

Analisa Jaringan dan Pola Penyedia Layanan Judi *Online* di Twitter menggunakan *Social Network Analysis*

Bagas Dwi Santosa¹, Nurul Fatimah², Netania Indi Kusumaningtyas³, Ulfi Saidata Aesy⁴
1,2,3,4 Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Teknologi Informasi, Universitas Jenderal Achmad Yani
Yogyakarta

Jl. Siliwangi, Ringroad Barat, Banyuraden, Gamping, Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55293
Email: ¹bagasdwisantosa87@gmail.com, ²nurulfatimahnurul31@gmail.com, ³netania0412@gmail.com,
⁴ulfiaesy@gmail.com

Article Info

Article history:

Received August 14, 2023
Accepted September 5, 2023
Published November 6, 2023

Keywords:

Online gambling
Networking
Social media
Social Network Analysis

ABSTRACT

The surge in online gambling cases in Indonesia has caused addiction and negative consequences for many individuals. Twitter has become a prominent platform used by online gambling providers who employ various marketing tactics to attract the public. Hence, an analysis is essential to identify the network of online gamblers and comprehend the strategies employed by service providers. Utilizing Social Network Analysis (SNA), the study unveils key insights, such as dominant Twitter accounts, frequently used hashtags, profile picture patterns, and persuasive keywords. Within this network, @slot_gacor_hari stands out as the central figure in the #slotgacor hashtag network. High values in Degree Centrality, Closeness Centrality, Betweenness Centrality, and Eigenvector Centrality underscore their pivotal role in interactions and information dissemination. This analysis aids government bodies, law enforcement, and relevant institutions in countering online gambling providers and crafting more effective preventive measures.



Corresponding Author:

Bagas Dwi Santosa,
Program Studi Sistem Informasi,
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta,
Jl. Siliwangi, Ringroad Barat, Banyuraden, Gamping, Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55293
Email: bagasdwisantosa87@gmail.com

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terutama melalui media sosial yang memungkinkan berbagi informasi dan interaksi secara global. Meskipun media sosial memberikan manfaat produktivitas dan efisiensi, namun terdapat potensi penyalahgunaan, seperti dalam kasus perjudian *online*. Judi *online* merupakan judi yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga pelaku dapat melakukan permainan ini dimana saja dan kapan saja [1]. Tindak pidana perjudian telah diatur dalam ketentuan pidana Pasal 303 dan Pasal 303 KUHP. Serta untuk perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”), ancaman terhadap pelanggaran ini diatur dalam Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016. Salah satu faktor penentu maraknya perjudian *online* yaitu keamanan yang menjadi pertimbangan bagi individu yang beralih dari permainan judi konvensional ke *online* [2]. Berdasarkan sampel yang diambil dari tahun 2001-2006 terlihat peningkatan aktivitas judi *online* yang meningkat 30% seiring dengan kemajuan teknologi informasi [3].

Media sosial Twitter menjadi salah satu platform yang sering digunakan oleh penyedia layanan judi *online* untuk mempromosikan dan menyebarkan konten terkait. Permasalahan yang muncul akibat judi *online* yaitu menyebabkan ketergantungan serta rasa penasaran untuk terus mencoba hingga mengakibatkan utang dan kemiskinan yang memicu meningkatnya angka kriminalitas. Maka analisis jaringan sosial dan deteksi pola dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk memahami dan mengatasi masalah penyebaran layanan judi *online* di media sosial Twitter. Metode *Social Network Analysis* (SNA) adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menganalisis struktur jaringan sosial yang terbentuk antara pengguna Twitter dan penyedia layanan judi *online* serta data tentang pola penyebaran konten [4]. SNA memungkinkan untuk mengidentifikasi pola koneksi, pengaruh, dan interaksi di antara mereka. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi tentang bagaimana penyebaran layanan judi *online* terjadi di Twitter, serta dapat menjadi landasan untuk mengembangkan strategi pencegahan dan penanggulangan yang lebih efektif.

1.2 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mendeteksi jaringan pemain judi *online*, bagaimana modus penyedia layanan judi *online* menarik masyarakat untuk mendaftar judi *online*.
- 2) Menganalisis pola penyedia layanan judi *online* beroperasi.

1.3 Manfaat

Hasil dari analisis diharapkan dapat membantu dalam mengidentifikasi dinamika jaringan sosial dan faktor-faktor yang memengaruhi penyebaran judi *online* sehingga dapat dimanfaatkan untuk membantu pemerintah, penegak hukum, dan lembaga terkait dalam mengembangkan strategi pencegahan dan pemberantasan yang lebih efektif dan optimal. Serta meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya dan akibat negatif dari judi *online*.

