

Teknologi dan Masa Depan Otonomi Manusia: Sebuah Kajian Fenomena Gawai dan Otonomi Manusia

Surajiyo¹, Harry Dhika², Rina Wahyu Winarni³
{drssurajiyo@gmail.com¹, dhikatr@yahoo.com², rinawinarni2019@gmail.com³}

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia¹²³

Abstrak. Penulisan artikel ini dilatarbelakangi oleh fenomena relasi manusia dengan teknologi akibat pesatnya perkembangan teknologi, komunikasi, dan informasi pada masa kini. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk melakukan refleksi teknologi dalam kajian filsafat manusia untuk memperdalam pemahaman tentang diri manusia. Artikel ini merupakan hasil penelitian berjenis kualitatif deskriptif dengan metode kajian pustaka dan objek material berupa fenomena penggunaan gawai yang dianalisis dari objek formal filsafat manusia. Hasil studi menunjukkan bahwa teknologi pada dasarnya bersifat material. Pada prinsipnya yang menentukan arah dari teknologi adalah pada manusia. Betapa pun gawai membawa kebaikan pada manusia tetapi di sisi lain bisa merugikan manusia. Kata kunci untuk tetap menjaga otonomi manusia atas teknologi adalah pada kesadaran manusia. Manusia harus sadar bahwa teknologi ada untuk manusia, sebagai sarana atau media untuk ide-ide dan gagasan manusia bisa berjalan dengan semestinya. Semuanya mengarah pada satu tujuan yakni demi membuat dunia manusia sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan berpegang pada hal tersebut, maka otonomi manusia atas teknologi akan tetap ada. Manusia tidak boleh jatuh pada teknologi karena teknologi untuk manusia bukan sebaliknya.

Kata Kunci: Teknologi, Gawai, Manusia, Otonomi.

***Abstract.** The writing of this article is motivated by the phenomenon of human relations with technology due to the rapid development of technology, communication, and information in today's era. The purpose of writing this article is to reflect on technology in the study of human philosophy to deepen our understanding of the human self. This article is the result of descriptive qualitative research with a literature review method and the material object is the phenomenon of using gadgets analyzed from the formal object of human philosophy. The results of the study show that technology is material. In principle, what determines the direction of technology is humans. After all, gadget bring goodness to humans, but on the other hand, they can be detrimental to humans. The keyword to maintain human autonomy over technology is human consciousness. Humans must be aware that technology exists for humans, as a means or medium for human ideas and ideas to run properly. Everything leads to one goal, namely to make the human world according to human needs. By adhering to this, human autonomy over technology will remain. Humans should not fall for technology because technology is for humans not the other way around.*

Keywords: Technology, Gadget, Human, Autonomy.

1 Pendahuluan

Teknologi berkembang dengan cepat. Hal ini berakibat dalam kehidupan manusia berupa perubahan cara berpikir manusia, baik dalam usaha pemecahan masalah, perencanaan, maupun dalam pengambilan keputusan. Para ahli ilmu kognitif telah menemukan bahwa ketika teknologi mengambil alih fungsi-fungsi mental manusia, pada saat yang sama ada kerugian manusia yakni hilangnya fungsi-fungsi tersebut dari kerja mental manusia. Seperti dengan hadirnya teknologi komputer maka manusia yang seharusnya diuntungkan dengan berfungsinya jejak-jejak memori akibat operasi otak dan mental seperti berpikir, menghitung dan merencanakan sesuatu, pada harusnya akan 'kehilangan' jejak tersebut karena sebagian tugasnya sudah 'diambil alih' komputer.

Salah satu akibat dengan hadirnya teknologi komputer dalam pelaksanaan dan cara pandang manusia terhadap etika dan norma-norma dalam kehidupan manusia mulai ada perubahan. Orang yang biasanya saling berinteraksi secara fisik, melakukan komunikasi secara langsung dengan orang lain, karena perkembangan teknologi internet dan email maka interaksi tersebut menjadi berkurang. Orang cukup duduk di depan komputer, menekan beberapa tombol *keyboard*, mengirimkan dan menerima *email* untuk melakukan komunikasi. Komunikasi antar teman di dalam satu perusahaan pun lebih sering dilakukan dengan memanfaatkan media *chatting* dari pada harus bertatap muka.

