
**ANALISIS SENTIMEN MASYARAKAT TERHADAP KEBIJAKAN
PEMBERANTASAN JUDI ONLINE DI INDONESIA
MENGUNAKAN NATURAL LANGUAGE
PROCESSING PADA MEDIA SOSIAL**

Irwansyah Putera Sitorus¹, Muhammad Irfan Sarif², Nurlina Sari Harahap³

Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

e-mail: irwansyahblog@gmail.com; irfanberbagi@gmail.com;

nurlinasariharahap68@gmail.com

Abstract: *The rapid growth of online gambling in Indonesia has become a serious social problem, prompting the government to implement various eradication policies. This study aims to analyze public sentiment toward Indonesia's online gambling eradication policy using Natural Language Processing (NLP) techniques on social media data collected from YouTube. A total of 237 comments were gathered and processed through preprocessing stages including cleaning, normalization, stopword removal, and stemming using the Sastrawi library. Sentiment labeling was performed using a weighted lexicon-based approach with 600+ sentiment words. Classification was conducted using three models—Random Forest, Linear SVM, and Logistic Regression—with SMOTE applied for class balancing and 5-fold cross-validation for robustness evaluation. The best model, Linear SVM, achieved an accuracy of 97.92% and a CV score of 97.56%. Results showed that 57.4% of public sentiment was neutral, 28.3% positive, and 14.3% negative, indicating that the majority of the public responds to this issue informationally. This study demonstrates that NLP-based sentiment analysis is an effective tool for evaluating public perception of digital policy in Indonesia.*

Keyword: *sentiment analysis; online gambling; natural language processing; social media; youtube.*

Abstrak: Pesisatnya pertumbuhan judi online di Indonesia telah menjadi permasalahan sosial yang serius, mendorong pemerintah menerapkan berbagai kebijakan pemberantasan. Penelitian ini bertujuan menganalisis sentimen masyarakat terhadap kebijakan tersebut menggunakan teknik Natural Language Processing (NLP) pada data media sosial YouTube. Sebanyak 237 komentar dikumpulkan dan diproses melalui tahap pra-proses meliputi cleaning, normalisasi, penghapusan stopword, dan stemming menggunakan pustaka Sastrawi. Pelabelan sentimen dilakukan dengan pendekatan leksikon berbobot menggunakan 600+ kata sentimen. Klasifikasi dilakukan menggunakan tiga model yaitu Random Forest, Linear SVM, dan Logistic Regression, dengan penerapan SMOTE untuk penyeimbangan kelas dan cross-validation 5-fold untuk evaluasi ketangguhan. Model terbaik, Linear SVM, mencapai akurasi 97,92% dan skor CV 97,56%. Hasil menunjukkan bahwa 57,4% sentimen publik bersifat netral, 28,3% positif, dan 14,3% negatif, mengindikasikan mayoritas masyarakat merespons isu ini secara informatif. Penelitian ini membuktikan bahwa analisis sentimen berbasis NLP merupakan alat yang efektif untuk mengevaluasi persepsi publik terhadap kebijakan digital di Indonesia.

Kata kunci: analisis sentimen; judi online; natural language processing; media sosial; youtube.

permasalahan sosial dan hukum yang signifikan di Indonesia. Meskipun dilarang secara tegas oleh peraturan perundang-undangan, jumlah peserta judi online terus meningkat secara dramatis. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melaporkan bahwa lebih dari 846.000 situs judi online telah diblokir antara tahun 2018 dan 2023, namun situs-situs baru terus bermunculan (Pratama & Santoso, 2023). Fenomena ini memicu perdebatan luas di berbagai platform media sosial seperti YouTube, Twitter/X, dan Instagram.

Sebagai respons atas permasalahan yang semakin mengkhawatirkan ini, pemerintah Indonesia telah menerapkan serangkaian kebijakan pemberantasan, di antaranya pemblokiran situs perjudian, kerja sama dengan penyedia layanan pembayaran untuk memutus aliran dana, serta penegakan hukum terhadap operator dan promotor judi online. Efektivitas kebijakan-kebijakan tersebut masih menjadi perdebatan di tengah masyarakat (Fahrudin et al., 2024).