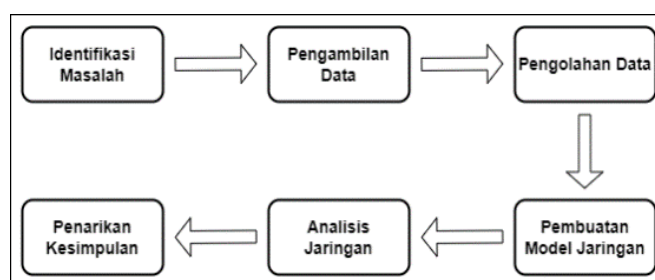
1.4 Batasan

Berikut adalah batasan yang akan digunakan untuk menjaga arah penelitian ini:

- 1) Penelitian ini menggunakan data yang diambil dari sosial media Twitter berbahasa Indonesia dengan jumlah data 10.000, dengan rentang waktu 25 Juni 2023-02 Juli 2023.
- 2) Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengukuran aktor (*node*) yang meliputi *Degree Centrality*, *Closeness Centrality*, *Betweenness Centrality*, *Eigenvector Centrality*, analisis tipe relasi serta analisis pola penyedia layanan judi.
- 3) Penelitian ini menggunakan *tools* Netlytic dan juga Gephi untuk pengambilan data dan analisis.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Social Network Analysis* (SNA). SNA adalah sebuah pendekatan analitis dalam mengidentifikasi struktur sosial serta menjelaskan posisi aktor utama yang memiliki posisi penting dalam penyebaran informasi di sosial media [5]. Berikut tahapan penelitian yang dilakukan, yang ditunjukkan pada Gambar 2.



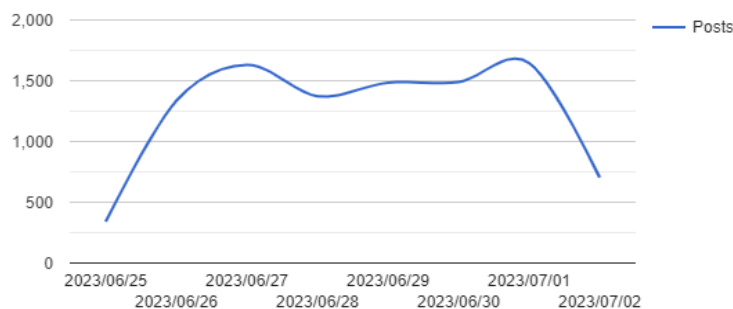
Gambar 1. Flowchart tahapan penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dinamika jaringan sosial dan faktor-faktor yang memengaruhi penyebaran judi *online* yang terbentuk dengan hashtag #slotgacor di platform Twitter. Maka dari itu, metode *Social Network Analysis* (SNA) digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mengenai judi *online* dan mengetahui peran sentralitas para aktor yang terlibat.

Dataset penelitian ini menggunakan data dari Twitter yang diambil dari tanggal 25 Juni 2023-02 Juli 2023 menggunakan *software web* Netlytic. Netlytic merupakan sebuah platform *software online* berbasis *cloud* yang berperan untuk melakukan analisis teks serta pola jaringan sosial dalam sosial media. Antarmuka Pemrograman Aplikasi (API) dari media sosial digunakan dalam *software* ini melalui pengumpulan data, menyimpulkan dan

Analisa Jaringan dan Pola Penyedia Layanan Judi *Online* di Twitter menggunakan *Social Network Analysis* menemukan pola komunikasi [6]. Data yang dikumpulkan berupa akun, *tweet*, *retweet*, *mention*, *reply*, serta tanggal dan waktu yang menggunakan hashtag #slotgacor. Akun dari status pembuat akan menjadi *node* dan setiap *tweet*, *retweet*, *mention*, dan *reply* akan menjadi relasi dari setiap *node* yang terdapat 10000 *tweet* menggunakan hashtag #slotgacor. Hasil kumpulan data yang ditunjukkan pada Gambar 2:

Nama kumpulan data : slotgacor
 Pembaruan terakhir data : 2023-07-02 10:47:33
 Sumber kumpulan data : Twitter
 Total pesan : 10000
 Poster unik : 1898



Gambar 2. Grafik jumlah *tweet* dalam hashtag #slotgacor

Setelah melakukan pengambilan dan pengolahan data menggunakan *software web* Netlytic, dalam pembuatan model jaringan, peneliti menggunakan dua *software* untuk melakukan pembuatan model jaringan. Kedua *software* tersebut adalah *web* Netlytic dan *software* Gephi yang digunakan untuk menemukan jaringan komunikasi dan mencari nilai sentralitas (*Degree Centrality*, *Closeness Centrality*, dan *Betweenness Centrality*).

