

# Diskursus *Homo Digitalis* dalam Tinjauan Dimensi Material dan Substansial Kebudayaan

Agrindo Zandro  
STFT Widya Sasana, Malang  
[agrindoandroan@gmail.com](mailto:agrindoandroan@gmail.com)

---

## Abstrak

Fokus studi ini ialah menguraikan konsep *homo digitalis* dalam tinjauan dimensi material dan substansial kebudayaan. Perubahan senantiasa dialami oleh makhluk berbudi, yakni manusia. Dengan perubahan itulah saat ini manusia telah menjadi insan yang tidak lagi disebut *homo sapiens* melainkan *homo digitalis*. Kelahiran *homo digitalis* bersamaan dengan teknologi digital yang menemani dan mewarnai hidupnya sehari-hari. Dengan teknologi tersebut, seorang *homo digitalis* merajut dan memaknai kenyataan sekitarnya sebagai budayanya sendiri. *Homo digitalis* yang hadir di dunia secara eksistensial memiliki kebudayaannya sendiri. Untuk itu, studi ini hendak menguraikan *homo digitalis* dalam tinjauan dimensi material dan substansial kebudayaan sehingga darinya dapat ditemukan segala sesuatu yang berkenaan dengan budaya *homo digitalis*. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah metode kualitatif melalui studi kepustakaan. Studi ini menemukan bahwa *homo digitalis* memiliki kebudayaan yang unik dan kompleks. Sumbangan dari studi ini ialah suatu khazanah pengetahuan tentang kebudayaan *homo digitalis* yang sejatinya merupakan realitas manusia sejagat dewasa ini.

**Kata-kata Kunci:** Digitalisasi, *Homo Digitalis*, Kebudayaan, Manusia, Teknologi Digital.

---

## Abstract

The focus of this study is to explain the concept of *homo digitalis* in light of the material and substantial dimensions of culture. Changes are always experienced by intelligent creatures, namely humans. With this change, humans have now become humans who are no longer called *homo sapiens* but *homo digitalis*. The birth of *homo digitalis* coincided with digital technology which accompanied and colored his daily life. With this technology, a *homo digitalis* knits and interprets the surrounding reality as his own culture. *Homo digitalis* is present in the world existentially and has its own culture. For this reason, this study wants to describe *homo digitalis* in terms of the material and substantial dimensions of culture so that everything related to *homo digitalis* culture can be discovered from it. The method used in this study is a qualitative method through literature study. This study found that *homo digitalis* has a unique and complex culture. The contribution of this study is a treasure of knowledge about *homo digitalis* culture which is actu-

ally a universal human reality today.

**Keywords:** Culture, Digitalization, Digital Technology, *Homo Digitalis*, Human.

## 1. Pengantar

Dinamika realitas kehidupan manusia senantiasa berziarah dalam lingkup spasio-temporal yang linear sekaligus sirkuler. Manusia menatap dan memaknai dunianya dengan kreativitas dan inventivitas yang mengantarkannya pada saat ini dan di sini (*hic et nunc*). Kreativitas dan inventivitas manusia melahirkan berbagai macam instrumen yang sederhananya disebut dengan istilah teknologi. Instrumen tersebut berkembang terus menerus; mulai dari masa pra-aksara dengan zaman batu dan tembaga, kemudian masa agraris, industri hingga saat ini teknologi tersebut mencapai sebuah tahapan yang dikenal sebagai teknologi digital. Digitalisasi sebagai sebuah proses mengandaikan adanya perubahan dari pola hidup manual ke pola hidup yang berbasis media digital dan internet. Digitalisasi ini tidak hanya mewarnai satu aspek kehidupan manusia, melainkan seluruh aspek kehidupan hingga tanpa disadari telah mengubah eksistensi dan esensi manusia. Manusia tidak lagi disebut sebagai *homo sapiens*, melainkan *homo digitalis* (Hardiman, 2018:177).

*Homo digitalis* dilahirkan oleh digitalisasi atau dengan kata lain, determinasi *homo digitalis* terjadi oleh karena pengaruh masif dari teknologi digital yang melingkupi kompleksitas keseluruhan hidupnya. Mulai dari bangun pagi hingga tidur malam media digital selalu setia menjadi *socius* yang bukan hanya membantunya berkomunikasi atau memperoleh informasi, tetapi juga membantunya untuk memaknai hidup hingga menangkap kebenaran. Tidak berhenti di situ saja, digitalisasi juga sangat menentukan forma kecakapan akal, daya afeksi dan fantasi, serta corak refleksi dan kontemplasi seorang *homo digitalis*. Dengan gambaran ringkas tersebut, manusia digital atau *homo digitalis*, secara langsung telah menerbitkan suatu budaya baru di tengah senjakala modernitas, yakni budaya digital. Seperti apa budaya digital itulah yang menjadi obyek analisis dalam studi ini.

Budaya memiliki pemahaman yang sangat kompleks, paradoksal, dan multidimensional. Pemahaman tentang budaya sama dengan pemahaman tentang manusia itu sendiri. Manusia dan budaya merupakan suatu jalinan yang terikat kuat tak terpisahkan (Mahdayeni, dkk., 2019:154). Manusia dan budaya tak dapat dipisahkan adalah suatu kenyataan universal yang tak perlu langsung dipermasalahkan (Noerhadi, 2013:1). Mendefinisikan budaya dalam sebuah pengertian tentu telah mereduksi dan menyempitkan makna budaya dalam suatu penjara nalar yang miskin. Tentu dalam studi ini penulis menghindari usaha

perumusan budaya tetapi di saat yang sama terdapat penjelasan yang lebih tajam berkenaan dengan dimensi-dimensi dari kebudayaan tersebut. Kebudayaan itu hadir secara universal dan berada sejauh manusia itu ada. Dengan demikian budaya itu senantiasa sejalan dengan hidup spasio-temporal manusia atau dengan kata lain budaya itu berkarakter adaptif sesuai dengan perubahan hidup manusia dan pergerakan zaman. Dari sinilah dapat dikatakan bahwa manusia saat ini aktual dapat disebut dengan nama manusia berbudaya digital.

