



Era Digital Lompatan Besar Dalam Relasi Manusia

Kladius Hutagalung¹, Kornelius Iner Viyo²

^{1,2} Fakultas Filsafat, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan

Email: kornelius.viyo@gmail.com

Abstrak

Relasi interpersonal merupakan relasi dua pihak atau lebih yang saling terhubung satu sama lain. Relasi mengandaikan adanya perjumpaan dan komunikasi. Pada era digital, pola relasi manusia berubah. Dengan adanya komunikasi digital, manusia kini dapat berelasi tanpa ada perjumpaan secara langsung. Bukan hanya komunikasi, seluruh aspek kehidupan manusia mulai masuk dalam dunia digital. Digitalisasi memiliki dampak positif dan negatif pada manusia, terlebih pada pola relasi manusia. Perjumpaan dan kegiatan manusia secara perlahan masuk dalam dunia digital yang melahirkan perubahan besar di berbagai aspek kehidupan. Aktivitas virtual tidak asing lagi bagi manusia.

Kata-kata kunci : *relasi manusia, era digital, digitalisasi, homo digitalis, virtual, media sosial, handphone, relasi aku – engkau.*

PENDAHULUAN

Semakin berkembang zaman, semakin berkembang pula teknologi ciptaan manusia. Dunia saat ini telah mengalami empat kali revolusi industri. Revolusi industri merupakan rahim untuk melahirkan kecanggihan teknologi yang mengubah cara kerja dan hidup manusia. Saat ini manusia telah memasuki era digital. Era digital ditandai dengan adanya komputer dan internet untuk memudahkan pekerjaan dan komunikasi manusia. Di samping itu, komputer dan internet itu pula menciptakan jarak bagi manusia di dunia nyata. Relasi manusia memiliki bentuk yang baru. Digitalisasi berhasil menciptakan paradoks bagi manusia karena dampak konstruktif dan destruktif yang lahir darinya.

PEMBAHASAN

Bentuk Relasi di Era Digital

Manusia saat ini sudah cukup akrab dengan teknologi, misalnya *handphone*. *Handphone* memudahkan banyak orang untuk berkomunikasi. Di Indonesia, juga di negara lain, sebagian besar remaja dan orang dewasa telah memiliki *handphone*. Beberapa anak Sekolah Dasar bahkan sudah diberi fasilitas *handphone* oleh orang tuanya. Dalam komunikasi, baik satu arah maupun dua arah, individu-individu yang terlibat dapat saling bertukar informasi atau pesan. Di era modern saat ini, digitalisasi dapat menjadi salah satu media komunikasi yang mempermudah proses pertukaran informasi tersebut. Pada era ini manusia telah tenggelam dalam lautan informasi yang dapat diakses dengan begitu mudah hanya melalui *handphone* dan internet. *Handphone* dan internet telah mendorong perubahan yang meluas dalam mengakses dan menggunakan informasi yang tingkatannya terus bertambah dari waktu ke waktu.¹

Generasi digital memiliki budaya baru yang lahir dari terhubungnya mereka dalam dunia digital.² Melalui digitalisasi, terdapat banyak ruang publik virtual yang menjadi tempat

¹ Kasdin Sihotang, *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup di Era Digital* (Yogyakarta: Kanisius, 2019), hlm. 7.

² Feriyansyah, dkk, *Kewargaan Digital: Warga Digital dalam Kepungan Hiperkoneksi* (Medan:



bagi individu-individu untuk saling berinteraksi. Ruang virtual yang sedang marak di masyarakat saat ini, terutama generasi muda, adalah media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, *Line*, *Zoom*, dan sebagainya. Mediasosial menjadi sarana bagi banyak orang untuk berkomunikasi dan berbagi cerita. Bahkan, secara perlahan kegiatan manusia sehari-hari telah berpindah ke ruang virtual: sekolah daring, kuliah daring, rapat daring, dan berbagai kegiatan lainnya. Akhir-akhir ini kegiatan daring marak karena tuntutan pandemi, namun tidak menutup kemungkinan hal ini akan menjadi era baru bagi peradaban manusia.