Dalam tahap analisis jaringan, untuk menentukan aktor yang memiliki peranan penting dalam sebuah jaringan sosial, dilakukan pengukuran *Centrality*. Pada tabel 1 ditunjukkan beberapa pengukuran *Centrality*:

Tabel 1. Definisi pengukuran *Centrality*

Sumber : Eriyanto, 2014 [7]

Pengukuran <i>Centrality</i>	Definisi
<i>Degree Centrality</i>	Bagaimana popularitas aktor dalam jaringan sosial atau jumlah relasi dari dan ke aktor
<i>Closeness Centrality</i>	Bagaimana kedekatan aktor dengan aktor lainnya
<i>Betweenness Centrality</i>	Siapa aktor yang menjadi perantara dalam jaringan
<i>Eigenvector Centrality</i>	Seberapa penting aktor yang memiliki relasi dengan aktor lainnya

Selain *Centrality*, peneliti juga melakukan analisis tipe relasi jaringan. Dari tipe relasi yang terbentuk, nantinya akan diketahui bagaimana visualisasi pola komunikasi dan relasi jaringan (*relation pattern*) serta bagaimana arah hubungan relasi dari jaringan (*network connection*). Selain itu juga analisis pola penyedia layanan dalam akun judi *online*. Analisis tipe dan sentralitas aktor menggunakan aplikasi untuk mengidentifikasi tipe jaringan dan sentralitas aktor.

3. HASIL DAN ANALISIS

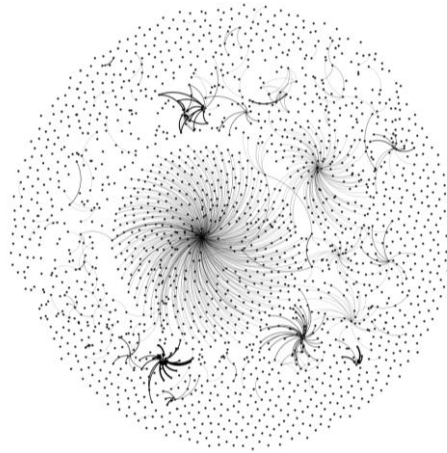
Social Network Analysis (SNA) menghasilkan gambaran jaringan aktor yang terlibat melalui hubungan *nodes* dan *edges*. *Nodes* yang mewakili orang atau individu atau aktor. Sedangkan untuk perwakilan relasi yang terjadi antara aktor tersebut adalah *edges* [8]. Berdasarkan dataset yang didapat, jumlah aktor yang teridentifikasi adalah sebanyak 1962 *nodes* atau akun, serta 1642 *edges* atau interaksi antar aktor.

3.1. Tipe Relasi

Data hasil penelitian menunjukkan jenis tipe relasi penelitian ini adalah dua tipe (*two mode*), jaringan yang masuk kedalam kategori *two mode* adalah jaringan dimana aktor yang ada di dalamnya memiliki jenis atau tipe yang berbeda [9]. Didalam penelitian ini hubungan antara pengguna Twitter dan hashtag yang digunakan. Di sini, memiliki dua jenis entitas pengguna Twitter (aktor pertama) dan hashtag (aktor kedua). Dalam *two mode*, akan menganalisis bagaimana pengguna Twitter terhubung dengan hashtag. peneliti dapat mengidentifikasi

pengguna yang sering menggunakan hashtag yang sama atau mengukur keterkaitan antara pengguna dan hashtag.

3.2. Pola Relasi



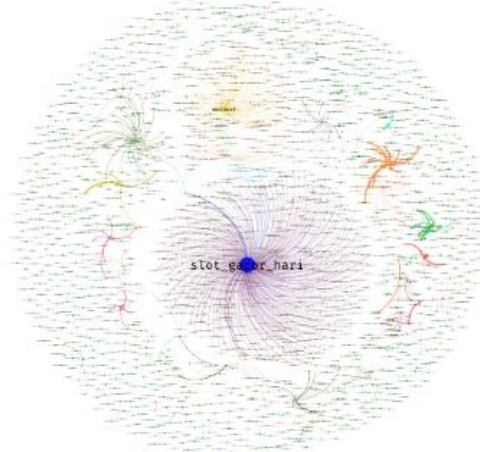
Gambar 3. Visualisasi jaringan aktor dalam tagar #slotgacor

Tweet berdasarkan hasil visualisasi (Gambar 3) menggunakan *software* Gephi, terdapat jenis pola jaringan komunikasi roda. Pola jaringan komunikasi roda (*radial personal network*) merupakan sebuah pola yang menunjukkan komunikasi dari sebuah *node* atau aktor yang berperan sebagai pusat dari informasi dalam sebuah jaringan komunikasi [10]. Pola komunikasi roda dalam jaringan komunikasi dengan hashtag #slotgacor merupakan asimetris. Pola komunikasi yang asimetris tidak adanya *feedback* dalam proses komunikasi yang terjadi.

