

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja dan pemuda dianggap sebagai kelompok paling rentan dari pengaruh tersebut ideologi kekerasan-ekstremisme. Banyaknya generasi muda yang terlibat dalam aksi kekerasan dan ekstremisme telah menjadi fenomena global. Perguruan tinggi di Indonesia masih berusaha merumuskan strategi dan kebijakan yang lebih baik dalam mencegah radikalisme dikalangan remaja. Berbagai langkah telah dilakukan oleh perguruan tinggi, antara lain memberdayakan lembaga keagamaan yang ada di perguruan tinggi, membuat peraturan yang membatasi atau melarang kegiatan organisasi radikal, memfasilitasi secara psikologis pendampingan atau melarang kegiatan bagi mahasiswa agar dapat mencegah remaja terpengaruh oleh ideologi kekerasan-ekstremisme (Mubarak & Zuliha Binti Razali, 2022).

Remaja merupakan anak-anak yang sudah diterapkan padanya beban hukum sebagaimana orang dewasa. Remaja juga merupakan masa pancaroba dari kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan psikologis, biologis dan perubahan sosial pada anak. Remaja juga ditandai dengan sifat susah diatur dan mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat. Remaja mempunyai 4 ciri-ciri yaitu pertama remaja mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat, kedua mudah terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya. Ketiga Pertumbuhan fisik dan mental yang luar biasa. Keempat Emosionalnya semakin meningkat dan sulit menerima nasehat dan arahan dari orang lain (Hapipa Siregar & Wiza, 2021). Salah satu penyebab terbesar ekstremisme adalah adanya kemajuan perkembangan teknologi salah satunya gadget.

Gadget adalah sebuah elektronik yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi, Contohnya yaitu smartphone, laptop dan komputer khusus. Gadget mempunyai dampak negatif dan positif terutama dikalangan remaja. Dampak positif penggunaan gadget yaitu dapat meningkatkan ekonomi seperti bisnis online, mempermudah manusia untuk berkomunikasi,

mengakses berbagai macam informasi, meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta sebagai hiburan. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget yaitu manusia lebih banyak berinteraksi dimedia sosial seperti di whatsapp, instagram, facebook dan game daripada dengan lingkungan sekitarnya. Gadget dapat menyebabkan kecanduan yang mengakibatkan banyaknya remaja yang melalaikan tugas sekolah bahkan sampai putus sekolah serta gadget dapat menimbulkan tindak kriminal bagi remaja (Hapipa Siregar & Wiza, 2021).

Nabi Muhammad SAW menyampaikan ajaran Islam yang meliputi Segala aspek kehidupan, termasuk cara melawan kelompok aktivis atau ekstremisme. Meskipun istilah “aktivisme” tidak umum digunakan Langsung di Hadits, tapi prinsip yang diajarkan Nabi Muhammad dengan jelas menyatakan sikap yang harus diambil ketika menghadapi masalah sebagai upaya untuk menghentikan atau mencegah diri kita terlibat dalam perilaku radikal atau ekstremisme. Beberapa prinsip dan hadis Nabi Muhammad SAW Relevan sebagai upaya preventif untuk menghalangi sikap dan pikiran radikalisme(Mohtarom et al., 2023)

Moderasi dan Keseimbangan: Nabi Muhammad SAW selalu menekankan pentingnya menjalani agama Islam dengan cara yang seimbang dan moderat. Beliau

bersabda: "إِنَّ الدِّينَ يُسْرٌ وَلَنْ يُشَادَّ الدِّينَ أَحَدٌ إِلَّا غَلَبَهُ"

artinya"Agama sejatinya sederhana dan tidak pernah membebani seseorang kecuali untuk memberi keringanan". (HR. Bukhari: 39). Dengan demikian, Nabi mengajarkan agar umat Islam menghindari ekstremisme dan mengikuti jalan tengah dalam beribadah dan bertindak.

Twediana bersama temannya melakukan penelitian dengan judul “The Usage Of Gadgets For Religious Activities Among Muslim Teenagers In Yogyakarta” pada tahun 2020 dan mendapatkan hasil empat kelompok remaja muslim yang menggunakan perangkat yang berkaitan dengan gaya hidup dan minat mereka terhadap isu-isu islam. Keempat kelompok tersebut adalah penganut agama minimalis, aktivis keagamaan, intelektual agama, dan agama milenial. (Hapsari & Vebrynda, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian terkait ekstremisme remaja menggunakan *Neural Network* terhadap tingkat ekstremisme pada remaja berdasarkan aspek usia dan wilayah meliputi Aceh, Jombang, Tasikmalaya dan Bali karena pada keempat wilayah tersebut memiliki keberagaman status sosial dimana Aceh memiliki mayoritas muslim, Tasikmalaya dan Jombang termasuk kota santri sedangkan Bali adalah minoritas muslim. Dikarenakan penelitian sebelumnya belum ada yang menggunakan metode *Multi perceptron* (MLP), Maka penelitian ini bertujuan untuk mendeteksi level ekstremisme pada remaja berbasis *neural network* dengan *machine learning*, jaringan saraf tiruan dan implementasi *APPS* pada tampilan Matlab, agar dapat mempermudah di akses pengguna. Peneliti membagi 4 kelas yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Multi Perceptron (MLP)* dengan menggunakan tiga algoritma yaitu *Levenberg marquadt (LM)*, *Gradien Conjugate Fletcher-Powell (CGF)* dan *BFGS Kuasi-Newton (BFG)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana memformulasikan fitur yang membedakan tingkat ekstremisme pada remaja di Indonesia akibat penggunaan gadget yang berlebihan?
2. Bagaimana mengklasifikasikan data fitur yang telah diformulasikan dengan menggunakan algoritma *neural network*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah di peruntkan untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas dan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang disajikan di atas yaitu :

1. Remaja yang dijadikan responden pada penelitian ini berlaku di semua umur
2. Wilayah yang ditetapkan untuk pengambilan responden ini yaitu Aceh, Tasikmalaya, Jombang dan Bali.
3. Kuisisioner yang digunakan merupakan instrumen pengukur level ektrimisme yang telah divalidasi oleh ahli dibidang psikolog.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memformulasikan fitur yang membedakan tingkat ekstremisme pada remaja Indonesia di daerah Aceh, Tasikmalaya, Jombang, dan Bali akibat penggunaan gadget yang berlebihan.
2. Mengklasifikasikan data fitur yang telah diformulasikan dengan menggunakan algoritma *neural network* berupa *Multi perceptron* (MLP).

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini penulis memiliki harapan agar dapat menciptakan sistem berbasis kecerdasan buatan yang dapat berguna untuk :

1. Memudahkan tenaga ahli (psikolog) dalam mendeteksi level ekstremisme pada remaja Indonesia di daerah Aceh, Tasikmalaya, Jombang, dan Bali akibat penggunaan gadget yang berlebihan.
2. Memberi sarana kepada remaja untuk mendeteksi level ekstremisme lebih dini

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mengandung isi dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang informasi dari beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya sebagai acuan dan rujukan penelitian ini

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini, pada saat pengumpulan data hingga mendapatkan hasil yang sesuai

BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil dan pembahasan penelitian yang dihadapi dan analisa yang serta hasil perhitungan teoritis untuk menyelesaikan penelitian tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah bagian penutup yang berisikan kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan serta saran untuk penilitin berikutnya.