

---

## RELASI MANUSIA DENGAN GAWAI PERSPEKTIF *ENFRAMING* MARTIN HEIDEGGER

---

THORIQ BAIHAQI FIRDAUS<sup>1a \*</sup>

Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, Indonesia  
thoriqbaihaqifirdaus530730@mail.ugm.ac.id<sup>a</sup>

**Abstrak:** Teknologi modern berkembang begitu pesat, hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia. Aktifitas manusia berkelindan dengan gawai, misalnya berbelanja, belajar, bepergian, dan bertemu, semua itu bisa dilakukan dengan satu alat. Hal tersebut menjadikan manusia memiliki ketergantungan pada penggunaan gawai. Tujuan penelitian ini untuk memberikan wawasan yang kritis dan mendalam tentang relasi manusia dengan gawai. Metode penelitian yang digunakan adalah kepustakaan dengan menggunakan analisis filsafat Martin Heidegger tentang *enframing*. Hasil penelitian ini adalah gawai memiliki pengaturan-pengaturan teknis yang memasukkan manusia ke dalam kerangka kerjanya, ke dalam 'bingkainya', sehingga manusia dipakai dalam sistem tersebut. Sejauh *enframing* terus beroperasi, relasi manusia dengan teknologi khususnya gawai, menjadi relasi yang reduktif. Gawai tidak menciptakan keterbukaan terhadap realitas; melainkan, justru membuat selubung baru yang menutupi manusia dan realitas. Akibatnya manusia menjadi terasing dari dirinya sendiri, sesama dan dunia realitas. Manusia 'dibingkai' oleh gawai dalam bentuk menjadi pengguna, penonton, penikmat, dan pelanggan yang ditaklukan melalui serangkaian instruksi teknologis dalam algoritma. Manusia yang mengalami keterbingkai dalam gawai perlu menyikapi secara kritis untuk menembus batas 'bingkai' serta membuka kemungkinan kreatif dalam mengalami dunia.

**Kata Kunci:** *Enframing*, Gawai, Relasi Manusia-Teknologi

**Abstract:** *Modern technology is developing at such a rapid pace that it touches almost every aspect of human life. Human activities are intertwined with gadget; for instance, shopping, learning, traveling, and meeting can all be done with a single tool. This has led to human dependence on the use of gadget. The aim of this research is to provide a critical and in-depth understanding of the relationship between humans and gadget. The research method employed is a literature review using Martin Heidegger's philosophical analysis of *enframing*. The results of this study indicate that gadget have technical arrangements that incorporate humans into their framework, into their 'frame,' thus making humans part of the system. As long as *enframing* continues to operate, the relationship between humans and technology, especially gadget, becomes reductive. Gadget do not create openness to reality; rather, they create a new veil that obscures humans and reality. Consequently, humans become alienated from themselves, others and the reality of the world. Humans are 'framed' by gadget in the form of users, viewers, consumers, and customers who are subdued through a series of technological instructions within algorithms. Humans experiencing this framing by gadget need to critically address it to break through the 'frame' and open up creative possibilities in experiencing the world.*

**Keywords:** *Enframing*, Gadget, Human-Technology Relationship

**Article info:** Submitted | Accepted | Published  
14-03-2024 | 20-06-2024 | 30-06-2024

---

## LATAR BELAKANG

Tidak bisa dihindarkan, awal abad ke-21 teknologi berkembang dengan sangat pesat. Manusia, dengan potensi yang dimiliki di dalam dirinya menjawab berbagai tantangan dan problem alam dengan teknologi. Tantangan alam yang semakin berat, maka teknologi yang dihasilkan manusia semakin canggih. Dengan daya kreatif yang dimiliki, manusia mampu membuat inovasi dan kebaruan teknologi untuk memudahkan segala aspek kehidupan. Saat ini teknologi hampir memasuki segala aspek kehidupan, baik ranah privat maupun ranah publik. Setiap saat manusia berinteraksi dengan teknologi, manusia berinteraksi dengan dunia di luar dirinya juga menggunakan teknologi (Shely Chatrin). Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi, tak dapat dipungkiri pengaruhnya bagi berbagai sektor kehidupan manusia (Mercy Aprilia Dyah Arini, 2021).