3.3. Hubungan Jaringan

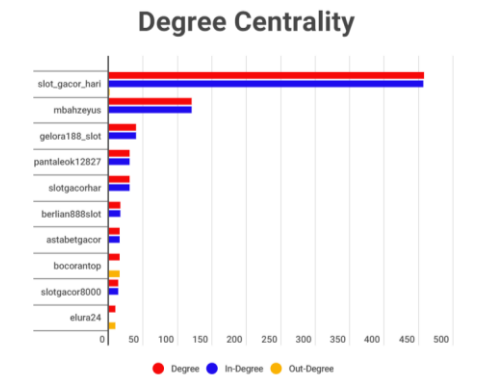
Penelitian ini menghasilkan relasi jaringan bersifat langsung atau memiliki arah, dimana terdapat aktor yang berperan sebagai pengirim informasi yang berada di pusat pola jaringan, sedangkan aktor yang menerima informasi berada di sekitarnya yang merupakan karakteristik dari pola komunikasi roda [10].

Akun atau aktor yang terlibat dalam jaringan komunikasi #slotgacor di media sosial Twitter, dapat diketahui dengan pengukuran *Centrality*. Dalam menentukan aktor kunci atau yang berpengaruh dapat diketahui melalui 4 indikator, yaitu: sentralitas tingkatan (*Degree Centrality*), sentralitas kedekatan (*Closeness Centrality*), sentralitas keberantaraan (*Betweenness Centrality*), dan sentralitas eigenvektor (*Eigenvector Centrality*) [10].



Gambar 4. Visualisasi jaringan *Degree Centrality*

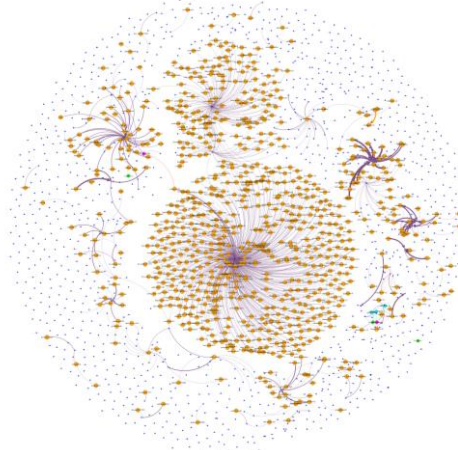
Gambar 4 merupakan visualisasi jaringan *Degree Centrality*. *Degree Centrality* diperlukan untuk melakukan identifikasi jumlah relasi atau hubungan yang terbentuk yang dimiliki oleh suatu aktor dengan aktor lain dalam keseluruhan jaringan. Melalui perhitungannya, dapat diketahui aktor yang memiliki peran pengaruh paling tinggi dalam jaringan berdasarkan jumlah relasi yang dimiliki dengan aktor lain [10]. *Degree Centrality* merupakan jumlah relasi yang dimiliki dari aktor ke aktor [7].



Gambar 5. Grafik *Degree Centrality*

Gambar 5 merupakan grafik Visualisasi 10 aktor dengan *Degree Centrality* tertinggi. Akun @slot_gacor_hari merupakan aktor yang memiliki nilai *Degree Centrality* tertinggi yaitu 458 *degree*, hal ini menunjukkan bahwa akun @slot_gacor_hari memiliki 458 hubungan dengan aktor lain dan juga di-*mention*, *retweet*, dan di-*reply tweet*-nya sebanyak 458 oleh aktor lain. @bocorantop memiliki *out-degree* tertinggi yaitu 16, yang dimana aktor tersebut melakukan *mention*, *reply*, serta me-*retweet* akun lainnya sebanyak 16 kali.

Analisis selanjutnya adalah sentralitas kedekatan (*Closeness Centrality*) merupakan jarak rata-rata antar *node* atau aktor dalam jaringan untuk mengukur kedekatan antar *node*. *Closeness centrality* menunjukkan jarak rata-rata dari *node* awal ke semua *node* lain dalam jaringan. Metode ini mampu mengukur seberapa cepat suatu *node* bisa mengakses *node* lainnya [11]. Kofisien sentralitas kedekatan menggunakan rentang 0-1 menyatakan kedekatan aktor. Hasil visualiasi jaringan aktor *Closeness Centrality* yang ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Visualiasi jaringan aktor *Closeness Centrality*