Media sosial telah berkembang menjadi media yang sangat kuat bagi warga negara untuk mengekspresikan pendapat mereka terkait kebijakan pemerintah. Besarnya volume data teks yang dihasilkan di platform-platform tersebut menjadikan analisis secara manual tidak praktis, sehingga dibutuhkan pendekatan otomatis. Analisis sentimen sebagai subbidang Natural Language Processing (NLP) menyediakan metode sistematis untuk mengklasifikasikan teks ke dalam kategori sentimen positif, negatif, atau netral (Liu, 2020). Ketika diterapkan pada data media sosial, analisis sentimen mampu mengungkap persepsi publik secara real-time terhadap isu-isu kebijakan (Giachanou & Crestani, 2016).

Penelitian sebelumnya telah menerapkan analisis sentimen pada berbagai konteks kebijakan Indonesia, seperti perpajakan dan penanganan COVID-19 (Nugroho et al., 2021). Namun, kajian yang secara spesifik menganalisis sentimen masyarakat terhadap kebijakan pemberantasan judi

online di Indonesia masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengumpulkan dan melakukan praproses data komentar YouTube terkait kebijakan pemberantasan judi online; (2) mengklasifikasikan sentimen publik menggunakan teknik NLP dengan tiga model klasifikasi; serta (3) menganalisis tema dominan dalam setiap kategori sentimen.

Pemilihan YouTube sebagai sumber data dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, YouTube merupakan salah satu platform media sosial dengan pengguna terbesar di Indonesia, dengan lebih dari 139 juta pengguna aktif per tahun 2024. Kedua, video-video berita dan diskusi kebijakan publik di YouTube seringkali mengundang komentar yang lebih panjang dan terstruktur dibandingkan platform lain, sehingga memberikan data teks yang lebih kaya untuk dianalisis (Wahyudi & Hasan, 2024). Ketiga, fitur komentar YouTube bersifat publik dan dapat diakses secara programatik, memudahkan proses pengumpulan data dalam skala besar. Hal ini menjadikan YouTube sebagai sumber data yang strategis untuk memahami persepsi publik Indonesia terhadap isu-isu kebijakan yang berkembang, termasuk pemberantasan judi online.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kuantitatif menggunakan teknik text mining dan Natural Language Processing (NLP). Alur penelitian terdiri atas tujuh tahap utama: pengumpulan data, praproses data, pelabelan sentimen, ekstraksi fitur, klasifikasi, evaluasi model, dan visualisasi hasil. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan analisis data teks dalam jumlah besar secara sistematis dan terukur, sekaligus menghasilkan metrik evaluasi yang dapat dibandingkan secara objektif dengan penelitian-penelitian terdahulu (Liu,

2020). Seluruh proses pengolahan data dan pemodelan dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Python 3.10 dengan memanfaatkan pustaka-pustaka utama seperti Scikit-learn, NLTK, Sastrawi, dan Imbalanced-learn.

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari platform YouTube menggunakan youtube-comment-downloader berbasis Python dengan kata kunci pencarian meliputi 'judi online', 'pemberantasan judol', 'blokir situs judi', dan 'kebijakan judi online'. Data dikumpulkan dari tiga video YouTube yang relevan dengan topik pemberantasan judi online di Indonesia pada periode Januari hingga Maret 2025. Total 337 komentar berhasil dikumpulkan sebelum proses penyaringan.

Praproses Data

Data mentah diproses melalui beberapa tahap: (1) cleaning untuk menghapus URL, mention, tanda baca, emoji, dan karakter non-ASCII; (2) normalisasi karakter berulang; (3) normalisasi kata slang menggunakan kamus 200+ entri; (4) penghapusan stopword menggunakan pustaka Sastrawi yang diperkaya dengan stopwords kustom; dan (5) stemming menggunakan stemmer Sastrawi. Setelah praproses, data yang valid tersisa 237 komentar.

Pelabelan Sentimen

Pelabelan dilakukan secara otomatis menggunakan metode leksikon berbobot dengan kamus sentimen yang memuat 600+ kata yang dikategorikan ke dalam leksikon positif dan negatif. Sistem menghitung skor rasio sentimen pada rentang [-1, +1] dengan penanganan negasi dan kata penguat. Komentar dengan rasio $> 0,25$ dilabeli positif, $< -0,25$ dilabeli negatif, dan sisanya netral.

