

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ekstremisme merupakan keyakinan akan suatu hal yang terlalu kuat hingga melampaui batas wajar dan melanggar hukum yang berlaku. Ekstremisme bukanlah hak asasi manusia karena seringkali menimbulkan konflik, saling curiga, dan perpecahan (Ilham, 2023). Islam sangat menentang segala hal berbentuk ekstremisme, karena ekstremisme akan membawa dampak buruk dan nilai negatif bagi setiap individu, masyarakat, negara, dan bahkan dunia. Sikap ekstrim dalam beragama juga dapat berdampak negatif terhadap agama itu sendiri, karena ekstremisme dapat merugikan suatu agama (Sagnofa, 2022). Sebagaimana yang tercantum pada QS. Al – Maidah : 77 yang artinya, “Wahai ahli kitab! Janganlah kamu berlebih – lebihan dengan cara yang tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti keinginan orang – orang yang telah tersesat dahulu dan (telah) menyesatkan banyak (manusia), dan mereka sendiri tersesat dari jalan yang lurus”. Maka diperlukanlah pemahaman yang baik terhadap ayat – ayat Al-Quran tersebut dengan mengamalkannya secara sungguh – sungguh dan konsisten.

Salah satu ciri ekstremisme adalah kecenderungan mengabaikan supermasi hukum dan menolak keberagaman sosial. Perilaku politik ekstremis berupaya menciptakan masyarakat yang homogen atau bersatu berdasarkan prinsip-prinsip dogmatis yang kuat. Dari kegiatan-kegiatan seperti itu biasanya munculah radikalisme, dimana radikalisme tersebut merupakan ideologi yang bercita-cita membawa perubahan atau reformasi melalui cara kekerasan dan revolusioner (Ilham, 2023). Pada 2009 The Wahid Institute menyebutkan bahwa telah terjadi 35 pelanggaran kebebasan beragama dan 93 tindakan intoleransi. Perilaku ekstremisme yang kerap terjadi pada usia remaja adanya gerakan radikalisme, berita bohong (hoax) yang mengarah pada nilai intoleransi. Nilai intoleransi diwujudkan dalam sikap bullying dan deskriminasi berdasarkan agama, ras, dan aspek lainnya (Nisrina, 2022).

*Gadget* merupakan salah satu produk dari sebuah teknologi kehadirannya mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus ruang dan waktu. Orang yang berjarak ribuan kilometer bisa saling berkomunikasi bahkan saling menatap lawan bicaranya hanya menggunakan sebuah alat pintar bernama *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi yang khusus, seperti telepon pintar. Teknologi yang pada umumnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi mudah dan sangat nyaman. Tetapi kemajuan teknologi yang saat ini semakin pesat saat ini membuat hampir semua bidang kehidupan manusia tidak terhindar dari penggunaannya, baik secara langsung maupun tidak langsung (Junierissa Marpaung, 2018).

Pada era globalisasi alat komunikasi semakin canggih dimana *gadget* memiliki banyak manfaat bagi penggunaannya terhadap manusia. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai kemudahan aplikasi mulai dari berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Banyak hal yang bisa didapatkan dari adanya *gadget* (Kurniawati, 2020). Akan tetapi dampak buruk dari adanya *gadget* tidak dapat dihindari pada saat ini, tidak sedikit pada saat ini kasus *cyberbullying* terjadi di usia remaja. Pertumbuhan teknologi dapat dimanfaatkan untuk menanggulangi kegiatan ekstremisme ini dengan *Artificial Intelligence* menggunakan beberapa metode klasifikasi dengan tujuan perbandingan dan metode mana yang terbaik untuk analisis (Pamuji & Setiawan, 2022).

Terkait dengan penelitian sebelumnya algoritma yang digunakan *Levenberg-marquardt*, *Scaled Conjugate Gradient*, dan *Gradient Descent with Momentum*. Merupakan algoritma yang banyak digunakan dalam sebuah penelitian. Konsep sederhana dari *Levenberg-marquardt* meminimalkan kesalahan dengan cara memperbaharui bobot dan bias menggunakan *negative gradient descent*. *Scaled Conjugate Gradient* merupakan algoritma untuk menyelesaikan permasalahan numerik dari sebuah sistem persamaan linier. Metode ini sering diimplementasikan sebagai algoritma berulang. *Gradient Descent with Momentum* menggunakan nilai *learning rate* yang kecil dan melakukan *update weights* setelah semua data training selesai di proses.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti tertarik melakukan penelitian terkait ekstremisme remaja menggunakan *Neural Networks*. Peneliti juga tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan metode *Levenberg-marquardt*, *Scaled Conjugate Gradient*, dan *Gradient Descent with Momentum*. Penelitian ini dilakukan untuk mendeteksi level ekstremisme pada remaja dengan berbasis *system* pembelajaran berbasis *Neural Networks*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Ekstremisme merupakan keyakinan akan suatu hal yang terlalu kuat hingga melampaui batas wajar dan melanggar hukum yang berlaku. Maka dari itu untuk mengatasi masalah tersebut dibuatlah penelitian ini. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat beberapa masalah yang akan dibahas, diantaranya :

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

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini menggunakan batasan masalah bertujuan untuk membatasi penelitian yang akan dilakukan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Remaja yang dijadikan responden pada penelitian ini berumur 13-15 tahun.
2. Wilayah yang ditetapkan untuk pengambilan responden ini adalah Aceh, Tasikmalaya, Jombang, Bali, DIY, dan Jakarta.
3. Kuisisioner yang digunakan merupakan instrumen pengukur level ekstrimisme yang telah divalidasi oleh ahli.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mengekstrasi fitur pembeda level ekstremisme remaja berdasarkan instrumen dari psikiater.

2. Mengklasifikasikan level ekstremisme dengan fitur pembeda dengan algoritma LM, SCG, dan GDM yang di ujikan melalui *software* Matlab dapat mengurangi level ekstremisme kenakalan remaja.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

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

1. Memberi sarana kepada orang tua untuk mendeteksi level ekstremisme lebih dini.
2. Penyedia *tools* pada lembaga psikolog sebagai *second opinion* pendeteksi tingkat ekstremisme.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan informasi mengenai beberapa hasil penelitian berupa yang pernah dilakukan sebelumnya sebagai bahan rujukan penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini, mulai dari pengumpulan data hingga memunculkan hasil yang diinginkan.

BAB IV : ANALISIS HASIL

Bab ini berisikan hasil pengujian sistem dari penelitian yang dilakukan serta berisikan analisis keseluruhan dari uji coba sistem yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian secara singkat serta saran yang diajukan untuk penelitian berikutnya.