Diskursus tentang konsep *homo digitalis* dalam studi ini hendak menganalisis manusia sebagai makhluk yang berada dalam pusaran dunia digital berbasis internet dengan tinjauan kebudayaan teoritis dimensional. Dimensi yang dimaksud sebagai ranah tinjauan tersebut ialah dimensi material yang mencakup tujuh aspek, dan dimensi substansial yang mencakup lima aspek. Masing-masing memiliki tinjauan yang khas dan kapasitas makna yang konkret. Filosof kontemporer seperti F. Budi Hardiman yang terkenal dengan bukunya yang berjudul “*Aku Klik Maka Aku Ada*” (2021) dan Rafael Capurro, yaitu seorang filosof teknologi yang terkenal karena menulis buku “*Homo Digitalis*” (2017), telah merumuskan manusia digital dalam ranah ontologi, etika, dan antropologi. Sedangkan budaya dari manusia digital secara eksplisit dan tegas belum dirumuskan. Untuk itu, studi ini hadir untuk memberikan suatu penjelasan yang sekaligus eksplisit dan tegas berkenaan dengan budaya manusia digital yang ditinjau dari dimensi material dan substansial kebudayaan.

Pembahasan tentang *homo digitalis* dalam tinjauan dimensi material dan substansial kebudayaan dimulai dengan penjelasan tentang siapa itu manusia digital. Setelah mengetahui siapa itu *homo digitalis*, penjelasan berikutnya masuk ke dalam ranah kebudayaan, yakni manusia digital dalam tinjauan dimensi material. Terdapat tujuh aspek yang dapat menjelaskan manusia digital dengan objek formalnya masing-masing. Lalu pembahasan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai manusia digital dalam tinjauan dimensi substansial yang memiliki lima aspek di dalamnya. Setelah pembahasan, studi artikel ini akan ditutup dengan sebuah simpulan yang berisi benang merah tentang keseluruhan dari artikel ini.

## **2. Metodologi**

Studi ini merupakan suatu kajian yang dibangun dalam wacana prinsip filsafat kebudayaan dan didasarkan pada metodologi kualitatif melalui studi kepustakaan. Metodologi kualitatif ini secara tegas dapat memahami fenomena; menggambarkan fakta, membuktikan, mengembangkan dan menemukan pengetahuan (Sugiyono, 2018:44). Halnya dapat dilakukan dengan menelaah

berbagai sumber; buku-buku dan jurnal ilmiah yang berbicara tentang objek yang hendak dianalisis dalam studi artikel ini. Prinsip filsafat kebudayaan sangat memengaruhi metode studi artikel ini. Studi ini memang menggunakan metodologi kualitatif, tetapi kualitatif yang dimaksud tentu berkenaan dengan metodologi filsafat. Dengan metodologi filsafat, studi ini dapat suatu sistem berpikir tertentu yang teratur, sistematis, dan rasional-logis (Raharso dan Yustinus, 2018:182).

### 3. Pembahasan

#### 3.1 *Homo Digitalis: Faktum Determinasi Teknologi Digital*

Ketika mengkaji tentang manusia, kodrat filosofis manusia untuk bertanya langsung memunculkan satu pernyataan sekaligus pertanyaan tentang siapakah, apakah, bagaimanakah manusia itu. Pertanyaan mengenai siapakah manusia itu merupakan sebuah pertanyaan besar dalam filsafat dan memiliki korelasi dengan sejarah peradaban manusia (Riyanto, 2013:9). Oleh karena memiliki kaitan dengan peradaban, jawaban tentang siapakah, seperti apakah, dan bagaimanakah manusia itu tentu beraneka ragam dan berubah seturut kronologi linear waktu. Pada zaman Yunani kuno Aristoteles menyebut manusia dengan istilah *zoon logon echon* atau makhluk pemakai bahasa. Selain itu Aristoteles juga menyebut manusia sebagai *zoon politikhon* atau makhluk yang hidup dalam suatu tatanan sosial. Berdasarkan evolusi, secara fisik dan psikis manusia saat ini disebut sebagai *homo sapiens* karena insan yang dimaksud ini memiliki kesadaran intelektual-kognitif, daya emosional-afektif, dan komponen fungsional-operatif untuk memanfaatkan kedua kemampuan sebelumnya dalam bentuk perbuatan konkret. Lain dari yang lain, dewasa ini sering dijumpai istilah-istilah yang menyebut manusia, seperti; *homo faber*, *homo ludens*, dan lain-lain. Istilah tersebut lahir dari refleksi atas kenyataan bagaimana manusia menanggapi hidupnya dengan segala tingkah laku, tutur wicara, dan gelora yang menguasai dunia dan perspektifnya. Lantas demikian adanya, tepatlah disebutkan bahwa manusia dewasa ini layak untuk disebut dengan istilah *homo digitalis*.

Secara etimologis, frasa *homo digitalis* berasal dari bahasa latin; *homo* berarti manusia, *digitalis* berasal dari kata *digitus* yang berarti jari. Secara harafiah *homo digitalis* berarti “manusia jari” dan bila diberi penjabaran arti dari *homo digitalis* ialah manusia yang selalu menggunakan jari dalam beraktivitas. Uraian pemahaman tentang *homo digitalis* seperti demikian tentu sangat minimalis. Sebutan *homo digitalis* yang populer dikenal dewasa ini sangat berkaitan dengan perkembangan dan penggunaan alat teknologi berbasis internet dan media digital terkait. *Homo digitalis* memiliki iklim relasionalitas

dengan media digital dan alat-alat teknis yang sangat kuat. Saking kuatnya sehingga keduanya saling memengaruhi dan membentuk. Dengan demikian, *homo digitalis* ialah manusia modern yang dikendalikan media, berfungsi sebagai media, dan mengadaptasi iklim teknologi digital (Hardiman, 2018:180). Pengertian ini hendak menyatakan bahwa manusia digital atau *homo digitalis* menjalani hidup dalam suatu pusran realitas digital berbasis internet dengan berbagai instrumennya. Sedari bangun pagi hingga tidur malam sarana atau intrumen digital itulah yang menemani dan membantunya dalam beraktivitas; bekerja, belajar, makan-minum, berolah raga, istirahat dan lainnya. Piranti digital utama yang selalu berada di dekatnya adalah *gadget* atau telepon genggam. Aktivitas khas dari seorang *homo digitalis* ialah mengusap, mengklik, dan mengetik, yaitu aktivitas yang mengandalkan *digitus*.

Manusia digital merupakan merupakan unsur hakiki dari zaman modern yang paling mutakhir, yakni era digital. Di era ini, manusia digital tidak dapat memisahkan diri dari teknologi yang ada di sekitarnya. Keduanya sudah menyatu layaknya dua sisi koin yang membawa nilai dan arti yang tunggal. Perkembangan teknologi digital dan multimedia internet serta media sosial terjadi sangat pesat sehingga tidak saja memengaruhi arus mobilitas informasi dan luasnya jaringan komunikasi, tetapi yang paling mengesankan ialah mengubah cara mengada (*being*) manusia (Kowe, 2019:5). Peran teknologi sungguh signifikan dalam mereformasi manusia sebagai subyek dalam dunia digital ini. Teknologi telah melampaui hakikatnya sebagai intrumen dan menyatakan diri sebagai *quasi* subyek, actor dan sistem nilai yang memengaruhi dan membentuk pola pikir, sikap, dan tindakan dengan cara tertentu (Saeng, 2010:67). Terjadilah mutual-relasionalitas antara manusia digital dan instrumen teknologis. Relasi tersebut terus berlangsung bahkan berpotensi semakin intensif karena dari waktu ke waktu penggunaan instrumen teknologis semakin besar bersamaan dengan kreativitas dan inventivitas hingga inovasi yang melahirkan berbagai instrumen teknologis baru yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia.