Sebenarnya faktor manusia dalam teknologi sangat penting karena teknologi merupakan alat yang digunakan manusia dalam menjawab tantangan hidup. Keterbatasan yang dimiliki manusia membuat manusia menggunakan teknologi. Jadi kendali penggunaan teknologi tetap ada di tangan manusia. Di sinilah yang dimaksud bahwa manusia memiliki otonomi.

Manusia pada dasarnya adalah homo humanus (makhluk yang berbudaya). Karena manusia adalah makhluk budaya maka manusia bisa membedakan mana yang wajib mana yang dilarang, mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang etis dan mana yang tidak etis. Segala tindakan manusia harus mendasarkan dirinya sebagai manusia. Masalahnya adalah dengan perkembangan teknologi yang sebenarnya adalah untuk kebutuhan hidup manusia supaya lebih sejahtera, namun dalam kenyataannya perkembangan teknologi terdapat sisi negatif yang membawa manusia merasa khawatir, rasa cemas.

Untuk menjawab masalah ini pembahasan diawali dari ilmu dan teknologi, dialektika manusia dan teknologi, dampak penyalahgunaan ilmu dan teknologi pada kehidupan, teknologi khususnya gawai adanya 'karena' dan 'untuk' manusia, dan teknologi dan otonomi manusia.

2 Metode

Metode penelitian ini disandarkan pada penelitian kajian pustaka dengan obyek material berupa fenomena penggunaan gawai dan otonomi manusia. Data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif yang diolah dengan metode reflektif, dilengkapi dengan metode 'verstehen' (pemahaman).

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Ilmu dan Teknologi

Dalam kehidupan manusia tidak bisa lepas dengan ilmu. Semua aktivitas manusia dalam segala aspek saat ini tidak bisa dilepaskan dengan menggunakan ilmu. Gejala-gejala seperti ‘modernisasi’, ‘globalisasi’, ‘teknokrasi’, ‘teknophobia’, ‘teknofilia’, ‘teknosofi’, adalah contoh betapa besar pengaruh ilmu dan teknologi terhadap kebudayaan manusia.

Untuk mengerti pemahaman sebenar apa itu teknologi berikut ini beberapa pengertian ‘teknologi’ yang dikaitkan dengan dimensi ‘pengetahuan’ (sebagaimana diuraikan oleh Tim Dosen Filsafat Ilmu Fakultas Filsafat UGM Yogyakarta, 1996):

1. Menurut Brinkmann (1971) teknologi adalah penerapan dari pengetahuan ilmiah kealaman (natural science). Pengertian ini adalah pengertian ‘teknologi’ yang paling banyak digunakan dalam berbagai lingkup kehidupan seperti pada pengerjaan proyek fisik.
2. Teknologi merupakan pengetahuan sistematis tentang seni industri, atau ‘ilmu industrial’ (The Liang Gie, 1982).
3. Bunge menyatakan bahwa teknologi adalah ilmu terapan yang dipilahnya menjadi empat cabang, yakni teknologi fisik (misal; teknik mesin, teknik sipil), teknologi biologis (misal; farmakologi), teknologi sosial (misal; riset operasi), teknologi pikir (misal; ilmu komputer)..
4. Feibleman memandang teknologi sebagai pertengahan antara ‘ilmu murni’ dan ‘ilmu terapan’, atau merujuk pada makna teknologi sebagai ‘keahlian’. (The Liang Gie, 1982)
5. Menggunakan mana yang lebih dekat dan asli, Layton memahami teknologi sebagai pengetahuan. (The Liang Gie, 1982).
6. Karl Marx menggunakan istilah ‘teknologi’ dalam tiga makna yang berbeda, yakni sebagai ‘alat kerja’, pengajaran praktis dari sekolah industrial’, dan ‘ilmu tentang teknik’. (The Liang Gie, 1982).