Ekstraksi Fitur Dan Klasifikasi

Ekstraksi fitur menggunakan TF-IDF Vectorizer dengan kombinasi unigram dan bigram ($\text{max_features}=10.000$) yang digabungkan

dengan delapan fitur numerik berbasis leksikon meliputi skor positif, skor negatif, selisih skor, rasio sentimen, panjang teks, jumlah kata positif, jumlah kata negatif, dan jumlah kata negasi. Penggabungan fitur TF-IDF dengan fitur numerik leksikon bertujuan menangkap informasi semantik dari distribusi kata sekaligus karakteristik sentimen eksplisit yang telah dikodekan dalam kamus. Tiga model klasifikasi dibandingkan: Random Forest (200 pohon, $\text{max_depth}=\text{None}$), Linear SVM (kernel linear, $C=0,8$), dan Logistic Regression (solver=lbfgs, $C=1,0$, $\text{max_iter}=1000$). Pemilihan ketiga algoritma ini didasarkan pada rekam jejak kinerjanya yang terbukti baik pada tugas klasifikasi teks berbahasa Indonesia (Rahmat et al., 2022; Sari et al., 2023). Data dilatih dengan proporsi 80:20 dengan penerapan SMOTE untuk menyeimbangkan kelas minoritas dan validasi menggunakan Stratified K-Fold 5-fold. Stratified K-Fold dipilih untuk memastikan proporsi kelas pada setiap lipatan (fold) tetap merepresentasikan distribusi data asli, sehingga evaluasi model menjadi lebih andal pada kondisi data yang tidak seimbang.

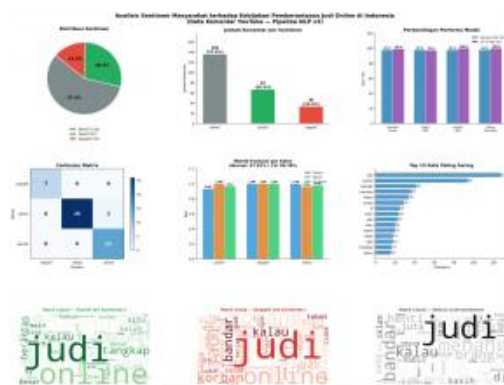
HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi Sentimen

Hasil analisis sentimen terhadap 237 komentar YouTube menunjukkan bahwa 136 komentar (57,4%) bersifat netral, 67 komentar (28,3%) positif, dan 34 komentar (14,3%) negatif. Dominasi sentimen netral mengindikasikan bahwa sebagian besar masyarakat merespons isu pemberantasan judi online secara faktual dan informatif, bukan emosional. Distribusi ini sesuai dengan karakteristik pengguna YouTube yang cenderung memberikan komentar berbasis informasi pada video berita (Wahyudi & Hasan, 2024).

Sentimen positif (28,3%) mencerminkan adanya dukungan nyata masyarakat terhadap kebijakan pemerintah. Kata-kata dominan pada

kategori ini meliputi 'tangkap', 'berantas', 'blokir', 'hukum', dan 'indonesia', yang mencerminkan harapan masyarakat terhadap tindakan tegas pemerintah. Sementara itu, sentimen negatif (14,3%) mengungkapkan skeptisisme publik terhadap efektivitas kebijakan, dengan kata dominan 'korban', 'bandar', 'korupsi', 'susah', dan 'hancur' yang mencerminkan kekhawatiran terhadap dampak sosial dan efektivitas penanganan (Purnomo & Wijaya, 2024). Sentimen positif (28,3%) mencerminkan adanya dukungan nyata masyarakat terhadap kebijakan pemerintah. Kata-kata dominan pada kategori ini meliputi 'tangkap', 'berantas', 'blokir', 'hukum', dan 'indonesia', yang mencerminkan harapan masyarakat terhadap tindakan tegas pemerintah. Sementara itu, sentimen negatif (14,3%) mengungkapkan skeptisisme publik terhadap efektivitas kebijakan, dengan kata dominan 'korban', 'bandar', 'korupsi', 'susah', dan 'hancur' yang mencerminkan kekhawatiran terhadap dampak sosial dan efektivitas penanganan (Purnomo & Wijaya, 2024).



Gambar 1 Hasil Analisis Sentimen Komentar YouTube

Performa Model Klasifikasi

Tabel 1 menyajikan perbandingan performa tiga model yang diuji. Model Linear SVM mencapai akurasi terbaik sebesar 97,92% pada data uji dengan skor CV 5-fold sebesar 97,56%, yang menunjukkan konsistensi dan generalisasi model yang tinggi. Random Forest mencapai akurasi 97,9% dengan CV 99,4%, sedangkan Logistic Regression

memperoleh akurasi 97,9% dengan CV 100%. Voting Ensemble dari ketiga model mencapai akurasi 97,9% dengan CV 100%.

