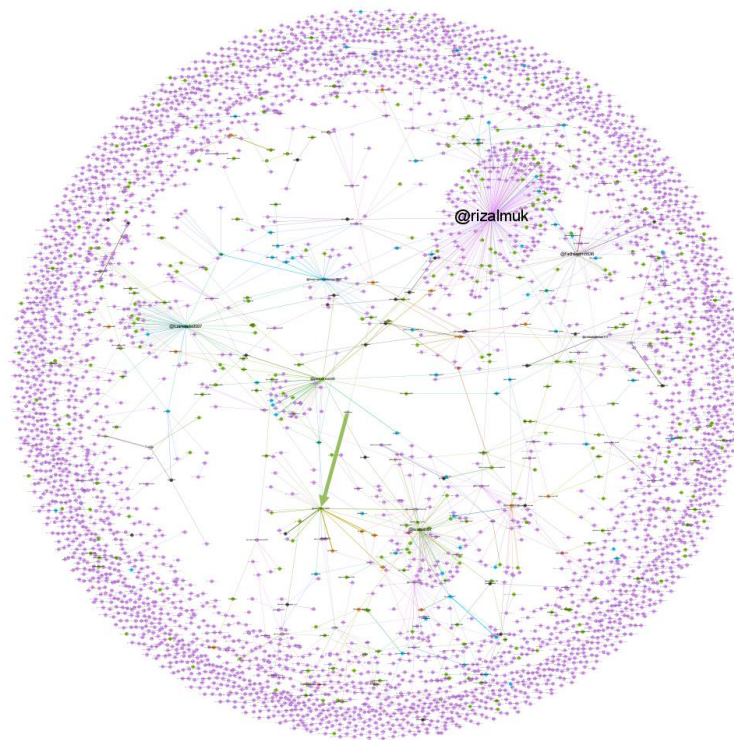
Tabel 4. Hasil *Closeness Centrality*

Aktor	<i>Closeness Centrality</i>
@youumarkraine	1,0
@soeseno7	1,0



@fadhliazim5536	1,0
@cryptopromo7178	1,0

Hasil yang didapat kan dari perhitungan keempat aspek *centrality* tersebut didapatkan aktor kunci dalam kolom komentar video “Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online” adalah @soeseno7 hasil ini didapatkan berdasarkan pada setiap tabel dari keempat aspek *centrality* dimana @soeseno7 selalu muncul menjadi 4 aktor tertinggi hasil ini juga disusul oleh @fadhliazim5536 yang pada setiap tabel selalu berada dibawah @soeseno7. Visualisasi dari jaringan yang terbentuk dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Visualisasi jaringan

### **KESIMPULAN (Calibri Light 11, Bold, spasi 1,5, spacing before 12 pt, after 2 pt)**

*Dari hasil analisis sentiment yang dilakukan dalam aplikasi Netlytic pada video “Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online” di dapatkan bahwa terdapat total 1169 total komen dengan sentiment positif hal tersebut jauh lebih banyak dibandingkan dengan sentiment negative yang berada pada angka 351. Berdasarkan dari data tersebut maka mayoritas viewers yang komen pada video “Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online” masih menggunakan kata-kata yang sopan dalam berkomentar pada media sosial khususnya youtube. Selain itu hasil dari analisis jaringan yang dilakukan di temukan bahwa akun yang paling berpengaruh dalam penyebaran informasi merupakan akun dari @soeseno7.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W., & Roffi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13–22. <https://journal.awatarapublisher.com/index.php/manifesto>
- Joviansyah, M. H., Alyssa, L. N., Rahadatul'aisyi, I. S., Bakry, G. N., & Aristi, N. (2023). Analisis Sentimen Dan Jaringan Komentar Video Youtube Najwa Shihab “Piala Dunia U-20 Gagal Digelar Di Indonesia. Mari Lihat Dari Dua Perspektif.” *Jurnal Komunikasi Dan Media*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.24167/jkm.v4i1.10351>
- Novantika, A. (2022). *Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Video Conference Google Meet menggunakan Metode SVM dan Logistic Regression*. 5, 808–813.
- Nurhazizah, E., Nur Ichsan, R., & Widiyanesti, S. (2022). 24~35 Diterima Februari 11. *Jurnal Swabumi*, 10(1), 2022.
- Radjah, E. G., Iriani, A., & Manongga, D. H. F. (2023). Analisis Terhadap Tagar #LGBT di Twitter Menggunakan Analisis Jaringan Sosial (SNA). *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 7(1), 300–311. <https://doi.org/10.30865/mib.v7i1.5476>
- Situmeang, T. A., Ariska, R., & Ali, T. M. (2023). Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi Online Terhadap Perceraian. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 3808–3817. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3891/2831>
- Tasya Jadidah, I., Milyarta Lestari, U., Alea Amanah Fatiha, K., Riyani, R., Ariesty Wulandari, C., Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U., & H Zainal Abidin Fikri, J. K. (2023). Analisis maraknya judi online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.
- Wahyu, A. Y. M., Berto, A. R., & Murwani, E. (2022). Analisis Sentimen Jaringan Pesan Kolom Komentar Video Wonderful Indonesia 2022 Jagad Jawi yang Dipengaruhi Budaya Kepala Biro Komunikasi Kemenparekraf / Baparekraf Agustini Rahayu menuturkan bahwa sekitar 73 , 7 persen masyarakat Indonesia , menggunakan i. *Avant Garde Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(02), 201–216.