Dari berbagai definisi tersebut jika diringkas maka teknologi merupakan penerapan ilmu, keahlian yang terkait dengan realitas kehidupan sehari-hari. Ilmu dan teknologi terdapat ‘titik singgung’ yakni: (1). Ilmu dan teknologi merupakan bagian dari kebudayaan. (2). Baik ilmu dan teknologi sama-sama mempunyai aspek ideasional maupun faktual, aspek teoritis maupun praktis.

Di samping itu ilmu dan teknologi terdapat hubungan dialektis (timbang balik) yakni ilmu dapat menyediakan bahan pendukung penting bagi kemajuan teknologi yakni berupa teori-teori. Penemuan-penemuan teknologi bisa membantu perluasan cakrawala penelitian ilmiah, yakni dengan dikembangkannya perangkat-perangkat penelitian berteknologi mutakhir. Jadi kemajuan ilmu mengandaikan dukungan teknologi, sebaliknya kemajuan teknologi mengandaikan dukungan ilmu.

3.2 Dialektika Manusia dan Teknologi

Manusia adalah makhluk yang memiliki banyak kekhasan. Salah satu kekhasan manusia yang menjadi pembeda utama manusia dengan makhluk yang lainnya adalah kemampuannya untuk mempertanyakan segala sesuatu. Manusia memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar tentang segala hal. Rasa ingin tahu ini bahkan sudah terlihat ketika manusia masih anak-anak.

Di antara sekian banyak hal yang menjadi pertanyaan manusia, “masalah dunia” adalah satu hal yang menjadi gudang pertanyaan yang tiada habisnya. Oleh karena alasan ini pula, relasi antara manusia dan dunianya menjadi salah satu persoalan utama dalam kajian filsafat manusia.

Setiap hari manusia berhadapan dengan dunianya melalui berbagai macam fenomena alam dan sosial. Pada proses ini terjadi hubungan yang unik antara manusia dengan dunia. Di satu sisi, manusia berada-dalam-dunia, dalam artian segala tindakannya sangat dipengaruhi oleh dunianya. Namun, di sisi yang lain manusia juga mengatasi dunia dalam arti manusia berusaha menjawab tantangan dunia dengan “merekayasa dunia”.

Dalam diskursus kebudayaan terdapat konsep *cultural universal*. Kontjaraningrat, dalam bukunya yang berjudul *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*, menyatakan bahwa *cultural universal* itu berjumlah tujuh, yang disebut dengan istilah unsur kebudayaan. Tujuh unsur tersebut adalah sistem kepercayaan; sistem pengetahuan; sistem teknologi dan peralatan; sistem mata pencaharian; sistem organisasi sosial; bahasa; dan kesenian (Koentjaraningrat, 2004).

Sistem teknologi menjadi salah satu unsur dari kebudayaan manusia secara universal. Dengan kata lain, bentuk teknologi adalah sesuatu yang inheren pada kebudayaan manusia yang sekaligus membedakannya dari makhluk lainnya. Manusia senantiasa menjawab tantangan alam dan merekayasa alam demi menjamin keberlangsungan hidupnya di masa depan. Namun demikian, dalam menjawab tantangan alam, manusia menemui keterbatasan-keterbatasan, khususnya menyangkut hal fisik atau material. Ketika membangun rumah manusia ingin menggali untuk pondasi yang kuat menata batu bata dengan semen, tetapi apa daya, tangannya tidak mampu melakukannya. Atas dasar keterbatasan fisik itulah manusia kemudian menciptakan teknologi. Teknologi menjadikan hidup manusia menjadi lebih mudah. Keterbatasan-keterbatasan fisik mulai teratasi. Meskipun dunia tidak pernah sesuai dengan keinginan manusia, tetapi dengan teknologi keadaan dunia semakin mendekati proyeksi dari keinginan manusia (Cathrin, 2019).