Harus dipahami bahwa seorang *homo digitalis* bukanlah sekadar pengguna sarana digital. Eksistensinya turut serta terjun ke dalam gawai yang ia sendiri gunakan, bahkan eksistensinya sangat ditentukan oleh aktivitas daring (*online*), bukan wujud korporealnya. Hal ini menjadi suatu aksioma populer, yaitu bahwa manusia mengukur eksistensi dirinya sejauh dia hadir dalam dunia digital (*online*) atau aktif berkomunikasi melalui media sosial berbasis internet (Mayolla, 2019:34). Bila seperti demikian faktumnya, jelaslah bahwa manusia digital bukan lagi disebut insan berbudi dan berhati Nurani, melainkan suatu wujud yang bernama entitas. Manusia disebut sebagai entitas karena eksistensinya tidak lagi ditentukan secara *per se, in se*. Manusia tidak lagi

menjadi *arche* bagi dirinya sendiri. Determinasi eksistensial manusia digital telah ditentukan oleh media teknis-instrumentalis-artifisial. Faktum ini tentu menjadi diskursus yang harus diperhatikan karena problematikanya terkoneksi secara inheren dengan masalah eksistensial manusia. Untuk itu, kehadiran ilmu pengetahuan kontemporer yang berciri material-positivistik dan teknis-artifisial hendaknya disikapi dengan wajar dan proporsional (Saeng, 2019:73). Kemampuan seperti ini harus dimiliki oleh seorang *homo digitalis* sebagai bagian yang terintegral serta terinternalisasi dalam budi dan tata lakunya.

*Homo digitalis* merupakan faktum dari determinasi teknologi digital. Mengetik, mengklik, hingga mengusap adalah aktivitas utama dari seorang insan sekaligus entitas modern yang disebut dengan nama *homo digitalis*. Dengan tiga aktivitas khas itu, *homo digitalis* dapat menghadirkan diri secara *telepresent* dan dengan cara itu pula segala sesuatu yang dibutuhkan dan diinginkan dengan segera dapat diperoleh. Bersama dengan itu pula, kepastian layar mengeser kepastian realitas (Hardiman, 2021:15). Masyarakat dewasa ini sangat percaya dengan apa yang ada dalam tayangan layar *gadget* mereka dan meragukan fakta yang terjadi di lapangan. Komentar warganet menjadi semacam suatu acuan atau referensi untuk melegitimasi sebuah informasi sebagai kebenaran. Bahkan, “viral” adalah suatu syarat utama agar informasi tersebut diperhatikan atau dianggap sebagai suatu kenyataan sejati. Demikian kepastian layar menjadi titik sentral dibanding kepastian realitas yang hanya berlaku sebagai sekadar pelengkap. Segala jenis sarana digital serta media sosial memiliki peran penting yang membentuk manusia dewasa ini menjadi *homo digitalis*. Dengan sarana tersebut manusia digital merajut dunianya, membentuk suatu corak hidup, dan menghayati suatu kebudayaan yang sungguh unik dengan segala fenomena yang khas. Bagian berikut menjelaskan dua dimensi kebudayaan khas dari manusia digital.

### **3.2 Dimensi Material Kebudayaan**

Para ahli membagi dimensi material kebudayaan manusia ke dalam 7 bagian, yakni bahasa, sistem teknologi, sistem ekonomi, sistem pengetahuan, organisasi sosial, religi, dan kesenian (Koentjaraningrat, 2009:164-170). Namun, JWM. Bakker (1984:38-50) menyebut dimensi material dengan istilah ‘nilai objektif’ kebudayaan serta membaginya hanya dalam 6 bagian dengan menghilangkan bahasa. Bakker memasukkan bahasa ke dalam dimensi atau nilai objektif organisasi sosial atau kesosialan. Menurutnya, bahasa merupakan bentuk dari komunikasi intersubjektif, dialog yang sejati di mana pemakai bahasa dan pembaca atau pendengar merupakan kesatuan sosial merupakan kesatuan

sosial (1984:43). Dengan demikian maka bahasa termasuk dalam nilai objektif kesosialan atau organisasi sosial. Di sisi lain, berdasarkan deskripsi bagian sebelumnya, manusia digital dengan eksistensi personal yang khas dunia modern-teknologis, memiliki dimensi material kebudayaan yang unik. Berikut terdapat penjelasan seturut dimensi-dimensi material kebudayaan.

*Bahasa.* Manusia digital memiliki corak bahasa yang sangat menarik dan cenderung luwes, gaul, prokem, dan terpengaruh westernisasi. Pola pembentukannya; peminjaman atau adaptasi bahasa asing, akronimasi atau penyingkatan, dan berbasis onomati, bersumber dari kemiripan bunyi (Kowe, 2019:19). Sebagai contoh; penggunaan kata *off* untuk mengungkapkan seseorang yang mau pulang atau kata *random* untuk mengungkapkan sesuatu yang tidak jelas, contoh akronimasi seperti *gabut* yang berarti gaji buta atau *geje* yang berarti tidak (*gak*) jelas, contoh kemiripan bunyi seperti *krik-krik* yang mendefinisikan keheningan atau kecanggungan. Corak bahasa ini selalul digunakan dalam komunikasi verbal-korporeal atau komunikasi langsung. Selain itu, *homo digitalis* juga memiliki bentuk bahasa lain, yaitu *emoji*, stiker, dan warna. Ketiganya merupakan format bahasa simbolik. *Emoji* merupakan symbol bergambar yang menyerupai ekspresi wajah, manusia, hewan, kegiatan, dan lalannya. Stiker terbentuk dari gambar atau video pendek yang riil. Warna biasanya digunakan untuk mengungkapkan perasaan, contoh; biru yang berarti sedih, merah yang berarti berani atau bersemangat (Kowe, 2019:20). Berbeda dari sebelumnya, ketiga bahasa simbolik ini sering digunakan dalam komunikasi media digital, seperti *chatting*, *direct message*, dan lainnya.