Interaksi antar manusia juga tidak luput dari perkembangan teknologi, komunikasi antar individu juga mengalami perubahan. Jika di era kesukuan orang berkomunikasi dengan lisan dan bertatap muka (bertemu secara langsung), maka era digital seperti sekarang ini, manusia tidak lagi harus bertemu secara langsung dengan lawan bicara untuk menyampaikan pesan. Melalui alat komunikasi seperti gawai menjadi perangkat (alat) yang mampu mengantar pesan dalam hitungan detik. Dengan bentuk yang praktis mudah dibawa dan memiliki fungsi yang beragam, gawai menjadi perangkat (alat) yang menjadikan hidup manusia semakin mudah (Hanika, 2015).

Manusia menjadi entitas yang hidup bersama gawai, bukan hanya sebagai alat komunikasi semata tetapi juga hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia. Ditambah dengan adanya internet yang menjadikan manusia begitu terikat dengan gawai dalam aktifitas keseharian. Aktifitas keseharian yang berkelindan dengan gawai seperti; saling kirim pesan melalui *whatsapp*, belanja *online*, memesan makanan, melakukan pertemuan menggunakan *zoom*, memperbarui status di media sosial (*facebook, twitter, X, Instagram*), bermain game *online*, bahkan proses birokrasi yang diterapkan pemerintah beberapa sudah dilakukan secara daring. Aktifitas tersebut mengungkapkan bahwa gawai sebagai perangkat teknologis berbasis internet sudah menjadi bagian dari kebudayaan kontemporer (Drianus, 2018).

Manusia begitu terikat dengan gawai, aktifitas kesehariannya berkelindan dengan alat berbasis internet tersebut. Aktifitas diri manusia juga dibersamai dengan gawai seperti mencari hiburan, swafoto, menambah pengetahuan, bahkan menjadi jendela untuk mengakses dunia maya. Tidak hanya aktifitas diri, aktifitas sosial juga terjembatani melalui ponsel pintar, diantaranya melakukan pertemuan daring, saling berkabar melalui aplikasi pesan, *update* kehidupan di dunia maya, saling berkirim tugas dengan rekan kerja, dan berteman dengan orang yang jauh dari domisili tempat tinggal. Aktifitas keseharian manusia dari yang personal sampai dengan interaksi sosial sebagian besar diperantarai oleh gawai.

Berdasarkan laporan Katadata, durasi penggunaan gawai di Indonesia mengalami peningkatan, data yang diambil dari tahun 2020 sampai 2023. Pada 2020 rata-rata masyarakat Indonesia yang menggunakan perangkat tersebut selama 5,63 jam per hari. Kemudian, pada 2021 rata-rata durasi penggunaan gawai naik menjadi 5,99 jam per hari. Angkanya kembali meningkat hingga mencapai level tertinggi dalam 4 tahun terakhir, yakni pada 2022 dengan durasi penggunaan rata-rata 6,14 jam per hari. Akan tetapi, pada 2023 durasi rata-rata penggunaan gawai masyarakat Indonesia mengalami penurunan menjadi 6,05 jam per hari (Cindy Mutia Annur, 2024). Data tersebut menjadi gambaran bahwa dalam aktifitas kesehariannya manusia masih memiliki ketergantungan pada gawai.

Penting untuk memikirkan ulang makna hakikat teknologi dalam kehidupan manusia, khususnya gawai, yang bisa menjadi alat untuk membantu mempermudah pekerjaan manusia atau justru menjadi ancaman bagi eksistensi manusia. Heidegger, salah seorang filsuf Jerman abad 20, melihat teknologi sebagai persoalan ontologis. Menurutnya teknologi bukan hanya instrumen atau aktifitas semata, melainkan juga suatu cara pengungkapan kebenaran (Francis Lim, 2008). Teknologi sebagai suatu relasi yang menentukan cara manusia berada di dunia (Drianus, 2018). Pemikiran Heidegger menjadi dasar dari penulisan ini, sebab salah satu gagasannya berkaitan dengan relasi manusia-teknologi, yaitu keterbingkaihan (*enframing*).