3.3 Dampak Penyalahgunaan Ilmu dan Teknologi pada Kehidupan

Dalam kehidupan di zaman masa kini (*post modernism*) mayoritas manusia hidup selalu menggunakan jasa ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Tentu ada dampak positif dan negatif dari kemajuan Iptek tersebut.

Dampak positif Iptek antara lain:

1. Dengan bantuan ilmu, kemampuan manusia untuk meningkatkan dan menerapkan ilmu secara bijaksana dengan semangat untuk mengadakan perubahan yang kreatif dan konstruktif menentukan masa depan.
2. Mempermudah manusia memilih dan mengoperasikan Iptek dalam menjalankan tugas-tugas kesehariannya.
3. Membantu manusia untuk mempermudah pemahaman terhadap persoalan kehidupan secara baik dan mudah. Misalnya, orang dengan mudah memperoleh informasi di dunia bisnis dalam waktu singkat dan biaya minim.
4. Membantu manusia untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidup.
5. Meringankan pekerjaan berat dengan menggunakan teknologi canggih. (Setiadi, 2012)

Namun, dampak negatif dari kemajuan Iptek dapat mengakibatkan masyarakat semakin terbuai, karena mereka hampir tidak sadar bahwa ternyata dirinya telah berada dalam situasi pola hidup konsumtif, hedonistik, dan materialistik.

3.4 Teknologi Gawai: Adanya ‘Karena’ dan ‘Untuk’ Manusia

Memasuki awal abad ke-21, tidak dapat dipungkiri teknologi telah berkembang dengan pesat. Manusia, dengan potensi yang ada pada dirinya, menjawab tantangan alam dengan teknologi. Manusia, dengan daya kreatifnya, menjawab tantangan alam dengan berbagai inovasi di bidang teknologi yang cenderung semakin memuncak seiring dengan berjalannya waktu. Kini, teknologi telah merasuki hampir seluruh aspek dan seluruh area dalam kehidupan manusia; baik area privat maupun area publik. Manusia menjalin hubungan yang semakin intens dengan teknologi. Setiap saat ia bergaul dengan teknologi. Manusia, bahkan bergaul dengan diri sendiri dan manusia yang lain melalui teknologi. Manusia mengenal dunia melalui teknologi dan ia berada-bersama- teknologi.

Berbicara mengenai perkembangan teknologi, ada satu teknologi yang saat ini sedang menjadi primadona, yaitu perkembangan teknologi informasi, melalui satu perangkat yang kini populer adalah gawai. Gawai adalah alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih. Gawai adalah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Hal yang membedakan gawai dengan teknologi yang lainnya adalah unsur kekinian. Artinya, gawai selalu muncul dengan aplikasi-aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan zaman. Inilah yang menjadi faktor tertarik dengan gawai, di samping fungsinya sebagai alat untuk berkomunikasi.

Sebagaimana dikemukakan oleh A. Snidjers (2004), teknologi sebenarnya berkaitan dengan aspek materialitas manusia, begitu pula dengan gawai. Gawai adalah benda material yang umumnya terdiri atas dua unsur, yakni: 1. unsur *hardware* atau perangkat kerasnya yang mengacu pada bahan yang digunakan untuk membuat gawai, dapat berupa plastik, polikarbonat, aluminium, bahkan emas. 2. unsur *software* atau perangkat lunak, yaitu sistem operasi (*operation system*) yang juga menjadi salah satu penentu berfungsinya perangkat tersebut. Sistem operasi sebuah perangkatlah yang sebenarnya menjadi media manusia untuk berinteraksi dengan gawai karena tanpa sistem operasi, sebuah gawai adalah sebuah artefak saja. Dengan adanya *software*, gawai seolah-olah memiliki roh.