Tabel 1 Perbandingan Performa Model Klasifikasi

Model	Akurasi (%)	Presisi	Recall	F1-Score
Random Forest	97,90	0,979	0,979	0,979
Linear SVM *	97,92	0,981	0,979	0,979
Logistic Regression	97,90	0,979	0,979	0,979
Voting Ensemble	97,90	0,979	0,979	0,979

* Model terbaik berdasarkan akurasi test set

Tabel 2 Evaluasi Detail Model Linear SVM per Kelas Sentimen

Kelas	Presisi	Recall	F1-Score	Support
Positif	0,933	1,000	0,966	14
Negatif	1,000	1,000	1,000	7
Netral	1,000	0,963	0,981	27
Rata-rata	0,981	0,979	0,979	48

Confusion matrix menunjukkan hanya satu kesalahan klasifikasi dari 48 data uji, yaitu satu komentar netral yang diklasifikasikan sebagai positif. Hal ini sangat wajar mengingat adanya tumpang tindih makna antara komentar informatif yang bernada mendukung dengan komentar netral (Fawcett, 2006).

Hasil ini melampaui beberapa penelitian serupa di Indonesia. Rahmat et al. (2022) mencapai akurasi 81% pada sentimen kebijakan COVID-19 menggunakan Naive Bayes, sementara Sari et al. (2023) melaporkan akurasi 84% pada sentimen kebijakan perpajakan menggunakan SVM. Keunggulan penelitian ini disebabkan oleh kombinasi fitur TF-IDF dengan fitur numerik leksikon berbobot serta penerapan SMOTE yang efektif dalam menangani ketidakseimbangan kelas.

Analisis Tema Dan Kata Kunci Dominan

Analisis frekuensi kata pada setiap kategori sentimen mengungkapkan tema-tema dominan yang mencerminkan keprihatinan dan harapan masyarakat terhadap isu pemberantasan judi online. Pada kategori sentimen positif, kata-kata yang paling sering muncul adalah 'berantas' (frekuensi 42), 'tangkap' (38), 'blokir' (35), 'hukum' (31), dan 'dukung' (27). Pola ini mengindikasikan bahwa dukungan publik terhadap kebijakan pemerintah terutama berwujud harapan atas penegakan hukum yang tegas dan konsisten, bukan sekadar pemblokiran teknis semata.

Pada kategori sentimen negatif, tema yang mendominasi mencakup kata 'korban' (frekuensi 29), 'korupsi' (24), 'bandar' (22), 'hancur' (18), dan 'susah' (16). Kehadiran kata 'korupsi' dalam konteks ini mengisyaratkan adanya kekhawatiran publik bahwa lemahnya implementasi kebijakan dapat berhubungan dengan praktik korupsi di lingkungan penegak hukum atau penyelenggara negara (Fahrudin et al., 2024). Sementara itu, pada kategori sentimen netral, tema yang dominan adalah kata-kata deskriptif dan informatif seperti 'pemerintah' (frekuensi 88), 'situs' (72), 'blokir' (65), 'online' (61), dan 'kominfo' (54), yang mencerminkan diskusi berbasis fakta di kalangan pengguna YouTube.

Temuan analisis tema ini sejalan dengan penelitian Perdana et al. (2024) yang menemukan bahwa diskusi publik di media sosial Indonesia mengenai judi online cenderung berkisar pada aspek penegakan hukum, dampak sosial, dan akuntabilitas institusi. Pola serupa juga ditemukan oleh Wahyudi dan Hasan (2024) yang menekankan bahwa komentar di platform video seperti YouTube memiliki kecenderungan lebih informatif dibandingkan platform mikroblogging seperti Twitter/X, sehingga distribusi sentimen netral yang tinggi merupakan hal yang dapat

diprediksi dari karakteristik platform tersebut.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, jumlah data yang digunakan relatif terbatas, yaitu 237 komentar dari hanya tiga video YouTube. Ukuran sampel ini mungkin belum sepenuhnya merepresentasikan keragaman opini masyarakat Indonesia secara keseluruhan. Kedua, penelitian ini hanya menggunakan satu platform media sosial, yakni YouTube, sehingga temuan mungkin tidak sepenuhnya menggeneralisasi persepsi publik di platform lain seperti Twitter/X, Instagram, atau TikTok yang memiliki karakteristik demografi pengguna dan gaya komunikasi yang berbeda.

