

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membawa media sosial menjadi ruang utama dalam interaksi dan komunikasi masyarakat. Media sosial merupakan sebuah *platform* online yang memberikan kesempatan bagi orang-orang atau kelompok untuk berinteraksi, menukar informasi, berkomunikasi, dan membangun koneksi di dunia maya dengan menggunakan tulisan, foto, video, atau suara.

Platform di media sosial sangat banyak dan beraneka ragam, Salah satu *platform* yang terkenal dan banyak digunakan oleh masyarakat seperti aplikasi X. Aplikasi X merupakan salah satu *platform* media sosial yang saat ini populer ditengah masyarakat Indonesia bahkan dunia, karena adanya banyak berita dan informasi yang bisa segera direspon dengan cepat dan akurat dari berbagai perspektif. Fenomena ini memberikan berbagai dampak penggunaan sosial media baik yang positif maupun negatif, contoh kecilnya seperti fenomena *bullying*.

Perundungan yang lebih umum disebut sebagai *bullying* adalah berbagai macam tindakan agresif yang dilakukan berulang kali, ditandai dengan adanya ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban, sehingga membuat korban sulit untuk melindungi diri (Erkurnia et al., 2024). *Bullying* memiliki beberapa jenis seperti *bullying* fisik dan non fisik, *Bullying* fisik merupakan jenis perundungan yang paling terlihat, yang mencakup tindakan agresif secara fisik seperti memukul, menendang, atau mengeroyok seseorang (Pelangi Dea Sri Damayanti et al., 2023).

Sementara itu *bullying* non fisik melibatkan perilaku agresif yang tidak langsung dan tidak melibatkan interaksi fisik. Jenis *bullying* ini terdiri dari penghinaan secara verbal, olokan, pengucilan, dan perilaku psikologis lainnya, seperti manipulasi emosional, *Bullying* non fisik dapat memberikan efek buruk pada perkembangan konsep diri para remaja, termasuk masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan (Josepha Mariana Tamaela, Nurhidayah Amir, Mariyo Jane Sanggel, 2024). *Bullying* bisa dilakukan dimana saja dan siapa saja bisa menjadi pelaku atau korban, kasus yang sering terjadi belakangan ini adalah kasus *bullying*

yang dilakukan lewat sosial media atau yang lebih dikenal dengan *cyberbullying*.

Cyberbullying merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok secara berulang dengan tujuan untuk menakuti, merendahkan, dan mengancam orang lain, yang dapat menyebabkan dampak psikologis, sosial, dan emosional bagi korban. Dalam penelitian ini, perilaku tersebut terwujud melalui *platform* media sosial X (Pribadi, 2023). Pelaku atau korban *cyberbullying* tidak ada minimal atau batasan usia, Anak-anak dan remaja, khususnya yang aktif di internet dengan berbagai rentang usia mudah terpengaruh untuk menjadi pelaku atau bahkan sasaran *cyberbullying* di *platform* media sosial karena mereka menghabiskan banyak waktu dalam dunia maya (Arfan et al., 2024).

Pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang telah diperbarui dengan UU No. 19 Tahun 2016, khususnya Pasal 27 ayat (3) yang menegaskan larangan penyebaran informasi elektronik bermuatan penghinaan atau pencemaran nama baik. Ketentuan ini menunjukkan bahwa tindakan *cyberbullying* di media sosial bukan hanya fenomena sosial, melainkan juga persoalan hukum yang memiliki konsekuensi pidana.

Pada Februari tahun 2020, UNICEF merilis sebuah laporan tentang masalah perundungan di Indonesia. Dari laporan tersebut terungkap bahwa 45% dari 2.777 pemuda di Indonesia yang berusia antara 14 hingga 24 tahun pernah menjadi korban *cyberbullying* berdasarkan survei yang dilakukan di *U-Report*. Dalam hal pelaporan, 49% berasal dari anak laki-laki dan 41% dari anak perempuan (UNICEF, 2020). Dampak yang ditimbulkan bisa sangat berat, mulai dari berkurangnya rasa percaya diri, kecemasan berlebihan, hingga masalah mental seperti depresi dan kecenderungan untuk menyendiri (Puja Setia Kirana et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh (Dimas Panuntun et al., 2023) yang diterbitkan dalam jurnal berjudul “Analisis Teks Pemberitaan *Telemedicine* di Indonesia: Pendekatan Sentimen, NER, *Topic Modeling*, dan *Social Network* dalam Memahami Isu dan Persepsi” Menunjukkan bahwa dari 802 berita online tentang *telemedicine*, 49% memiliki sentimen positif, 40,4% netral, dan 10,6% negatif. Dengan metode NER (*Named Entity Recognition*), penelitian menemukan entitas

paling sering muncul adalah pejabat pemerintah seperti Presiden Joko Widodo dan Menteri Kesehatan (Panuntun et al., 2023). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Taher et al., 2025) menyatakan kombinasi antara metode NER dan LDA untuk meningkatkan keakuratan alamat yang dihasilkan menunjukkan hasil yang jelas lebih baik, karena penggabungan keduanya mencapai tingkat akurasi 71,97%, melebihi jika menggunakan setiap metode secara terpisah. Kinerja NER yang tergolong rendah, dengan akurasi hanya 29,78%, menunjukkan bahwa metode ini memiliki batasan dalam menyediakan alamat yang lengkap karena hanya berfokus pada entitas yang dikenal. Di sisi lain, metode LDA meraih akurasi yang lebih baik yaitu 67,80%, berkat kemampuannya dalam mengidentifikasi topik yang tersembunyi, tetapi tetap tidak seakurat kombinasi kedua metode tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan NER dan LDA menghasilkan alamat yang lebih akurat dan menyeluruh dibandingkan jika menggunakan salah satu metode saja.