Warna orange merupakan aktor yang memiliki nilai dominan 1.0, yang menunjukkan bahwa aktor tersebut memiliki kedekatan dengan aktor lainnya. Selanjutnya, pada Tabel 2 ditunjukkan tabel nilai *Closeness Centrality*, dimana terdapat 824 aktor yang memiliki nilai 1.0, 3 aktor memiliki nilai 0.8333, 2 aktor memiliki nilai 0.8, dan 3 aktor memiliki nilai 0.6666. dari nilai *Closeness Centrality* yang didapat menunjukkan bahwa jika semakin nilai *Closeness Centrality* mendekati angka 1.0, maka semakin dekat aktor tersebut dengan aktor lain yang berada di dalam jaringan tersebut. Sehingga akan mempengaruhi penyebaran informasi yang lebih cepat. Hasil nilai *Closeness Centrality* ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai *Closeness Centrality*

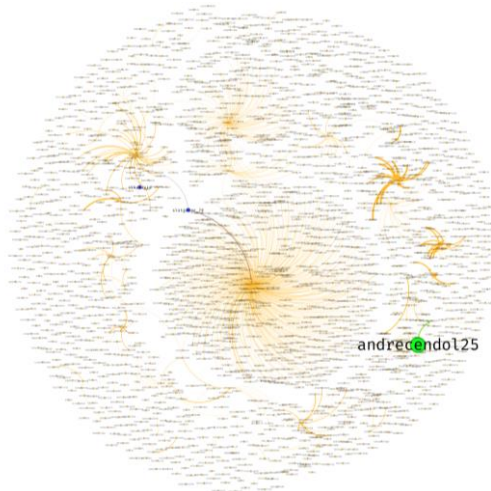
Nilai <i>Closeness Centrality</i>	Jumlah aktor
1.0	824
0.8333	3
0.8	2
0.666	3
0	1130

Peneliti tidak dapat memaparkan semua aktor yang memiliki nilai *Closeness Centrality* 1.0 dikarenakan jumlahnya yang melebihi batas, berikut sampel aktor dengan nilai *Closeness Centrality* 1.0, yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Sampel 10 aktor dengan nilai *Closeness Centrality* tertinggi

No	Aktor	<i>Closeness Centrality</i>
1	jandapirang0485	1.0
2	hitheatr	1.0
3	hanibanny519534	1.0
4	hajar777gacor	1.0
5	daftarslot_	1.0
6	jacob252347	1.0
7	gameprojeklgn	1.0
8	lapak_dewasa	1.0
9	bertramfunk5	1.0
10	toddeva7	1.0

Analisis berikutnya adalah *Betweenness Centrality* (sentralitas keperantaraan). *Betweenness Centrality* digunakan untuk mengetahui aktor yang berpengaruh. Berikut hasil visualisasi *Betweenness Centrality* yang ditampilkan gambar 7.



Gambar 7. Visualisasi aktor *Betweenness Centrality*

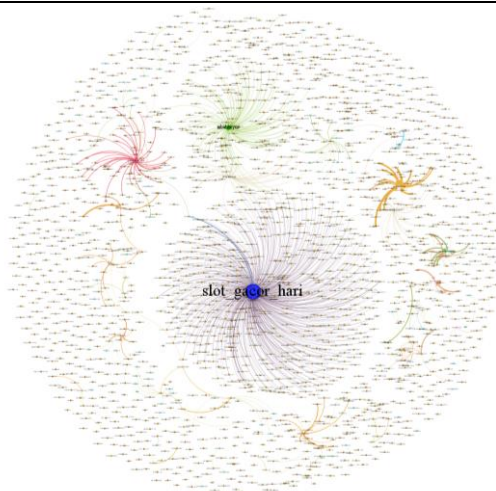
Betweenness Centrality berfungsi untuk mengidentifikasi posisi *nodes* sebagai perantara informasi antara satu aktor dengan aktor lainnya. Keberadaan aktor ini untuk mengetahui arus pesan yang dikirimkan dapat secara langsung atau melalui aktor perantara. Semakin tinggi nilai *Betweenness Centrality* maka semakin penting peran aktor tersebut dalam jaringan [10]. Pada Gambar 7 menunjukkan bahwa aktor @andrecendol25 memiliki nilai *Betweenness Centrality* tertinggi, sedangkan aktor lain memiliki nilai 0.

Tabel 4. Aktor dengan nilai *Betweenness Centrality*

No	Aktor	<i>Betweenness Centrality</i>
1	Andrecendol25	0.000002

Tabel 4 merupakan data nilai *Betweenness Centrality* tertinggi yang hanya dimiliki oleh aktor @andrecendol25, yang artinya aktor ini menjadi aktor utama yang mempengaruhi penyebaran informasi sekaligus sebagai penghubung aktor.