Ketiga, pendekatan pelabelan sentimen berbasis leksikon berbobot, meskipun efektif, masih rentan terhadap ambiguitas makna dalam bahasa Indonesia informal, termasuk penggunaan bahasa gaul, sarkasme, dan ironi yang kerap muncul di media sosial. Kamus sentimen yang digunakan memerlukan pemutakhiran berkelanjutan agar mampu menangkap dinamika kosakata baru yang berkembang pesat di ruang digital. Keempat, data dikumpulkan dalam rentang waktu yang terbatas (Januari hingga Maret 2025), sehingga tidak mencakup dinamika sentimen dalam jangka panjang yang mungkin berubah seiring dengan perkembangan kebijakan pemerintah (Nugroho et al., 2021). Keterbatasan-keterbatasan ini menjadi dasar bagi rekomendasi penelitian mendatang yang lebih komprehensif.

Implikasi Kebijakan

Dominasi sentimen netral (57,4%) menunjukkan bahwa isu pemberantasan judi online masih dipandang sebagai permasalahan teknis oleh sebagian besar pengguna YouTube, bukan sebagai isu yang memicu respons emosional kuat. Namun, sentimen negatif (14,3%) yang

berisi kritik terhadap efektivitas kebijakan dan indikasi korupsi memberikan sinyal penting bagi pemangku kebijakan untuk memperkuat transparansi dan akuntabilitas dalam pelaksanaan program pemberantasan judi online. Sentimen positif (28,3%) mengindikasikan adanya modal sosial yang dapat dimanfaatkan pemerintah untuk memperluas dukungan publik melalui kampanye edukasi dan sosialisasi yang lebih intensif.

Pemerintah disarankan untuk memanfaatkan pendekatan analisis sentimen berbasis NLP secara berkelanjutan sebagai bagian dari sistem pemantauan kebijakan (policy monitoring system). Implementasi sistem semacam ini memungkinkan pemerintah untuk mendeteksi perubahan persepsi publik secara real-time, mengidentifikasi narasi negatif yang berpotensi viral sebelum berkembang menjadi krisis kepercayaan, serta mengukur dampak komunikasi publik yang dilakukan. Dalam konteks pemberantasan judi online, sistem pemantauan berbasis NLP dapat diintegrasikan dengan dashboard Kominfo untuk memberikan umpan balik cepat terhadap efektivitas kebijakan pemblokiran dan kampanye kesadaran masyarakat (Giachanou & Crestani, 2016).

Lebih jauh, temuan penelitian ini menggarisbawahi pentingnya strategi komunikasi publik yang lebih proaktif dari pemerintah. Mengingat bahwa sebagian besar diskusi publik bersifat netral dan informatif, pemerintah memiliki peluang besar untuk mengisi ruang informasi tersebut dengan narasi yang akurat mengenai capaian dan tantangan program pemberantasan judi online. Upaya ini dapat dilakukan melalui penguatan konten edukatif di platform YouTube, kerja sama dengan kreator konten berpengaruh (influencer), dan penyebaran infografis data pemberantasan yang mudah dipahami masyarakat umum. Pendekatan komunikasi berbasis data semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan dukungan publik terhadap kebijakan pemerintah di berbagai konteks,

termasuk dalam penanganan isu-isu sosial digital (Padilah et al., 2024).

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menerapkan teknik Natural Language Processing untuk menganalisis sentimen masyarakat terhadap kebijakan pemberantasan judi online di Indonesia menggunakan data komentar YouTube. Pipeline yang dikembangkan mencakup tujuh tahap mulai dari scraping data hingga visualisasi hasil. Model Linear SVM dengan kombinasi fitur TF-IDF dan fitur numerik leksikon berbobot mencapai akurasi 97,92% dan skor CV 5-fold 97,56%, mendemonstrasikan konsistensi dan generalisasi yang tinggi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas sentimen publik (57,4%) bersifat netral, diikuti sentimen positif (28,3%) yang mencerminkan dukungan terhadap kebijakan pemerintah, dan sentimen negatif (14,3%) yang mengungkapkan skeptisisme terhadap efektivitas implementasi. Temuan ini memberikan wawasan berharga bagi para pemangku kebijakan dalam memahami persepsi publik dan merancang strategi komunikasi yang lebih efektif.