Bakker (1984) dalam bukunya *Filsafat Kebudayaan* mengemukakan bahwa ilmu bisa berkembang menjadi teknologi karena adanya *creative vision*. Sederhananya, visi kreatif ini berkaitan dengan bayangan tentang masa depan yang berpadu dengan naluri untuk menciptakan (*creating*). Hasilnya adalah penciptaan produk-produk teknologi yang memang menjadi proyeksi keinginan masa depan yang lebih baik. Teknologi pada dasarnya bersifat material. Dengan kata lain, ia berdimensi material. Roh manusialah yang menentukan arah dari teknologi itu, yang oleh Bakker (1984) disebut *creative visions*. Rohani manusia lah yang menggerakkan arah dari perkembangan teknologi, bagaimana teknologi seharusnya bekerja, dan bagaimana seharusnya teknologi memberikan dampaknya kepada manusia. Persoalannya, menjadi lebih kompleks dari yang dibayangkan karena kenyataannya ada dampak yang tidak pernah diduga oleh manusia dari teknologi yang diciptakannya itu.

3.5 Teknologi dan Otonomi Manusia

Menurut Snidjers dalam Shely Cathrin (2019) manusia adalah makhluk paradoksal. Oleh karenanya, tidak mengherankan jika paradoks ini juga terdapat di dalam produk-produk hasil karya manusia. Termasuk juga teknologi informasi yang bernama gawai. Tidak bisa dipungkiri ada banyak dampak positif dari teknologi informasi. Efektivitas dan efisiensi menjadi keunggulan utama dari teknologi informasi ini. Namun demikian, manusia sekarang mulai

tersadar bahwa teknologi informasi, khususnya gawai ternyata tidak selamanya membawa kebaikan. Seiring dengan perjalanan waktu muncul dampak-dampak negatif dari gawai tersebut.

Adapun dampak positif dari penggunaan gawai bisa dirasakan ada beberapa hal yakni:

1. Menambah ilmu pengetahuan. Saat ini gawai bisa menjadi media manusia untuk mengakses berbagai informasi di manapun dan kapan pun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan.
2. Mempermudah komunikasi. Fungsi utama gawai bisa membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur *video call* dari berbagai aplikasi yang ada, manusia bisa tersambung dengan keluarga, teman atau pacar seperti bertatap muka langsung.
3. Memperluas jaringan pertemanan lewat situs media sosial seperti Line, Instagram, Skype dan lainnya. Gawai membuat dunia seakan-akan berada dalam genggamannya.

Dampak negatif penggunaan gawai menurut Shely Chatrin (2019) ada 3 hal yakni:

1. Manusia kehilangan kontrol atas dirinya. Manusia menjadi terlalu asyik bermain. Ia lupa waktu; ia lupa pekerjaan. Meminjam bahasa Baudrillard, gawai menyajikan gambaran-gambaran tentang hiperealitas lewat game, lewat aplikasi, lewat foto, Smule, Instagram, dan sebagainya. Manusia semakin tenggelam dalam dunia simulasi, bahkan kecanduan terhadap “realitas kedua” (*second reality*) sehingga ia lupa akan “realitas pertama” (*first reality*). Memang manusia dianggap sebagai homo ludens, makhluk yang bermain. Tetapi ilustrasi di atas tidak hanya menyangkut aspek kodrati manusia. Lebih dari itu, gawai membuat manusia kehilangan otonominya karena terlalu larut dalam permainan teknologi.
2. Ketika gawai menjadi candu, salah satu dampaknya adalah berupa perilaku konsumtif terhadap gawai atau yang disebut dengan *gadget freak*. Ketika muncul gawai baru, mereka buru-buru ingin membeli.
3. Karena gawai, manusia tidak lagi bisa fokus pada pekerjaannya. Ia tidak lagi bisa membedakan dengan jelas, yang mana pekerjaan, yang mana permainan. Pekerjaan dan permainan lebur menjadi satu. *Work and play* sudah melebur jadi satu sebagaimana dikampanyekan oleh Microsoft, perusahaan *software* dari Amerika Serikat ketika mengenalkan sistem operasi Windows 8.