*Sistem teknologi.* Bukan sesuatu yang asing lagi bahwa untuk mendapatkan kemajuan pembangunan hidup manusia dewasa ini terpenuhi dalam pemanfaatan teknologi (Poespowardojo, 1989:13). Pada hakikatnya, manusia digital ialah entitas insani yang lahir dari kemajuan dan penggunaan teknologi yang masif. Teknologi yang dimaksud jelas adalah teknologi digital. Teknologi digital melingkupi hidup manusia dengan berbagai akses yang mempermudah seseorang untuk menggapai segala sesuatu. Tidak berhenti di situ, berbagai alat digital tersebut tidak hanya membuat manusia menjadi *homo digitalis*, tetapi juga membentuk manusia menjadi *homo deus*. Sarana digital, cara kerja, dan kecerdasannya disebut sebagai daya super-human (Allah) yang menuntun, mengontrol, dan menguasai hidup manusia (Kelen, 2019:88-89). Bila sarana digital sudah ada di genggamannya, utamanya *gadget*, dunia terasa telah dimiliki dan hanya dengan mengusap, mengetik, dan mengklik layar, segala sesuatu yang dikehendaki dengan segera terjadi; "*fiat mihi secundum verbum meum*", demikian bunyi moto sekaligus filosofi manusia digital saat ini. Sistem teknologi dewasa ini sungguh memanjakan serta memberi kenikmatan tersendiri.

Telena dengan situasi tersebut, manusia digital justru jatuh dalam hegemoni nalar teknis-artifisial yang membuatnya terkungkung dalam absolutisme hukum biokimiawi dan algoritma teknologis (Saeng, 2019:67).

*Sistem ekonomi.* Di era digital ini, segala sesuatu berlangsung secara digital, *telepresent*, dan tanpa perantara. Aktivitas ekonomi pun berjalan demikian; transaksi, tawar-menawar, hingga kesepakatan (*deal*), terjadi melalui sarana digital. Itulah yang disebut dengan ekonomi digital. Keberadaan ekonomi digital ditandai dengan semakin maraknya perkembangan bisnis dan transaksi perdagangan yang memanfaatkan media digital sebagai alat komunikasi, kolaborasi, dan kegiatan ekonomi antarperusahaan ataupun antarindividu, seperti *e-business* dan *e-commerce* (Nasution, dkk., 2019:1). Sistem *eco-digital* berkembang seiring dengan perubahan perilaku ekonomi masyarakat yang mencari informasi produk secara *online*, sebelum melakukan pembelian (Fuadi, 2021:2). Ekonomi digital sebagai sebuah sistem, memiliki dampak positif bagi perekonomian itu sendiri; mempermudah pencarian bahan baku, daerah pemasaran, hingga daya beli dan konsumsi. Produsen, distributor, dan konsumen dapat mengandalkan media digital untuk menggenapi apa saja yang menjadi kepentingannya. Namun, perlu disadari bahwa tanpa kesadaran sejati, *homo digitalis* sebagai pelaku ekonomi digital akan terperangkap dalam *habitus* konsumerisme atau budaya konsumtif. Hal ini sangat berbahaya dan harus sedapat mungkin dihindari.

*Sistem pengetahuan.* Diskursus ilmu pengetahuan terbagi ke dalam dua perspektif, yakni perspektif metafisik-ontologis dan empiris-positif-materialis. Perspektif metafisik-ontologis mengacu pada pola pemahaman tentang realitas untuk mencari dan menemukan hakikat, esensi, forma, ide, dan substansi, atau memahami realitas dengan mencari prinsip *arche*, atau *causa entis*-nya serta secara metodis memakai pendekatan refleksi-abstraktif. Sedangkan perspektif empiris-positif-materialis mengutamakan pengalaman sebagai rujukan utama dan melihat asal muasal realitas pada materi (Abagnano, 1993:564-565). Tak dapat dipungkiri bahwa ilmu pengetahuan empiris-positif-materialis berkembang begitu pesat di era digital ini. Puncak dari ilmu pengetahuan ini ialah kelahiran *AI (artificial intelligence)*. *AI* atau kecerdasan buatan memiliki kemampuan menyimpan dan mengelola data dengan sangat akurat. Kecerdasan, daya kerjanya, efisiensi, serta efektivitas kerjanya melebihi manusia pada umumnya. Harus diakui bahwa dewasa ini kehadiran *AI* sangat membantu hidup manusia di segala bidang; pendidikan, pembangunan atau konstruksi, tata kota, dan lainnya. Di sisi lain, harus diakui pula bahwa *AI* yang dapat bekerja seperti makhluk super-human adalah karya tangan *homo digitalis* sehingga tentunya masih ada kekurangan sana-sini yang perlu diperbaharui, bahkan harus

direfleksikan penggunaannya tentu ada dampak buruk yang perlu diantisipasi. Seorang *homo digitalis* harus mampu dan cermat melihat hal tersebut.

*Organisasi sosial.* Manusia digital membentuk organisasi sosial dengan cita rasa modern, yaitu melalui medsos (media sosial). Organisasi sosial tersebut selalu terbentuk berdasarkan nama media sosial dan anggota-anggotanya bersemayam dalam ‘akun.’ Grup *WhatsApp*, grup *Instagram*, grup *Facebook*, *Line*, *Telegram*, dan lain-lainnya merupakan wujud nyata organisasi sosial masa kini yang berada dalam naungan *internet of things*. Organisasi sosial semacam ini tentu sangat membantu ditambah sederhana dan dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Media sosial sebagai tempat beradanya organisasi sosial bukan saja dapat membantu komunikasi antarakun, melainkan juga menyediakan berbagai informasi termutakhir bahkan hiburan sekaligus. Lihat saja bagaimana media sosial seperti *Facebook* dan *Instagram* dengan cepat dapat memberikan informasi bagi warganet lewat *reels* dan fitur lainnya. Media digital sebagai organisasi sosial pun di sisi lain membentuk idealisme dan pola pikir *homo digitalis*. Era ini menunjukkan bahwa media telah menentukan dan mengukuhkan ideologi, sistem kepercayaan, atau pandangan dunia tertentu (Ibrahim, 2007:4). Organisasi sosial yang terbentuk dalam media tidak hanya sebagai sarana komunikasi dan informasi, lebih dari itu telah menjadi sarana *formatio* bagi pribadi *homo digitalis*.