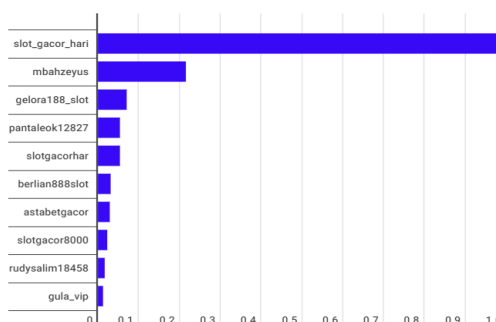
Menentukan aktor yang berpengaruh selanjutnya dapat dilihat dari tingkat kepopuleran aktor, yang menempati berbagai peran, baik itu sebagai referensi informasi, topik pembicaraan, ataupun penggerak pembentukan jaringan dan penyebar informasi. Hal ini dapat dilihat melalui indikator *Eigenvector Centrality* (sentralitas eigenvector), Berikut hasil visualiasi *Eigenvector Centrality* yang ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Visualisasi *Eigenvector Centrality*

Analisis *Eigenvector Centrality* digunakan untuk mengetahui relasi dengan aktor yang memiliki kontribusi paling sentral dalam jaringan [12]. Dalam analisis ini tidak mengukur “berapa banyak orang yang anda kenal”, tetapi “siapa orang yang anda kenal”. *Eigenvector Centrality* menunjukkan aktor terpenting dalam jaringan berdasarkan koneksi yang dimiliki aktor [10]. Nilai aktor dihitung berdasarkan koneksi *node* yang terhubung dengan banyak *node* lain dengan tingkat pengaruh yang tinggi yang terhubung dalam sebuah jaringan [13].

Eigenvector Centrality



Gambar 9. Grafik 10 nilai *Eigenvector Centrality* tertinggi

Berdasarkan grafik pada Gambar 9 diketahui bahwa aktor @slot_gacor_hari memiliki nilai *Eigenvector Centrality* terbesar yaitu 1.0, yang menandakan bahwa akun atau aktor tersebut memiliki relasi atau hubungan dengan banyak aktor dalam jaringan hashtag #slotgacor dan dapat disimpulkan bahwa aktor @slot_gacor_hari merupakan aktor utama dalam pembentukan jaringan hashtag #slotgacor.

Selain itu, akun @mbahzeyus memiliki nilai *Eigenvector Centrality* tertinggi kedua yaitu sebesar 0.215751 yang menandakan bahwa aktor atau akun tersebut juga menjadi salah satu aktor yang memiliki peran penting dalam pembentukan jaringan hashtag #slotgacor.

Berdasarkan analisis ke 4 indikator yaitu *Degree Centrality*, *Closeness Centrality*, *Betweenness Centrality*, dan *Eigenvector Centrality*, maka dapat ditentukan bahwa aktor-aktor yang paling berpengaruh di dalam jaringan #slotgacor adalah @ slot_gacor_hari. Hal ini dilihat dari perolehan nilai pada pengukuran indikator sentralitas, dimana aktor tersebut mendominasi nilai yang tertinggi dibandingkan dengan aktor lainnya didalam jaringan hashtag #slotgacor, maka aktor tersebut dapat dikatakan sebagai aktor utama dan memiliki pengaruh yang besar.

3.4. Pola Penyedia Layanan

Media sosial Twitter menjadi saluran yang kuat untuk penyebaran informasi dan pengaruh dalam jaringan sosial penyedia layanan judi *online*. Judi secara *online* kian menjamur dengan banyak kasus di masyarakat. Karena kemudahannya hanya dengan menggunakan smartphone penggemar judi dapat mendaftar ke situs judi *online* pilihannya. Selain itu keuntungan lain dalam berjudi *online* adalah faktor keamanan dari jangkauan pihak kepolisian atau aparat yang berwenang [14]. Penyedia layanan judi *online* melakukan promosi khusus yang menarik serta memberikan bonus kepada pemain untuk menarik minat masyarakat, berikut beberapa *tweet*

penyedia layanan judi untuk menarik minat masyarakat dengan menggunakan kalimat-kalimat yang menarik dan persuasif, yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Sampel Tweet yang mengandung Promosi Judi *Online*