Era digital telah menciptakan komunikasi tanpa halangan jarak dan waktu. Dalam hitungan detik, dua orang di benua yang berbeda dapat saling bertukar pesan tanpa memerlukan biaya besar. Dua orang tersebut hanya perlu memiliki *handphone* yang terhubung ke internet untuk dapat melihat wajah masing-masing. Pengguna teknologi digital, yang disebut sebagai warga digital, dapat memanfaatkan *handphone* sebagai sarana untuk berbincang tentang kehidupan. Warga digital dapat saling berinteraksi di dunia virtual sebagai ruang publik tanpa harus bertemu. Ruang publik tidak sebatas ruang-ruang fisik namun telah menyatu menjadi ruang digital di mana setiap warga dengan mudah melakukan percakapan sehari-hari maupun membahas isu-isu politik, sosial, ekonomi secara global dengan waktu yang bersamaan.³

Sebuah Lompatan Besar

Digitalisasi merupakan tanda adanya lompatan besar dalam peradaban manusia. Saat ini dunia sedang berada dalam era Revolusi Industri 4.0, bahkan era Society 5.0, yang ditandai dengan adanya digitalisasi. Revolusi Industri 4.0 sering juga disebut sebagai revolusi digitalisasi.⁴ Pada era ini komunikasi manusia mengalami perkembangan pesat karena dapat saling terhubung dengan milyaran manusia lainnya melalui dunia maya. Manusia kini memiliki dua dunia, yakni dunia nyata dan dunia maya. Pada dunia nyata, komunikasi dan koneksi manusia terbatas pada ruang dan waktu. Pada dunia maya, komunikasi dan koneksi manusia tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Perubahan pola hidup manusia merupakan dampak terbesar dari digitalisasi. Manusia kini menjadi *homo digitalis*. Rafael Capurro, seorang filsuf teknologi, melihat bagaimana teknologi cukup berpengaruh terhadap etika, ontologi, maupun antropologi. Teknologi telah mengubah pandangan manusia tentang realitas hidupnya. Eksistensi manusia tidak hanya dilihat dari perilaku hidupnya di dunia nyata, melainkan juga dari keaktifannya dalam dunia digital. Kecanggihan teknologi memungkinkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya melalui dunia digital. Teknologi turut melahirkan lapangan pekerjaan baru, seperti *youtuber*, *gamer* maupun *blogger*. Kelahiran *homo digitalis* ke pentas sejarah dimungkinkan oleh teknologi.⁵

Kehadiran *homo digitalis* melahirkan gaya hidup yang baru. Digitalisasi telah mengubah bagaimana cara manusia berpikir, berinteraksi, dan hidup. Manusia mulai merasa kehilangan sebagian dari dunianya ketika ia dijauhkan dari *handphone*-nya. Manusia akan merasa utuh jika ia tetap bersama dengan *handphone*-nya. Dunia digital telah memberikan ‘manusia-manusia’ baru, hiburan baru, aktivitas baru, catatan baru bagi manusia. Manusia dapat bertemu dengan ‘manusia’ dan berelasi dengan sangat intens melalui kolom *chat* pada akun media sosial. Catatan manusia tentang kesehatan, keuangan, pendidikan pun turut

Yayasan Kita Menulis, 2019), hlm. 10.

³ Feriyansyah, dkk, *Kewargaan Digital: Warga Digital dalam Kepungan Hiperkoneksi ...*, hlm. 18.

⁴ Halifa Haqqi – Hasna Wijayati, *Revolusi Industri 4.0 di Tengah Society 5: Sebuah Integrasi Ruang, Terobosan Teknologi, dan Transformasi Kehidupan di Era Disruptif* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2019), hlm. 6.

⁵ F. Budi Hardiman, *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital* (Yogyakarta: Kanisius, 2021), hlm. 40.



tersimpan dalam *handphone*-nya. Dampaknya yang begitu luas inilah yang melahirkan gaya hidup baru bagi masyarakat secara luas.⁶

Era digital turut mempercepat proses globalisasi. Manusia yang dengan mudahnya terkoneksi dengan manusia dari negara lain memberi pengaruh yang cukup besar dalam akulturasi budaya. Karena luasnya lautan informasi, pola pikir atau ideologi suatu budaya pun dapat berpindah dengan cepat ke kebudayaan lain sehingga mempengaruhi hobi maupun pola interaksi manusia. Banyak remaja Indonesia kini meniru kebudayaan Korea dan Jepang karena film-film yang merekatonton. Dengan sistem teknologi informasi dan komunikasi canggih, pengaruh globalisasi tersebut sampai juga pengaruhnya ke setiap sudut daerah dan wilayah di seluruh dunia ini.⁷