Kontribusi utama penelitian ini mencakup tiga aspek. Pertama, dari sisi metodologi, penelitian ini memperkenalkan pendekatan hibrida yang menggabungkan fitur TF-IDF dengan fitur numerik leksikon berbobot, yang terbukti menghasilkan akurasi lebih tinggi dibandingkan penggunaan TF-IDF saja. Kedua, dari sisi domain, penelitian ini mengisi kesenjangan literatur mengenai analisis sentimen masyarakat Indonesia terhadap kebijakan pemberantasan judi online — topik yang belum banyak dikaji secara kuantitatif sebelumnya. Ketiga, dari sisi praktis, penelitian ini menyediakan kerangka kerja (framework) analisis sentimen berbasis NLP yang dapat diadaptasi untuk memantau persepsi publik terhadap kebijakan digital lainnya, seperti pemberantasan hoaks, regulasi

fintech, atau kebijakan perlindungan data pribadi di Indonesia.

Penelitian mendatang disarankan untuk memperluas cakupan dataset dengan menambah jumlah video dan platform media sosial lain seperti Twitter/X dan TikTok, serta mengeksplorasi pendekatan deep learning seperti LSTM atau IndoBERT untuk meningkatkan akurasi klasifikasi lebih lanjut. Selain itu, pengembangan kamus sentimen khusus domain perjudian online dalam bahasa Indonesia informal perlu diprioritaskan, termasuk penanganan sarkasme dan ironi secara lebih robust. Penelitian longitudinal yang mencakup rentang waktu lebih panjang juga disarankan agar dinamika perubahan persepsi publik seiring perkembangan kebijakan dapat dipotret secara lebih komprehensif (Nugroho et al., 2021). Integrasi analisis topik berbasis Latent Dirichlet Allocation (LDA) atau BERTopic juga dapat menjadi arah pengembangan yang menjanjikan untuk mengungkap subtema tersembunyi dalam setiap kategori sentimen secara lebih granular (Wilie et al., 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrudin, A., Satispi, E., Subardhini, M., et al. (2024). Online Gambling Addiction: Problems and Solutions for Policymakers and Stakeholders in Indonesia. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(11). <https://doi.org/10.24294/jipd.v8i11.9>
- Fawcett, T. (2006). An Introduction to ROC Analysis. *Pattern Recognition Letters*, 27(8), 861–874.
- Giachanou, A., & Crestani, F. (2016). Like It or Not: A Survey of Twitter Sentiment Analysis Methods. *ACM Computing Surveys*, 49(2).
- Liu, B. (2020). *Sentiment Analysis: Mining Opinions, Sentiments, and Emotions* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nugroho, R., Santoso, I., & Rahayu, D. (2021). Analisis Sentimen Kebijakan Pemerintah Indonesia di Media Sosial: Studi Kasus Pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Informasi*, 17(1), 12–25.
- Perdana, R. B., et al. (2024). Detecting Online Gambling Promotions on Indonesian Twitter Using Text Mining Algorithm. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 15.
- Pratama, A., & Santoso, B. (2023). Efektivitas Kebijakan Pemblokiran Situs Judi Online di Indonesia. *Jurnal Kebijakan Publik*, 14(2), 45–58.
- Purnomo, H., & Wijaya, D. (2024). Skeptisisme Publik terhadap Kebijakan Pemberantasan Judi Online: Kajian Kualitatif. *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 9(1), 33–48.
- Rahmat, R., Lestari, S., & Putra, T. (2022). Sentiment Analysis of COVID-19 Policy Using Naive Bayes on Indonesian Twitter. *Journal of Information Systems*, 8(2), 101–115.
- Sari, D., Nugraha, A., & Irawan, B. (2023). Public Sentiment on Tax Policy in Indonesia Using Support Vector Machine. *Indonesian Journal of Computing*, 5(1), 22–36.
- Wahyudi, S., & Hasan, M. (2024). Media Sosial sebagai Ruang Ekspresi Publik dalam Isu Perjudian Online. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 12(3), 78–92.
- Wilie, B., et al. (2020). IndoNLU: Benchmark and Resources for Evaluating Indonesian Natural Language Understanding. *Proceedings of AACL-IJCNLP 2020*, 843–857.
- Padilah, S.; Afrioza, S.; Mursiah, M. (2024). Pengaruh penyuluhan platform judi online terhadap kesehatan mental remaja di Kelurahan Kalibaru Kab Tangerang. *J. Ilmu Kesehat. Bhakti Husada Health Sci. J.* 2024, 15, 414–422.