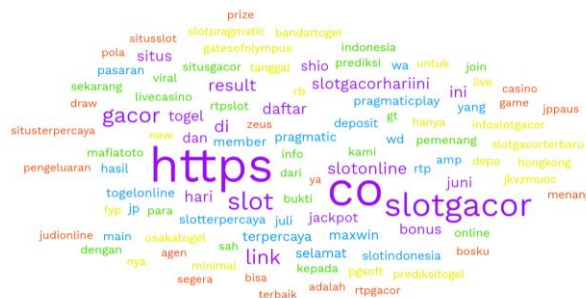
Aktor	Tweet
AnisaFil10176738	PESIARBET Situs TOP SENSASIONAL INDONESIA Winrate RTP TERTINGGI 98.99% Tersedia Bonus Khusus Member Baru, dan Beragam Promo Menarik lainnya untuk Member Lama #pesiarbetgacor #slotgacor #slotgacorhariini #slotgacorindonesia #pesiarbet #polagacorhariini https://t.co/bKC7daZltP
Adarah0392499	Situs Slot paling hoki & dan Terpercaya Di INDONESIA Bonus New Member & Bonus Harian 10% Ada Bonus Harian, Mingguan, dan Bulanan Juga ! Depo Pulsa Tanpa Potongan. Link: http://kicauwinorgWhatsApp : WA : +855965549186 Terimakasih, Salam Jackpot !!! #slotgacor #slot #slotindonesia https://t.co/Z38fpLrHYR
Melodi99_	Tidak perlu takut lagi cari situs Slots online Aman & Terpercaya dan dengan pelayanan terbaik. Dan kami #Melodu99 pasti 100% akan membayar berapapun kemenangan member ☑️ 📧 Link Daftar/Login : https://t.co/fnlbcJ58fF #judislot #slotsonline #rtpslot #slotgacorhari #slotgacor https://t.co/Lfpdu3wlgY

Dari segi kata-kata di *tweet* akun penyedia layanan judi *online* tersebut, terdapat banyak kalimat persuasif dengan embel-embel “Aman”, “Terpercaya”, dan “Bonus”. Kemudian dari segi hashtag yang mereka gunakan seperti #slotgacor, #slotgacorhariini, #slotindonesia serta hashtag yang sedang trending untuk meningkatkan jangkauan informasi layanan mereka.



Gambar 10. Contoh Akun Twitter penyedia layanan Judi *Online*

Gambar 10 merupakan salah satu akun Twitter penyedia layanan judi *online*. Dapat dilihat dari segi foto profile akun tersebut menggunakan foto Wanita yang tidak senonoh untuk menarik perhatian pengguna khususnya laki-laki di sosial media Twitter.



Gambar 11. *Wordcloud* Kata yang paling banyak digunakan

Wordcloud pada Gambar 11 merupakan kata yang paling banyak dan sering digunakan [15] oleh akun penyedia judi *online*, seperti *https* yang merupakan potongan dari link untuk mendaftar judi *online*, kemudian *slotgacor*

Analisa Jaringan dan Pola Penyedia Layanan Judi *Online* di Twitter menggunakan *Social Network Analysis* dan slotonline yang merupakan hashtag untuk memperluas jangkauan informasi, gacor, daftar, dan jackpot yang merupakan tweet yang digunakan untuk menarik perhatian pengguna.

#gacor #gatesofolympus #jackpot #ivecasino #mafiatoto #maxwin #pragmatic #pragmaticplay #rtpslot #situsgacor
#slot #slotgacor #slotgacorhariini #slotindonesia #slotonline

Gambar 12. Hashtag yang muncul bersamaan dengan hashtag #slotgacor

Selain *wordcloud*, peneliti juga memaparkan hashtag yang muncul bersamaan dengan hashtag #slotgacor. gambar 12 dapat dilihat bahwa selain hashtag #slotgacor terdapat hashtag yang digunakan seperti #slotonline, #slotgacorhariini, dan #slot.

4. KESIMPULAN

Dari analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Twitter merupakan salah satu saluran kuat untuk penyebaran informasi penyedia layanan judi *online*. Akun @slot_gacor_hari menjadi aktor utama yang memiliki peran dominan dalam penyebaran informasi dan interaksi dengan aktor lainnya dalam jaringan tersebut. Penyedia layanan ini melakukan promosi untuk menarik pemain dengan menggunakan kata-kata persuasif, hashtag yang relevan, dan gambar profil yang menarik perhatian. Mereka berusaha untuk memperluas jangkauan informasi dan menarik minat pengguna untuk mendaftar dan bermain judi *online*.