Dampak Positif

Setiap perubahan besar selalu memiliki dampak positif dan negatif. Dalam hubungannya dengan relasi manusia, digitalisasi dapat memperluas relasi tanpa terhalang jarak dan waktu. Dahulu manusia hanya dapat berbicara secara langsung dengan orang dalam ruang yang sama atau jarak yang relatif dekat, namun sekarang manusia sudah dapat berbicara dengan orang yang jaraknya relatif jauh melalui teknologi digital. Jika dahulu manusia memerlukan waktu beberapa hari untuk mengirim surat, kini manusia hanya perlu waktu sedetik untuk mengirim *email* ke orang lain. Era digital telah menghilangkan persoalan waktu dan jarak dalam komunikasi. Kerabat yang jauh kini terasa dekat dengan adanya teknologi. Teknologi komunikasi menjadi sangat penting karena teknologi ini dapat meminimalisir atau menghilangkan kendala-kendala jarak dan waktu.⁸

Manfaat digitalisasi begitu terasa ketika dunia dilanda pandemi Covid-19. Berkat teknologi virtual, manusia masih dapat saling berkomunikasi saat dunia menutup ruang publik yang ada. Rumah ibadah, pusat perbelanjaan, sekolah, maupun kantor ditutup demi mencegah penularan Covid-19. Pemerintah menuntut pembelajaran di sekolah dan kampus dilakukan secara virtual agar anak bangsa tetap memperoleh pendidikan di tengah pandemi. Gereja Katolik menawarkan *misaonline* agar umat Katolik tetap mendapat asupan rohani di tengah aturan *lockdown* yang diberlakukan. Ruang sosial yang semula berskala luas dan harus melibatkan kontak fisik diubah ke ruang maya.⁹

Kemudahan komunikasi ditandai dengan adanya media sosial. Fitur-fitur dalam media sosial memungkinkan manusia tidak hanya dapat mengirim pesan, melainkan juga membagikan kesehariannya melalui foto dan video. Media sosial menjadi sarana untuk menunjukkan eksistensi diri dan memperoleh pengakuan dari orang lain. Media sosial memungkinkan terciptanya relasi dengan orang yang belum pernah dikenal sebelumnya. Penggunaan media sosial juga memunculkan grup-grup *chatting*, termasuk grup yang dibentuk berdasarkan kesamaan hobi dan komunitas.¹⁰

Dampak Negatif

Kecanggihan teknologi ini ternyata memberi dampak negatif bagi relasi manusia dengan sesamanya. Banyak orang mulai eksis di media sosial melalui konten-konten yang ia

⁶ Halifa Haqqi – Hasna Wijayati, *Revolusi Industri 4.0 di Tengah Society 5: Sebuah ...*, hlm. 18.

⁷ Otit Satibi Hidayat, *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad ke – 21* (Jakarta: UNJ Press, 2021), hlm. 82.

⁸ Bagaskoro, *Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019), hlm. 58.

⁹ Thoriq Tri Prabowo, *Memperebutkan Ruang Publik Virtual: Literasi, Hoaks, dan Perdamaian* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), hlm. 8.

¹⁰ Zainal Fatoni, dkk, *Remaja dan Perilaku Berisiko di Era Digital: Penguatan Peran Keluarga* (Jakarta: Obor, 2020), hlm. 30.



bagikan. Manusia semakin aktif mencari jati diri di media sosial sehingga sebagian besar waktunya habis hanya untuk memegang *handphone*. Manusia mulai acuh dengan eksistensinya di dunia nyata. Teknologi telah mengubah bentuk relasi manusia, menurut pemikiran Martin Buber, yang harusnya *aku – engkau* menjadi *aku – itu*. Manusia menjalin relasi yang akrab dengan *handphone* dan mengambil jarak dengan orang di sebelahnya. Tubuhnya memang hadir saat ini di sini, tetapi keterlibatannya saat ini tidak di sini, melainkan di sana, di dalam komunitas virtualnya.¹¹