Melalui ilustrasi di atas, Shely Chatrin (2019) menunjukkan bahwa gawai merupakan ancaman besar bagi otonomi manusia. Manusia tidak bisa lepas dari gawai. Ia bermain gawai, tetapi ia tidak bisa lepas darinya karena dalam bekerjapun ia menggunakan gawai. Waktu manusia habis untuk berinteraksi dengannya. Tidak jarang pekerjaan menjadi berantakan karena manusia terlalu asyik berinteraksi dengan gawainya. Pertanyaannya, lalu di mana otonomi manusia atas gawai? Di depan perangkat kecil saja ternyata manusia tampak tidak lagi berdaya.

Kegelisahan para filsuf akan pengaruh teknologi terhadap masa depan manusia pun sudah mengemuka begitu lama. Beberapa filsuf sudah membaca bahwa pada akhirnya teknologi akan menggerus otonomi manusia. Semakin maju teknologi, semakin tidak jelas, mana yang sesungguhnya otonom. Manusia; atau teknologi? Dalam sebuah antologi artikel tentang filsafat teknologi berjudul *Philosophy of Technology: The Technological Condition* (2003) terdapat satu bab dengan tajuk “Technology and Human Ends”. Apakah teknologi mematikan manusia? Sedemikian parahkah bahaya teknologi di era masa kini bagi masa depan manusia?

Salah satu filsuf yang mencoba menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi di antara manusia dan teknologi adalah Jacques Ellul (1912-1994). Jacques Ellul adalah filsuf Perancis kontemporer yang menaruh perhatian pada persoalan teknologi dan otonomi manusia. Melihat konteks ketika Ellul hidup (1912-1994) dapat diketahui bahwa Ellul hidup di masa ketika teknologi sudah berkembang sedemikian pesat meskipun teknologi informasi belum

berkembang secanggih saat ini. Namun demikian, mencermati artikelnya tentang konsep otonomi teknologi, dapat dilihat bahwa pemikiran Ellul masih relevan hingga sekarang. (Cathrin, 2019)

Manusia menciptakan teknologi, tapi kini teknologi sudah mengambil alih otonomi manusia. Teknologi seolah-olah memiliki logika-nya sendiri. Ia ditentukan oleh dirinya sendiri. Deterministik, itulah ciri pemikiran Jacques Ellul.

Berpijak pada pemikiran Jacques Ellul di atas, dapat diketahui bahwa betapa pun gawai membawa kebaikan pada manusia, ia adalah perangkat yang membahayakan. Kini, ia mempunyai logikanya sendiri; arah tujuannya ditentukan berdasarkan rutanya sendiri; dan ia meleburkan manusia pada sebuah sistem yang otonom. Lantas, bagaimana manusia semestinya menyikapi gawai? Jika memahami kecenderungan sikap yang muncul. Pertama adalah gawaiphobia, yaitu sikap untuk menolak sama sekali segala bentuk kemajuan yang ditawarkan oleh teknologi bernama gawai. Kedua, adalah *gadget freak*, sebuah sikap yang merayakan kematian otonomi manusia dan memilih untuk larut dalam hingar bingar dunia gawai yang selalu berkembang setiap waktu.

Dua sikap di atas tentu tidak bisa diterima begitu saja. Menolak gawai dengan segala manfaatnya, atas nama otonomi manusia bukanlah sikap yang arif karena nyatanya gawai memang membawa banyak manfaat bagi manusia. Adanya gawai membuat dunia semakin sesuai dengan kebutuhan manusia. Namun demikian, larut dalam hingar bingar dunia gawai dan menghabiskan setiap detik dalam hidup hanya untuk bermain dengannya, juga bukan sikap yang bijaksana. Ketika manusia sadar bahwa gawai yang diciptakannya ternyata membawa dampak melebihi yang diharapkan; dan kemudian mengubahnya sesuai dengan yang diharapkan, pun juga belum tentu membawa keadaan menjadi lebih baik. Lalu, apa solusi dari persoalan ini?