*Religi.* Dalam bukunya yang berjudul “*Homo Deus*”, Yuval Noah Harari, seorang sejawahwan Yahudi, manusia digital dewasa ini disebut sebagai manusia-Allah (bukan manusia ilahi). Yang hendak ditekankan oleh Harari ialah berbagai sarana digital yang ada telah membuat manusia menjadi Allah. Segala sesuatu yang dalam anggapan tradisional telah disediakan oleh Allah transenden-imanen, sekarang telah disediakan oleh sarana digital yang ada di genggamannya seorang *homo digitalis*. Hanya dengan mengusap, mengetik, dan mengklik, segala sesuatu yang diinginkan dan dibutuhkan dapat terpenuhi tanpa perlu berdoa terlebih dahulu. Dimensi religiusitas manusia telah beralih dari Allah kepada sarana digital dan ritualnya sangat sederhana; mengusap, mengetik, dan mengklik. Tidak dibutuhkan imam atau pernak-pernik serta buku ritus, semuanya terjadi sesuai keinginan seorang *homo digitalis* karena dialah Allah sendiri (*Homo Deus*). Selaras dengan ulasan ini, agama baru adalah “*techno-religions*” (agama-agama teknik) yang memiliki dua tipe; humanisme teknik dan agama data. Yang pertama berhubungan dengan teknik yang menguasai kemanusiaan, dan yang kedua keyakinan yang didasarkan pada aliran data dalam proses kerja sistem algoritma (Kelen, 2019:90-91). Religiusitas manusia telah dikuasai oleh sesuatu yang sangat lahiriah dan bahkan tidak memiliki insur transendensi dan imanen. Tetapi secara fungsional

memang sarana digital memenuhi keinginan dan kebutuhan manusia. Demikian religiusitas manusia telah terperangkap dalam kungkungan sarana material dan dengan sendirinya sudah mengabaikan unsur transendensi dan imanen yang secara *in se* merupakan hakikat dari religiusitas.

*Kesenian.* Manusia digital mengungkapkan dimensi estetisnya lewat sarana digital berupa aplikasi-aplikasi, seperti *Photoshop*, *Snack Video*, *Tik Tok*, dan lainnya. Daya *editing*, kolaborasi, dan kontekstualisasi konten seni sangat dibutuhkan agar kesenian tersebut selalu eksis dengan kekhasannya. Hasil kesenian seperti artefak, perlu dilestarikan terutama melalui iklan. Kesenian selalu memiliki karakter khusus, kuno, bahkan asing. Agar tetap lestari, dibutuhkan usaha audio-visualisasi sehingga bentuk fisik kesenian yang dimaksud tetap dikenal oleh dunia. Di sini *homo digitalis* berperan sebagai agen yang memberikan sosialisasi dan promosi mengenai kesenian, terutama yang berbentuk atau berwujud (artefak) melalui aplikasi-aplikasi digital yang dimiliki saat ini. Demikian artefak dari budaya tradisional dapat dipertahankan dan dilestarikan. Pada bagian ini, ada istilah lain yang perlu dipahami, yakni digitalisasi budaya. Istilah digitalisasi budaya adalah suatu konsep dalam pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi untuk meningkatkan daya guna terkait kebudayaan dan pengelolaan serta penyebaran unsur-unsur kebudayaan (Dwihantoro, 2023:158). Seorang manusia digital dituntut untuk turut berperan aktif dalam melestarikan seni lewat digitalisasi kesenian, yaitu dengan dokumentasi, *editing*, dan *promoting*.

Ketujuh dimensi material kebudayaan yang telah dijelaskan ini menunjukkan betapa beda dan uniknya materi-materi kebudayaan yang dihasilkan oleh peradaban *homo digitalis*. Ketujuh dimensi ini merupakan isi pokok dari kultur hidup yang dilakukan, dihayati, dan (seharusnya) direfleksikan oleh seluruh insan kontemporer, yakni manusia digital itu. Adalah hal yang fenomenal dan komplikatif bila mengatakan bahwa diskursus digitalisasi membuat kebudayaan terperangkap dalam masa lalu dan sama sekali tidak progresif. Justru dengan digitalisasi ini maka kebudayaan itu semakin kaya, lestari, dinamis, dan dikenal oleh masyarakat mundial.

### **3.3 Dimensi Substansial Kebudayaan**

Dalam kuliah Filsafat Budaya, Raymundus Sudhiarsa Ph.D menjelaskan bahwa selain dimensi material kebudayaan yang terdiri dari 7 unsur, terdapat pula dimensi substansial. Dimensi ini merujuk kepada unsur atau komponen-komponen primer yang determinan untuk dinamika kebudayaan. Dimensi substansial kebudayaan terdiri dari 5 unsur, yakni *anthropos*, *ethnos*, *oikos*,

*tekne*, dan *chronos*. Dinamika perubahan budaya sangat ditentukan oleh kelima unsur ini. Sebagai manusia yang hidup dalam realitas sekaligus kebudayaan digital, *homo digitalis* menghidupi unsur-unsur substansial kebudayaan yang unik dan menarik untuk dibahas. Berikut ini akan dijelaskan secara bertahap unsur-unsur substansial kebudayaan digital yang inheren dengan realitas manusia digital.

*Anthropos*. Secara etimologis, istilah *anthropos* berasal dari bahasa Yunani, yang berarti manusia (*human being*) sehingga istilah ini menunjuk kepada siapa itu manusia (Sudhiarsa, 2020:14). Manusia yang dimaksudkan dalam unsur *anthropos* ialah manusia yang memiliki akal budi dan kehendak bebas untuk menanggapi dunianya. Di era modern ini, dengan adanya berbagai sarana digital dengan aplikasi-aplikasi yang ada di dalamnya, kesadaran kognitif dan afektif manusia perlu dipertanyakan. Algoritma dari *internet of things* memiliki hegemoni yang cukup kuat dalam menentukan apa yang hendak dipilih manusia. Kebebasan manusia digital seolah-olah dan secara tidak langsung dibentuk oleh algoritma *IoT*. Bila terjadi demikian, patut dipertanyakan siapa subyek dalam budaya dunia saat ini dan bagaimana dengan bentuk budayanya. Manusia digital terperangkap dan dikendalikan oleh algoritma *IoT*, terutama sekali tampak jelas dalam media sosial. Lebih parah lagi, unsur *anthropos* manusia digital hanya menjadi alat untuk meng-*update* dan menampakkan data melalui sistem penghasil data yang disebut *Internet-of-All-Things* (Kelen, 2019:91). Inilah kenyataan yang sedang dihidupi oleh manusia-manusia modern dengan unsur *anthropos* yang terbelenggu dalam tempurung data-data digital dan algoritma *IoT*.