## METODE

Penulisan ini mengenai fenomena atau keadaan aktual masyarakat yang digali secara mendalam untuk dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi kemudian melakukan evaluasi kritis dan memaparkan pemecahan mendasar dari problem tersebut (Anton Bakker, 2022). Objek material didapat dengan melakukan pengumpulan data dari fenomena aktual penggunaan gawai. Didapat dari hasil penelitian lapangan yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan dalam bentuk kepustakaan. Maka penulisan ini merupakan penulisan kepustakaan (*library research*). Objek formal dari penulisan ini menggunakan relasi manusia dengan teknologi dalam filsafat Martin Heidegger tentang *enframing*. Analisis yang digunakan bersifat deskriptif interpretatif.

disajikan. (Font: Calibri, 12 pt)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Manusia dan Gawai

Manusia merupakan makhluk yang memiliki banyak kekhasan dibanding dengan makhluk yang lainnya (hewan dan tumbuhan). Salah satu kekhasan yang menjadi pembeda dari makhluk lainnya adalah kemampuan manusia untuk bertanya. Manusia mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar tentang segala hal. Rasa ingin tahu tersebut tidak terbatas pada hal yang dialami, terkadang rasa ingin tahu tersebut juga mengarah pada hal yang bersifat filosofis. Manusia menjadi satu-satunya makhluk yang bertanya, kemampuannya untuk mempertanyakan segala hal menjadi suatu yang luar biasa yang tidak dimiliki makhluk lainnya. Manusia mempertanyakan dirinya, keberadaannya, kedudukannya, bahkan alasan diciptakannya. Melalui perenungan tentang segala hal, manusia merefleksikan rasa ingin tahunya untuk mendapat pengetahuan dari apa yang diinginkannya (Adelbert Snijders, 2004). Sebagai makhluk yang bertanya dengan rasa ingin tahu tentang segala hal, menjadi modal bagi manusia untuk mengarungi dunia.

Rasa penasaran yang dimiliki manusia tentang dirinya maupun dunianya akan membentuk eksistensi diri. Kesadaran manusia tentang keberadaan dirinya dan dunianya menjadi kekhasan tersendiri yang tidak dimiliki makhluk lainnya. Kesadaran keberadaan manusia dialami oleh setiap personal atau individu, konsekuensinya yang harus diterima bahwa fakta tentang apapun yang terdapat pada individu dan apapun yang dialami individu, adalah milik pribadi manusia (Zainal Abidin, 2006). Hal tersebut dapat digambarkan, si A bersama teman-temannya melihat bunga mawar berwarna merah, tetapi pengalaman si A dengan pengalaman teman-temannya berbeda. Si A dengan pengalaman masa lalunya terhadap bunga mawar berwarna merah, dirinya pernah terkena duri dari tangkainya, karena itu untuk menghadapi bunga mawar berwarna merah tersebut di masa mendatang si A akan lebih berhati-hati.

Pengalaman masa lalu dan antisipasi di masa mendatang menjadi milik pribadi si A yang tidak bisa diintervensi oleh teman-temannya. Hal tersebut akan membentuk perbuatan fisik dan tingkah laku setiap individu serta konsekuensi-konsekuensinya.

Eksistensi manusia tentang kesadaran keberadaan dirinya dan dunia menjadikan relasi keduanya menjadi salah satu persoalan utama dalam kajian filsafat manusia. Setiap hari manusia berinteraksi dengan dunianya melalui berbagai macam fenomena yang dialami, baik fenomena alam maupun fenomena sosial. Pada proses interaksi ini terjadi relasi yang unik anatara manusia dengan dunia. Di satu sisi manusia ada-dalam-dunia, dalam artian segala tindakannya sangat dipengaruhi oleh dunianya (keterlibatan, keterikatan, komitmen, dan keakraban), di sisi yang lain manusia mengatasi dunia, dalam artian bahwa manusia terus berusaha untuk menjawab tantangan dunia (Cathrin, 2019). Manusia hanya dapat merealisasikan dirinya dengan merealisasikan dunia. manusia dan dunia menjadi dua kenyataan yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. relasi antara manusia dengan dunia ini bersifat imanen dan transenden. Secara sekaligus. Imanen dimana manusia menjadi kesatuan dalam dunia, sedangkan transenden menjadi usaha manusia untuk mengatasi dunia dengan melakukan rekayasa terhadapnya (Adelbert Snijders, 2004).