Maraknya *cyberbullying* di sosial media X, Penelitian ini mengusulkan penggunaan integrasi metode *Named Entity Recognition* (NER) dan *Topic Modeling Latent Dirichlet Allocation* untuk mengekstraksi serta menganalisis isu sosial terkait *cyberbullying* di media sosial X. *Named Entity Recognition* (NER) berperan dalam mengenali dan mengelompokkan entitas bernama dalam tulisan, seperti nama orang, lembaga, lokasi, dan sebagainya. Penggunaan NER dalam proses ekstraksi penyaringan kata kunci memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi, serta meningkatkan kedekatan dan ketepatan data yang dihasilkan (Theofany Aulia Anwar et al., 2024). Sedangkan penggunaan *Topic Modeling* (LDA) bisa digunakan untuk menganalisis informasi dari media sosial demi memahami pola tulisan yang menunjukkan perilaku *bullying* melalui *platform* digital (Murshed et al., 2022).

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang hanya fokus meneliti isu kesehatan formal dalam pemberitaan media dan menggunakan empat metode yang berdiri sendiri tanpa adanya penggabungan metode, Penelitian saya menawarkan solusi pendekatan untuk memahami fenomena *cyberbullying* yang semakin meningkat di dunia digital X. Dengan menggunakan metode *Named Entity*

Recognition studi ini dapat mengenali entitas yang berhubungan, seperti akun pengguna, organisasi, dan kelompok tertentu yang sering dibahas dalam konteks tersebut. *Topic modelling Latent Dirichlet Allocation* digunakan untuk mengidentifikasi tema utama perundungan yang muncul di *platform* media sosial. Kombinasi kedua metode ini memungkinkan pengenalan pola perilaku perundungan secara otomatis dari data besar, sehingga bisa memetakan jenis *cyberbullying* dalam tiga jenis yaitu *Body shaming*, rasis, gender ataupun netral dengan menggunakan labeling kategori.

Oleh karena itu penelitian ini dapat menjadi acuan untuk merumuskan kebijakan pencegahan, strategi intervensi yang lebih efektif, serta meningkatkan pemahaman publik melalui informasi terstruktur mengenai jenis dan pola perundungan di media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengidentifikasi dan mengklasifikasikan entitas penting (misalnya nama pengguna, organisasi, atau kelompok) yang terlibat dalam *bullying* dengan metode *Named Entity Recognition* (NER)?
2. Bagaimana mengintegrasikan metode NER dan *Topic Modeling Latent Dirichlet Allocation* untuk menghasilkan analisis isu sosial yang lebih komprehensif terkait *bullying* di media sosial?
3. Bagaimana memetakan topik utama terkait *bullying* seperti *body shaming*, rasis, gender ataupun netral yang muncul dalam percakapan di media sosial.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan metode *Named Entity Recognition* (NER) untuk mengenali dan mengklasifikasikan entitas penting, seperti nama pengguna, organisasi, atau lokasi, yang terlibat dalam *bullying*.
2. Mengintegrasikan *Named Entity Recognition* dan *topic modeling Latent Dirichlet Allocation* untuk memperoleh hasil analisis *bullying* yang lebih komprehensif dan bermakna.

3. Mengidentifikasi dan memetakan topik utama yang berkaitan dengan isu *bullying* di media sosial seperti *body shaming*, rasis, gender dan netral dengan menggunakan *Labeling* Kategori.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Memberikan gambaran tentang topik dan entitas penting yang berkaitan dengan *bullying* di media sosial dengan menggabungkan *NER* dan *Topic Modeling Latent Dirichlet Allocation* yang bisa menemukan tema utama serta entitas (seperti pengguna, organisasi, atau kelompok) yang sering muncul, sehingga dapat menunjukkan pola *bullying* dengan lebih jelas.
2. Mengimplementasikan metode *Named Entity Recognition* (NER) untuk mengenali dan mengklasifikasikan entitas penting, seperti nama pengguna, organisasi, atau kelompok yang terlibat dalam *bullying*.
3. Penggunaan metode *NER* dan *Topic Modeling Latent Dirichlet Allocation* bisa untuk mendapatkan hasil analisis *bullying* yang lebih komprehensif dan bermakna.

1.5 Ruang lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang Lingkup dan batasan penelitian ini agar tujuan tercapai maka:

1. Penelitian ini berpusat pada masalah sosial yang berkaitan dengan penindasan di *platform* media sosial X dan tidak mencakup fenomena di media sosial lainnya.
2. Pengambilan data hanya berupa *tweet* atau komentar dari *platform* X, tanpa mencakup konten visual seperti gambar atau video.
3. Jumlah *dataset* yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2000 *dataset tweet* dan komentar yang dikumpulkan dari rentang waktu 5 tahun terakhir.
4. Penelitian hanya membahas isu jenis *cyberbullying body shaming*, rasis, gender di media sosial X, tidak mencakup bentuk *bullying* lain seperti fisik atau verbal langsung di dunia nyata.

5. Penelitian hanya menggunakan metode *Named Entity Recognition* dan *Topic Modeling Latent Dirichlet Allocation*, tanpa membandingkan dengan metode analisis teks lainnya.
6. Hasil penelitian difokuskan pada pemetaan topik dan entitas kedalam 3 jenis *cyberbullying*, sehingga tidak membahas secara mendalam mengenai aspek psikologis atau dampak sosial dari perilaku *cyberbullying*.
7. *Output* dari penelitian ini adalah mengelompokan *cyberbullying* dalam kategori *bodyshaming*, rasis, gender, dan netral.