*Ethnos*. Istilah ini ini berasal dari bahasa Yunani yang berarti bangsa, suku, kelompok, dan awam disebut dengan istilah 'etnis.' Selain itu, makna dari istilah *ethnos* juga dapat merujuk pada komunitas yang saling berinteraksi dan membentuk suatu kehidupan sosial yang khas. Istilah ini juga mencakup pandangan tentang relasi manusia sebagai organisme serta kebudayaannya (Neonbasu, 2021:13). Digitalisasi membuat manusia hidup dalam satu naungan dengan keterhubungan (*connectivity*) tanpa batas. Naungan tersebut ialah teknologi *Internet of Things* yang secara global menyatukan semua manusia yang berasal dari berbagai berbagai belahan dunia. Hanya dengan instrumen digital yang digenggam, manusia dapat bersatu dalam suatu relasi universal, yaitu suatu komunitas dengan cara interaksi *telepresent* dan corak relasi sosial mundial. Unsur *ethnos* bagi komunitas *homo digitalis*, tidak terbatas hanya untuk bangsa atau etnik tertentu, melainkan mencakup seluruh warga dunia. Relasionalitas terbentuk secara global-mundial-digital. Di sini, konsep *ethnos homo digitalis* sangat selaras dengan kosmopolitanisme, yaitu suatu konsep

yang menyatakan bahwa semua manusia adalah anggota dari komunitas yang sama, yaitu komunitas universal (Zalta, ed., 1995:1). Pemahaman *ethnos* seperti ini tentu disebabkan oleh peran dari media sosial. Platform digital dari media sosial memungkinkan komunikasi dan pertukaran informasi lintas negara sehingga dengan terjadinya interaksi dan relasi dalam komunitas universal terbentuk, *ethnos* digital menjadi nyata.

*Oikos*. Unsur substansial kebudayaan berikut ini berasal dari bahasa Yunani, yang berarti rumah tangga (Solihat dan Arnasik, 2018:8). Arti demikian terlalu sempit sehingga perlu dimengerti secara lebih luas. Rumah tangga yang dimaksud ini memiliki makna implisit yang luas, tidak hanya berarti keluarga melainkan seluruh lingkungan sekitar di mana manusia hidup sembari berelasi dengan segala sesuatu yang ada di sekitarnya dan dari situ pula manusia menghasilkan kebudayaan tertentu. *Oikos* dewasa ini sangat luas karena perkembangan teknologi digital memungkinkan manusia untuk tidak hanya mengalami alam fisik di sekitarnya secara langsung (perjumpaan korporeal), tetapi juga dengan kehadiran *telepresent* yang memungkinkan seseorang dapat mengalami, mengetahui, dan memahami berbagai peristiwa di seluruh belahan dunia. Dengan demikian maka *oikos* manusia digital niscaya begitu global dan pada akhirnya memengaruhi pola pikir, perspektif, serta pilihannya terhadap berbagai peristiwa dan tawaran dunia. Lihat saja perang Israel- Palestina yang membuat manusia terpecah belah pada keberpihakan kedua bangsa ini. Atau pesta sepak bola dunia yang secara hebat menimbulkan berbagai pilihan dan fanatisme di antara manusia-manusia modern. Kedua peristiwa ini secara korporeal jauh namun karena adanya sarana digital berbasis internet, semua itu menjadi dekat, kenyataan itu serasa *oikos* yang bisa dekat dengan semua manusia di seluruh belahan dunia.

*Tekne*. Istilah ini memiliki pemahaman yang merujuk pada teknik dan teknologi. Lebih jauh lagi, *tekne* merupakan suatu kreativitas dan inventivitas dari manusia dalam menanggapi alam sekitar. Di sini *tekne* terkait dengan teknologi atau peralatan-peralatan yang membantu manusia untuk beraktivitas memenuhi kebutuhannya sehari-hari. Selain itu, *tekne* juga terkait dengan teknik atau cara-cara dalam menggunakan teknologi-teknologi yang dimaksud itu. Di era digital ini, adalah suatu keharusan untuk memahami *tekne* sebab hidup manusia sudah dikelilingi oleh berbagai jenis teknologi; mulai dari yang paling sederhana, yakni *gadget*, hingga yang paling rumit, seperti *Big Data*. *Homo digitalis* memiliki kewajiban dan panggilan untuk menguasai teknologi tersebut. Penguasaan itu tidak hanya mencakup penghafalan dan modifikasi, melainkan juga daya refleksi etis untuk menjaga agar teknologi yang dikembangkan ini jangan sampai menghancurkan eksistensi dan esensi manusia. Manusia harus

tetap menjadi tuan atas teknologi, *homo digitalis* adalah pengendali dan penentu arah kemajuan *tekne* yang ada di dunia ini, bukan sebaliknya. Halnya menjadi begitu buruk apabila kolonialisme praktis serta fatalisme teknologi digital menghanyutkan manusia dengan pusaran badai informasi dan hiburan-hiburan picik yang sama sekali tidak meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan operatif manusia.

*Chronos*. Secara etimologis, istilah *chronos* berasal dari bahasa Yunani yang berarti waktu (Sulistyanto, 2019:5). Istilah *chronos* merujuk pada dimensi waktu linear, bukan sirkuler; terus berlanjut tanpa pengulangan, waktu yang datang lalu pergi, lenyap. Selain istilah *chronos*, istilah lain yang terkait ialah *chairos*. Istilah kedua ini berarti waktu dilihat sebagai kesempatan untuk berkembang (Laga, 2019:52). Istilah kedua ini menjadi pengertian waktu yang dipahami oleh manusia modern. Dalam konteks kebudayaan, istilah *chronos* bersangkutan paut dengan kebudayaan lampau dan kebudayaan masa kini. Budaya masa lalu secara garis waktu linear, telah menciptakan sejarah. Di era modern ini, waktu tidak menjadi penghalang atau pembatas bagi insan digital untuk melakukan sesuatu. Waktu linear dan sirkuler sama-sama diakui dan dihidupi, itulah *chairos*. Setiap saat adalah kesempatan, kesempatan adalah waktu, dan kesempatan itu selalu ada sejauh waktu ada. Berkenaan dengan dinamika sebagai dampak dari waktu, *homo digitalis* adalah wujud dari kausalitas antara waktu dan kenyataan modern. Suatu hal yang pasti bahwa evolusi manusia secara psikis tidak berhenti pada faktum *homo digitalis*, akan hadir paras manusia lain yang lebih aktual dan terutama sesuai dengan keadaan era. *Chronos* dan *chairos* telah mengantarkan manusia hingga saat ini. *Chronos* dan *chairos* juga yang menjadi salah satu faktor pembentuk *homo digitalis*. Waktu yang terus berubah ini tentu akan membawa manusia menuju tempat yang belum diketahui dengan pasti, tempat gelap yang berisi tanda tanya.