Relasi antara manusia dengan dunia membentuk budaya, manusia adalah makhluk yang membudaya. Usaha membudaya yang dimaksudkan untuk membuat dunia menjadi rumah bagi makhluk hidup, khususnya manusia (Adelbert Snijders, 2004). Rumah yang sesuai dengan kebutuhan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, untuk menyesuaikan, manusia melakukan dekonstruksi, modifikasi dan rekonstruksi terhadap dunia sehingga lahir capaian-capaian besar dalam sejarah perjalanan manusia. Capaian tersebut tersebar dalam segala aspek kehidupan (Cathrin, 2019). Penyesuaian yang dilakukan manusia dari hal yang sederhana sampai penemuan-penemuan besar; mulai dari batu-batu yang disusun menjadi rumah, mengolah tanah gersang menjadi lahan pertanian sampai dengan penemuan atom sebagai sumber tenaga, internet menjadi jaringan yang dapat menghubungkan seluruh dunia dan gawai sebagai alat praktis untuk berselancar dalam dunia digital. Usaha-usaha tersebut dilakukan manusia untuk mengubah dunia agar sesuai dengan kebutuhannya.

Persinggungan dengan dunia supaya sesuai dengan kebutuhan, manusia senantiasa menjawab tantangan alam dan merekayasa alam demi menjamin keberlangsungan hidup di masa mendatang. Akan tetapi, dalam usahannya untuk menjawab tantangan alam, manusia menjumpai keterbatasan-keterbatasan, baik fisik ataupun material. Berawal dari keterbatasan itulah, manusia berhasil menciptakan teknologi. Teknologi menjadikan hidup manusia lebih mudah dan terbantu, keterbatasan-keterbatasan yang menghambat bisa teratasi. Meskipun dunia tidak selalu sesuai dengan keinginan dan kehendak manusia, akan tetapi dengan teknologi keadaan dunia mendekati proyeksi ideal dari keinginan manusia (Cathrin, 2019). Saat ini teknologi hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia. Dengan kemampuannya, manusia melakukan rekayasa untuk menghadapi tantangan dunia. Kreatifitas dan inovasi mampu menghasilkan teknologi yang terus berkembang untuk kebermanfaatannya manusia. Ada satu teknologi yang menjembatani interaksi manusia di seluruh dunia, melalui satu perangkat yang disebut gawai.

Menurut KBBI, istilah gawai memiliki makna alat atau perkakas, dalam arti yang lebih khusus juga memiliki makna sebagai piranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Berdasarkan makna tersebut, gawai memiliki cakupan alat elektronik meliputi telepon, laptop,

tablet, ponsel pintar dan *virtual box*. Kini manusia hampir setiap hari dalam setiap aktifitasnya bersentuhan dengan alat-alat tersebut, khususnya ponsel pintar, menjadi alat yang praktis dan mudah untuk dibawa kemana-mana. Ponsel pintar menjadi alat yang digandrungi karena dapat menghubungkan manusia dari seluruh penjuru dunia.

Gawai mengubah cara pandang manusia dalam berinteraksi dan melihat dunia. Dunia melalui gawai, tidak lagi dilihat sebagai sebuah kenyataan yang penuh misteri, namun kenyataan yang diubah menjadi gambar dua dimensi yang dapat ditangkap, dimanipulasi, disebarkan, kemudian dimanipulasi lagi, disebarkan lagi dalam siklus yang seakan tanpa batas. Melalui gawai, manusia melihat dan memahami dunia secara berbeda dibandingkan dengan mata telanjang. Suatu peristiwa yang terjadi dan ditangkap tidak sekedar diingat dan diceritakan, tetapi dicatat dalam pesan dan ditangkap melalui kamera, kemudian disebarkan dalam dunia maya melalui media sosial yang menjadi konsumsi publik. Hal tersebut menunjukkan bahwa cara pandang manusia terhadap peristiwa telah berubah sejak penggunaan gawai dalam aktifitas sehari-hari. Bahkan, dalam beberapa peristiwa, manusia lebih memilih untuk mendokumentasikan kegiatan untuk disebarkan di media sosial daripada terlibat aktif dalam kegiatan tersebut (Aufa et al., 2020).