Berdasarkan data struktur jaringan, jumlah aktor yang teridentifikasi sebanyak 1962 *nodes*, serta 1642 *edges* di dalam jaringan hashtag #slotgacor. Akun @slot_gacor_hari menjadi aktor yang memiliki nilai *Degree Centrality* tertinggi yaitu 458 *degree*, hal ini menunjukkan bahwa akun @slot_gacor_hari memiliki 458 hubungan dengan aktor lain dan juga di-*mention*, *retweet*, dan di-*reply tweet*-nya sebanyak 458 oleh aktor lain. Dalam analisis *Closeness Centrality* terdapat 824 aktor yang memiliki nilai 1.0. Hal itu menunjukkan bahwa semakin nilai *Closeness Centrality* mendekati angka 1.0, maka semakin dekat aktor tersebut dengan aktor lain yang berada di dalam jaringan hashtag #slotgacor. Nilai *Betweenness Centrality* hanya dimiliki oleh aktor @andrecendol25, artinya aktor ini menjadi aktor utama yang mempengaruhi penyebaran informasi sekaligus sebagai penghubung antar aktor. Aktor @slot_gacor_hari memiliki nilai *Eigenvector Centrality* terbesar yaitu 1.0 dan, akun @mbahzeyus memiliki nilai *Eigenvector Centrality* tertinggi kedua yaitu sebesar 0.215751 yang menandakan bahwa akun tersebut memiliki hubungan dengan banyak aktor dalam jaringan hashtag #slotgacor.

Hasil analisis ke 4 indikator yaitu *Degree Centrality*, *Closeness Centrality*, *Betweenness Centrality*, dan *Eigenvector Centrality*, maka dapat ditentukan bahwa aktor utama yang memainkan peran penting dalam interaksi dan penyebaran informasi di dalam jaringan hashtag #slotgacor di media sosial Twitter adalah @slot_gacor_hari. Hal ini dilihat dari perolehan nilai pada pengukuran indikator sentralitas, dimana aktor tersebut mendominasi nilai yang tertinggi dibandingkan dengan aktor lainnya didalam jaringan hashtag #slotgacor.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Migu and M. Zaky, "Penyebab Keterlibatan Masyarakat dalam Aktivitas Perjudian Online: Studi Kasus Kelurahan Kedaung, Tangerang Selatan," *Anomie*, vol. 4, no. 1, pp. 24–36, 2022.
- [2] P. P. R. Paramartha, A. A. S. L. Dewi, and I. P. G. Seputra, "Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online," *Jurnal Preferensi Hukum*, vol. 2, no. 1, pp. 156–160, 2021.
- [3] A. Price, "Online gambling in the midst of COVID-19: a nexus of mental health concerns, substance use and financial stress," *Int J Ment Health Addict*, vol. 20, no. 1, pp. 362–379, 2022.
- [4] M. K. Bratawisnu and A. Alamsyah, "Social Network Analysis Untuk Analisa Interaksi User Dimedia Sosial Mengenai Bisnis E-Commerce (Studi Kasus: Lazada, Tokopedia Dan Elevenia)," *Almana: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 107–115, 2018.
- [5] S. A. Rios, F. Aguilera, J. D. Nuñez-Gonzalez, and M. Graña, "Semantically enhanced network analysis for influencer identification in online social networks," *Neurocomputing*, vol. 326, pp. 71–81, 2019.
- [6] N. Mustari, W. Suardi, and U. Syukri, "Analisis Sentimen Media Sosial: Penerapan E-Katalog dalam Pengadaan Barang dan Jasa di Indonesia," *PRAJA: Jurnal Ilmiah Pemerintahan*, vol. 10, no. 3, pp. 193–200, 2022.
- [7] A. J. K. Eriyanto, "Edisi 1," *Jakarta: Kencana*, 2014.
- [8] Putri Alvina Lutfiani, "Gephi: Social Network Visualization," Aug. 01, 2020.
- [9] Edi S. Negara, "Pahami lebih Dalam Tentang Bentuk Relasi Pada Jaringan Sosial."
- [10] G. N. Bakry and I. M. Kusmayadi, "Peran pers sebagai aktor gerakan digital tagar# solidaritasuntukntt di Twitter," *Jurnal Kajian Jurnalisme*, vol. 5, no. 1, pp. 98–114, 2021.

- [11] B. Susanto and A. R. Chrismanto, “Penerapan social network analysis dalam penentuan centrality studi kasus social network Twitter,” *Jurnal Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 1–13, 2012.
- [12] S. R. Utami, R. N. Safitri, and Y. A. Kuncoroyakti, “Analisis jaringan dan aktor# BatalkanOmnibusLaw di media sosial Twitter menggunakan social network analysis (SNA),” *Journal of Media and Communication Science*, vol. 4, no. 3, pp. 135–148, 2021.
- [13] E. Krisnawati, D. S. Wibowo, A. Susanto, R. W. Pratiwi, and D. Dairoh, “Penerapan Eigenvector Centrality Terkait Metode Social Network Analysis (SNA) dalam Program Vaksinasi Covid-19 di Twitter,” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 7, no. 3, pp. 179–188, 2022.
- [14] A. Asriadi, “Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros),” UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2021.
- [15] M. G. Pradana, “Penggunaan fitur wordcloud dan document term matrix dalam text mining,” *Jurnal Ilmiah Informatika*, vol. 8, no. 01, pp. 38–43, 2020.