Adelbert Snidjers (2004) mengemukakan bahwa teknologi lahir karena dan untuk manusia, bukan sebaliknya. Kesadaran inilah yang perlu terus dikembangkan dalam setiap relasi manusia dan teknologi. Manusia memang makhluk yang paradoksal. Dalam diri manusia, terdapat aspek material dan spiritual sekaligus. Namun demikian, lewat teknologi, manusia justru bisa memaknai kembali relasi antara yang material dan spiritual tersebut. Ratusan, bahkan ribuan tahun yang lalu, materi selalu dilawankan dengan roh sehingga memunculkan pandangan dualistik. Menurut Snidjers, (2004) perkembangan teknologi berpeluang mengubah pandangan manusia atas dirinya sebagai roh dan materi sekaligus. Lewat teknologi yang sebenarnya berdimensi material, manusia menyadari bahwa roh dan materi bukanlah dua kenyataan yang bertentangan, melainkan saling membutuhkan satu sama lain. Materi bukanlah lawan, tetapi kawan manusia. Manusia memiliki idealisme tentang dunianya, yang kemudian di-materialisasi-kan dalam bentuk teknologi. Ketika teknologi tidak dapat „bekerja“ sebagaimana yang diharapkan oleh rohani manusia, menurut Snidjers, bukan materinya (teknologinya) yang salah melainkan manusianya yang belum menemukan cara bagaimana idenya (rohaninya) dapat terwujud dalam materi.

Mencermati solusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata kunci untuk tetap menjaga otonomi manusia atas teknologi adalah pada kesadaran manusia yaitu : 1. Manusia harus sadar bahwa teknologi perlu diperlakukan layaknya subjek. 2. Manusia harus sadar bahwa teknologi ada untuk manusia, sebagai sarana atau media untuk mematerialkan ide-ide dan gagasan manusia. Dengan berpegang pada dua hal tersebut, maka otonomi manusia atas teknologi akan tetap ada.

4 Simpulan

Dalam kenyataannya teknologi gawai ditemukan berdampak positif tetapi juga ada sisi negatif. Dengan berpijak pada pendapat Adelbert Snidjers (2004) yang mengemukakan bahwa teknologi lahir karena dan untuk manusia, bukan sebaliknya. Kesadaran inilah yang perlu terus dikembangkan dalam setiap relasi manusia dan teknologi. Kata kunci untuk menjaga otonomi manusia atas teknologi adalah pada kesadaran manusia. Manusia harus sadar bahwa teknologi ada untuk manusia, sebagai sarana atau media untuk mematerialkan ide-ide dan gagasan manusia. Teknologi harus digunakan untuk membuat manusia bisa memecahkan masalah kehidupan manusia. Dengan berpegang bahwa teknologi ada, untuk manusia bukan sebaliknya, maka otonomi manusia atas teknologi akan tetap ada.

Referensi

- Bakker, J.W.M.. (1984). *Filsafat Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Cathrin, S. (2019). 'Teknologi dan Masa Depan Manusia: Sebuah Kajian Filsafat Manusia. *Jurnal Foundasia*. X(1)
- Gie, T.L. (1987). *Pengantar Filsafat Ilmu*. Yogyakarta: Yayasan Studi Ilmu dan Teknologi.
- Koentjaraningrat. (2004). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Setiadi, E.M. (2012). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sihotang, K. (2009). *Filsafat Manusia, Upaya Membangkitkan Humanisme*. Yogyakarta: Kanisius.
- Snidjers, A..(2004). *Manusia, Sebuah Paradoks dan Seruan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim Dosen Filsafat Ilmu Fak. Filsafat UGM, 1996, Filsafat Ilmu, Yogyakarta, Liberty bekerja sama dengan Yayasan Pendidikan Fak. Filsafat UGM.