Banyak kalangan semakin candu dengan media sosial. Ketergantungan media sosial adalah kondisi seseorang yang tidak dapat terlepas dari media sosial.¹² Banyak orang mengawali paginya dengan membuka kembali *postingan*-nya di media sosial hanya untuk melihat berapa banyak *like* dan *comment* yang ia peroleh. Saat istirahat di sekolah, banyak pelajar asyik dengan *handphone* hingga tidak ada pembicaraan dengan teman di sebelahnya. Orang yang melekat pada media sosial hampir tidak dapat membedakan antara prioritas dan ketergantungan. Bahkan, terdapat orang yang melakukan sesuatu atau pergi ke suatu tempat hanya demi konten. Media sosial telah mengaburkan perbedaan antara ketergantungan dan prioritas.

Anak-anak pun ikut terjerumus dalam belenggu teknologi. Anak-anak yang berkumpul untuk bermain dan saling bercerita sudah mulai jarang terlihat. Permainan yang menuntut keterlibatan dan keaktifan banyak anak kini mulai diganti dengan *game online* yang menuntut seseorang untuk menyendiri dan fokus pada *handphone*-nya. Era digital telah menciptakan tempat bermain baru yang menuntut seseorang anak meninggalkan teman bermainnya dan bertemu dengan teman virtualnya di *handphone*. Bahkan, anak-anak sudah mulai mengenal judi *online*. Banyak tempat di dunia virtual untuk bermain judi *online* yang dipercaya, walau kemungkinannya kecil, memberi keuntungan baginya. Dunia judi yang dulunya tertutup menjadi terbuka karena siapa pun dapat mengaksesnya. *Game online* mengakibatkan adanya perubahan pola hidup, seperti pola istirahat dan pola makan pada anak. Akibatnya permainan yang tidak sehat ini berhasil merusak kesehatan anak-anak, hingga berhasil merenggut nyawa beberapa anak-anak yang ketergantungan *game online*.¹³

Menyikapi Era Digital

Digitalisasi telah menyelimuti hampir seluruh aspek kehidupan sehingga individu yang tidak masuk ke dalamnya akan tertinggal pada situasi masa lalu yang saat ini tidak relevan lagi. Melalui digitalisasi, setiap pekerjaan manusia menjadi lebih efektif dan efisien. Kemudahan pekerjaan manusia dalam era digital ternyata berdampak pada relasi manusia yang ikut terjerumus dalam dunia virtual. Dunia virtual seolah-olah terlihat nyata dan dunia nyata menjadi dunia yang sekunder bagimanusia. Sebagai seorang individu, manusia harus pandai menyikapi kemajuan teknologi agar relasinya dengan sesama tetap terjalin sebagaimana mestinya. Manusia perlu memiliki etika dalam memanfaatkan teknologi agar tidak mengesampingkan dunia yang sebenarnya.

Manusia perlu memahami dengan baik eksistensinya di dunia yang serba digital. Manusia perlu mengambil sisi baik dari digitalisasi dan tetap menjalin relasi hangat dengan manusia yang nyata. Menjalinkan relasi *aku – engkau* dengan ‘manusia’ virtual akan mengaburkan nilai kemanusiaan yang sebenarnya. Manusia perlu tetap melestarikan perjumpaan personal dengan sesamanya di setiap zaman. Dalam arti lain, kecanggihan teknologi tak seharusnya

¹¹ F. Budi Hardiman, *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital ...*, hlm. 42.

¹² Asri Yuliana, “Hubungan Ketergantungan Media Sosial dengan Konsep Diri Mahasiswa di IAIN Kendari”, dalam Fahmi Gunawan – Heksa Biopsi Puji Hastuti (ed.), *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019), hlm. 27.