Kelima unsur kebudayaan yang telah dibahas ini merupakan dimensi substansial yang menentukan dinamika dan bentuk kebudayaan manusia. Masing-masing dari kelima unsur tersebut memberikan sumbangan berarti bagi terbentuknya *homo digitalis*. Adalah sesuatu yang luar biasa bila melihat kembali derap langkah dan proses digitalisasi berbagai dimensi kehidupan hingga membentuk manusia dalam suatu kebudayaan modern, yakni budaya digital. Kemajuan teknologi yang memberi kemudahan dan membantu aktivitas manusia tentu perlu diapresiasi. Di era ini manusia telah mencapai kejayaan dan kemungkinan akan terus berjaya dengan teknologi yang selalu berkembang dan terbarukan. Sembari menikmati kejayaan itu, manusia perlu berefleksi, merenungkan kemajuan manusia yang sudah berjalan hingga sejauh ini dan

kini tiba di suatu cabang berupa tanda tanya. Insan modern yang *super-smart* dan *sophisticated (homo digitalis)* harus menjawab pertanyaan tersebut.

### 3.4 Wacana Kritis: *Quo Vadis Manusia dalam Budaya Digitalisme?*

Setelah membaca dan memahami siapa itu *homo digitalis* serta pola hidupnya yang secara deskriptif digambarkan dalam dua bagian penjelasan sebelumnya, berikut ini studi artikel ini mencapai puncak pembahasan dengan suatu deskripsi mengenai arah orientasi hidup insan modern di tengah budaya baru yang dalam studi artikel ini disebut budaya digitalisme. Istilah ini akan diuraikan pada paragraf berikutnya. Hal terpenting yang menjadi sorotan utama bagian ini ialah wacana kritis di mana pembaca diundang untuk mengolah kecakapan analitis-kritis dalam menghidupi kebudayaan dewasa ini. Perkembangan dan kemajuan teknologi terus berlangsung. Sebagai entitas yang diperkaya dengan kemampuan kognitif, afektif, intuitif, hingga daya operatif, manusia secara *in se* dituntut untuk memilih dan menentukan ke arah mana arus perkembangan dan kemajuan teknologi yang ia lakukan setiap saat. Hal ini menjadi penting untuk dibahas karena mencakup kelestarian eksistensi manusia.

Berdasarkan pembahasan-pembahasan sebelumnya, studi ini berpendapat bahwa manusia secara aktual sedang hidup dalam suatu budaya baru, yakni budaya *digitalisme*. Digitalisme mengandung makna sebuah sikap, daya dan kultur hidup, konsepsi, pemahaman, pola pikir, perspektif, serta semangat zaman yang berpusat pada sarana-sarana digital dengan segala unsurnya yang secara tidak langsung membendung dan menaungi hidup manusia serta membentuk corak kemanusiaan makhluk insani. Sebagai suatu *isme* modern, digitalisme tentu merupakan sesuatu yang masih asing di telinga publik. Walau demikian, *isme* tersebut adalah suatu kenyataan yang sudah sedang dihadapi, dihayati, dan dinikmati oleh semua manusia di dunia ini. Tidak hanya sekadar menggunakannya sebagai media aktualisasi daya kreasi manusia, digitalisme telah merasuk dalam bagian intrinsik manusia hingga memengaruhi *modus vivende, modus operandi, dan modus essendi* makhluk berbudi. Dari sinilah maka manusia itu aktual tidak lagi disebut *homo sapiens* atau *homo erectus*, melainkan tepat disebut dengan istilah *homo digitalis*. Budaya digitalisme memang memiliki dampak yang sangat signifikan dan inilah yang perlu dikritisi.

Dalam budaya digitalisme, manusia modern (*homo digitalis*) hidup dalam suatu naungan global, yakni *culture of connectivity*. Jejaring kerja, kehidupan sosial, hingga informasi tentang apa saja terintegrasi di dalamnya (Wijanarko,

2019:111). *Culture of connectivity* ini tepat untuk diselaraskan dengan budaya digitalisme karena keduanya mengharuskan teknologi digital sebagai perwujudannya dan basisnya ialah internet. Kultur ini sejatinya mempermudah manusia untuk berkomunikasi, bertukar informasi, belajar, berdiskusi, konsultasi, berdagang, berdoa, hingga sekadar bertatap muka. Lebih dari itu, dengan kultur ini seseorang dapat mengalami suatu peristiwa yang terjadi di tempat lain tanpa harus ada di sana, seperti tayangan *live* sepak bola, *Moto GP*, *Tomorrow land*, dan lainnya. Singkatnya, segala macam aktivitas manusia dapat dilakukan dalam kultur koneksi ini. Kultur digitalisme sangat membantu dan memberikan berbagai kemudahan bagi aktivitas manusia dan hal yang paling penting ialah bantuan sarana digital bagi pekerjaan, pendidikan, dan kesehatan manusia. Di sini dapat ditemukan bahwa sarana digital telah mengabdikan diri kepada kepentingan manusia. Pada hakikatnya memang harus demikian, yaitu bahwa motivasi dari usaha penemuan sarana teknologis harus bertujuan untuk mengabdikan pada kepentingan manusia, memelihara kemanusiaan, dan melestarikan eksistensi manusia itu sendiri. Inilah orientasi pembangunan dan pengembangan teknologi digital.

Namun, muncul pertanyaan, “apakah manusia digital dewasa ini sungguh memahami fungsi dasar dari teknologi digital yang ada?” “apakah semua manusia digital sudah memanfaatkan teknologi ini untuk mewujudkan tujuan yang luhur-mulia?” Pertanyaan ini sejatinya tidak bisa dijawab oleh siapapun. Hanya kenyataan yang bisa menjawabnya dengan benar dan tepat. Pertanyaan ini membawa pembaca budiman tiba di suatu cabang yang bukan hanya menuntut jawaban argumentatif, tetapi lebih dari itu membutuhkan jawaban operatif dalam *lebenswelt* sehari-hari. Jawaban operatif itu juga yang akan menyatakan dengan tegas; apakah pembaca budiman itu seorang *homo digitalis* atau *homo erectus*. Yang terakhir ini adalah psimisme yang tercetus dari banyak filosof ketika memandang perkembangan manusia sejak pra-aksara hingga era digital saat ini. Para filosof ini melihat bahwa di balik perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi, manusia justru terhempas ke dalam pusaran kenikmatan sarana-sarana digital yang ada hingga kemanusiaannya hilang dan kembalilah ia menjadi “manusia kera” yang tidak memiliki kesadaran sejati; kemampuan kognitif dan afektifnya telah lenyap.