¹³ Windi Astriningrum, *High Tech High Impact: Menelisik Pengaruh Teknologi Bagi Anak-anak* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018), hlm. 77.



mengubah pola relasi manusia dengan sesamanya, terlebih sampai meniadakan perjumpaan yang personal dengan sesama. Bagi Martin Buber, manusia hendaknya bijak dalam menyikapi pola relasi yang senantiasa melekat dalam hidup manusia.¹⁴

Manusia memegang kendali terhadap teknologi, termasuk media sosial, karena teknologi merupakan karya manusia sebagai makhluk berpikir. Salah satu yang dapat mengangkat manusia lebih tinggi yakni penggunaan akal untuk berpikirdan berpengetahuan serta mengaplikasikan pengetahuannya bagi kepentingan kehidupan.¹⁵ Manusia perlu memaksimalkan penggunaan akal agar tidak dikendalikan oleh teknologi, terutama media sosial. Penggunaan akal memungkinkan manusia untuk memilah mana prioritas dan bukan prioritas. Penggunaan akal akan memungkinkan manusia mengambil sisi positif dari teknologi serta tetap mempertahankan relasi dan aktivitasnya di dunia nyata.

Pemeliharaan relasi yang intim dengan sesama manusia menjadi penting di era digital mengingat banyaknya ‘*engkau*’ yang lain di dunia virtual yang dapat menggeser posisi manusia. Memelihara relasi yang intim dengan sesama tidak berarti bahwa manusia harus mengasingkan diri dari teknologi. Manusia hanya perlu mempertahankan atau menempatkan eksistensinya dan sesama di atas kecanggihan teknologi. Semua manusia merupakan subyek yang sama luhurnya dan mengatasi teknologi yang hanya sekedar obyek. Dengan menjaga relasi yang intim dengan sesama, manusia akan terhindar dari dampak negatif kecanggihan teknologi yang dapat mengaburkan nilai relasi interpersonal manusia.

KESIMPULAN

Manusia memiliki nilai yang lebih luhur dibanding kemajuan teknologi yang ada. Teknologi pada dasarnya diciptakan untuk membantu pekerjaan dan komunikasi manusia agar efektif dan efisien. Keberadaan teknologi yang merupakan obyek tak semestinya menggantikan posisi manusia sebagai subyek dalam sebuah relasi. Manusia harus tetap tinggal dalam dunia nyata dengan relasi yang riil dengan sesama. Terbelenggunya manusia dalam kecanggihan teknologi, terutama media sosial, hanya akan menciptakan relasi yang semu di antara manusia. Kontrol diri yang kuat sangat penting untuk menyikapi sifat konstruktif dan destruktif era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwidodo, Eko. *Dasar-dasar Filsafat Ilmu*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2018.
- Astriningrum, Windi. *High Tech High Impact: Menelisik Pengaruh Teknologi Bagi Anak-Anak*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2018.
- Bagaskoro. *Pengantar Teknologi Informatika dan Komunikasi Data*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019.
- Fatoni, Zainal dkk. *Remaja dan Perilaku Berisiko di Era Digital: Penguatan Peran Keluarga*. Jakarta: Obor, 2020.
- Feriyansyah, dkk. *Kewargaan Digital: Warga Digital dalam Kepungan Hiperkoneksi*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Hardiman, F. Budi. *Aku Klik Maka Aku Ada: Manusia dalam Revolusi Digital*. Yogyakarta: Kanisius, 2021.
- Haqqi, Halifa – Hasna Wijayati. *Revolusi Industri 4.0 di Tengah Society 5: Sebuah Integrasi Ruang, Terobosan Teknologi, dan Transformasi Kehidupan di Era Disruptif*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2019.

¹⁴ Hamidulloh Ibd, *Filsafat Umum Zaman Now* (Pati: Kataba Group, 2018), hlm. 85.

¹⁵ Eko Ariwidodo, *Dasar-dasar Filsafat Ilmu* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2018), hlm. 6.



-
- Hidayat, Otit Satibi. *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad ke – 21*. Jakarta: UNJ Press, 2021.
- Ibda, Hamidulloh. *Filsafat Umum Zaman Now*. Pati: Kataba Group, 2018.
- Prabowo, Thoriq Tri. *Memperebutkan Ruang Publik Virtual: Literasi, Hoaks, dan Perdamaian*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.
- Sihotang, Kasdin. *Berpikir Kritis: Kecakapan Hidup di Era Digital*. Yogyakarta: Kanisius, 2019.
- Yuliana, Asri. “Hubungan Ketergantungan Media Sosial dengan Konsep Diri Mahasiswa di IAIN Kendari”, dalam Fahmi Gunawan – Heksa Biopsi Puji Hastuti (ed.), *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019.