Semua manusia kontemporer sudah mengetahui dengan jelas dan tegas bahwa penggunaan berbagai instrumen digital berbasis internet memiliki dampak bercabang dua; positif-konstruktif dan negatif-destruktif. Sebagai contoh, *WhatsApp* sangat membantu manusia dalam berkomunikasi dan berdiskusi, namun halnya menjadi buruk bila *WhatsApp* digunakan untuk membicarakan keburukan orang lain (*gossip*). Contoh lain, jaringan internet dapat digunakan

untuk mencari informasi penting terkait edukasi, sanitasi, dan lainnya, bukan digunakan untuk judi atau sejenisnya. Adalah sesuatu yang sangat sulit dicerna dengan akal sehat ketika melihat seorang manusia digital yang adalah mahasiswa, memanfaatkan *gadget*, tepatnya aplikasi-aplikasi media sosial dan hiburan (misalnya *Tik Tok* dan *Instagram*) untuk menonton selama satu hari penuh lalu ketika tenggat waktu untuk mengumpulkan tugas malah memanfaatkan internet untuk menunjukkan kebolehannya dalam mencuri; *copy and paste*. Seorang filosof mengatakan bahwa perilaku seperti itu merupakan cerminan dari kemampuan seekor kera yang hanya mampu meniru dan tidak dapat mengkreasi suatu inventivitas. Di sini, efek negatif digitalisme tampak jelas; manusia semakin tidak manusiawi, dinamika hidup cenderung regresif.

#### 4. Simpulan

Kemajuan teknologi digital menghasilkan berbagai sarana digital yang membantu segala macam aktivitas sekaligus mempermudah mobilitas informasi dan komunikasi manusia. Manusia sebagai subyek, menggunakan sarana-sarana digital tersebut mulai dari bangun pagi hingga tidur malam. Ada berbagai *input* yang manusia terima sekaligus *output* yang dikeluarkan dalam penggunaan sarana tersebut. Penggunaan ini begitu masif sehingga sarana tersebut tidak hanya menjadi instrumen tetapi juga menjadi media yang membentuk eksistensi manusia dewasa ini. Di sinilah momen kelahiran *homo digitalis*. Seorang *homo digitalis* hidup dalam lingkup digital yang memengaruhi tingkah laku dan cara berpikirnya hingga pada akhirnya membentuk kebudayaannya. Kebudayaan tersebut diistilahkan dengan sebutan budaya digitalisme dengan rangkaian dimensi material dan substansial yang unik dan menarik untuk diketahui. Ada begitu banyak hal baru, baik yang positif maupun yang negatif. Untuk itu, sebagai insan modern yang memiliki daya pengetahuan yang tergolong unggul, *homo digitalis* dituntut untuk merefleksikan realitas tersebut dengan bijak dan dari situ memilih untuk melakukan yang terbaik. Dengan cara ini kehidupan manusia akan terjamin kelestariannya dan harmoni hidup bersama dalam dunia ini bisa menjadi nyata bagi manusia.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abbagnano, Nicola (1993), *Kamus Filsafat*, Milan: TEA.
- Baker, JMW. (1984), *Filsafat Kebudayaan: Sebuah Pengantar*, Yogyakarta: Kanisius.
- Dwihantoro, Prihatin. (2023), "Digitalisasi Kesenian Njanen: Strategi Pelestarian

- Kebudayaan Melalui Platform Sosial Media” *Madaniya*, Vol. 4, No. 1, 158.
- Fuadi, Debi S., dkk., (2021), “*Systematic Review: Strategi Pemberdayaan Pelaku UMKM Menuju Ekonomi Digital melalui Aksi Sosial*” *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 5, No. 1, 2.
- Hardiman, F. Budi (2021), *Aku Klik, Maka Aku Ada*, Yogyakarta: Kanisius.
- Hardiman, F. Budi (2018), “Manusia dalam Prahara Digital”, *Jurnal Diskursus*, Vol. 17, No. 2, 177.
- Ibrahim, Idi Subandy (2007), *Budaya Populer sebagai Komunikasi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- Kelen, Donatus Sermada (2019), “Revolusi Industri 4.0: Kapitalisme Neo-liberal, *Homo Deus*, dan Wacana Solusi (Suatu Tinjauan Filsafat Sosial)” *Seri Filsafat dan Teologi Widya Sasana*, Vol. 20, No. 19, 88-89.
- Koentjaraningrat (2009), *Pengantar Ilmu Antropologi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Kowe, Bertolomeus A.S. (2019). “Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Interaksi Sosial *Digital Native Generation*” *Forum*, Vol. 48, No. 2, 5.
- Laga, Severinus T. (2019), “Dunia yang Dilipat dalam Identitas Manusia *Cyber*” *Forum*, Vol. 48, No. 2, 52.
- Mahdayeni, dkk., (2019), “Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan)” *Tadbir*, Vol. 7, No. 2, 174.
- Mayolla, Inocantius G. (2019), “Relasi Aku Gawai dalam Metafisika Heidegger”, *Forum*, Vol. 48, No. 2, 34.
- Nasution, Dewi Sartika, dkk. (2019), *Ekonomi Digital*. FEBI UIN: Mataram.
- Neonbasu, Gregor (2021), *Etnologi: Gerbang Memahami Kosmos*, Jakarta: Obor.
- Noerhadi, Toeti H. (2013), *Aku dan Budaya: Telaah Teori & Metodologi Filsafat Budaya*, Jakarta: Gramedia.
- Poespowardojo, Soerjanto (1989), *Strategi Kebudayaan: Suatu pendekatan Filosofis*, Jakarta: Gramedia.
- Raharso, A. Tjatur and Yustinus (2018). *Metodologi Riset Studi Filsafat dan Teologi*, Malang: Dioma, 153.
- Saeng, Valentinus (2010), “*Quo Vadis* Subyek dalam Imperium Teknologi dan

- Lautan Media” *Seri Filsafat dan Teologi Widya Sasana*, Vol. 20, No. 19, 67.
- Saeng, Valentinus (2019), “Antara *Eureca* dan *Erica*: Konsep Manusia di Era 4.0” *Seri Filsafat dan Teologi Widya Sasana*, Vol. 29, No. 28, 73.
- Solihat, Ai Nur dan Syamsudin Arnasik (2018), “Pengaruh Literasi Ekonomi terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi”, *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, Vol. 2, No. 1, 8.
- Sudhiarsa, Raymundus (2020), *Antropologi Budaya 1*, Malang: STFT Widya Sasana.
- Sugiyono, (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyanto, Bambang (2019), *Menggamit Minat Warisan Budaya Lereng Gunung Lawu*. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Wijanarko, Robertus (2019), “Revolusi Industri Keempat, Perubahan Sosial, dan Strategi Kebudayaan”, *Seri Filsafat dan Teologi Widya Sasana*, Vol. 29, No. 28, 111.
- Zalta, Edward N., ed. (1995), *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. California: Center for the Study of Language and Information.