Fitur-fitur yang ada di gawai dibuat dan dikembangkan sebagai alat untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pekerjaan dan memberi kesenangan, seperti konektivitas dengan dunia dan fitur *game* ada dalam gawai. Fitur yang ada dalam gawai bisa memudahkan pekerjaan, tetapi bisa saja menjadikan penggunaannya merasa nyaman dengan gawai dibandingkan dunia nyata. Rasa nyaman dalam menggunakan gawai bisa membuat orang terjebak di dalamnya sehingga dunia nyata terasa asing. Realitas dunia nyata menjadi kabur ketika segala pandangan, perhatian dan kesadaran diarahkan pada layar gawai. Padahal hal-hal yang ada dalam gawai merupakan tiruan dari dunia nyata, tetap saja layar gawai bukanlah dunia nyata (Aufa et al., 2020).

Seseorang yang memiliki gawai dan terkoneksi dengan jaringan internet maka orang tersebut terhubung kesemua akses informasi yang tersedia di seluruh dunia. Hanya dengan menggunakan gawai seseorang bisa beraktifitas dan mempelajari sesuatu dengan instan, seperti berolahraga dengan bantuan fitur gawai, belajar memasak, membaca buku, dan menonton acara favorit. Segala jenis informasi dan pengetahuan dapat diakses melalui gawai secara *online* seperti jurnal ilmiah, *blogspot*, perpustakaan digital, pemberitaan dan status media sosial. Kemudahan-kemudahan tersebut dapat menimbulkan ketergantungan, misal untuk memperoleh wawasan pengetahuan yang lebih luas, orang tidak perlu lagi membeli koran, membeli buku, atau ke perpustakaan, semua itu bisa didapatkan secara instan melalui gawai. Di dunia nyata orang bisa memilih informasi apa yang diinginkan, sedangkan di dunia maya informasi dari segala jenis bertebaran. Bila tidak dihadapi secara kritis gawai justru akan menjadikan orang candu dalam menggunakannya. Penggunaan gawai tersebut menjadikan manusia berevolusi menjadi *homo connecticus*, manusia yang terhubung dengan orang lain dan dunia. Dalam artian bahwa manusia selalu terhubung dengan orang lain meskipun sedang tidak menggunakan gawainya. Ketika seseorang memasuki dunia maya, siapapun dapat berinteraksi dengannya, termasuk orang yang tidak dikenal di dunia nyata (Aufa et al., 2020).

Don Ihde menyebut teknologi sebagai perpanjangan tubuh manusia, hal ini juga berlaku untuk gawai. Yang menjadikannya berbeda adalah umumnya teknologi hanya menjadi perpanjangan dari satu organ tubuh manusia, misalnya teropong sebagai perpanjangan dari

penglihatan mata atau cangkul sebagai perpanjangan dari tangan manusia untuk mengolah lahan kosong. Hal ini berbeda dengan gawai, karena gawai menjadi perpanjangan dari berbagai organ tubuh manusia. Manusia melihat menggunakan kamera, berbicara menggunakan alat perekam, mengerjakan tugas, berpikir, semua itu dapat dilakukan dengan menggunakan gawai. Gawai seolah mengusung slogan dunia di tangan kita. Peran gawai sebagai perpanjangan tubuh manusia hampir menyentuh setiap aspek aktifitas kehidupan manusia, terkadang justru menimbulkan ketergantungan. Marsekal McLuhan menyebut bahwa determinisme teknologi membuat pengguna gawai seolah tidak dapat melakukan aktifitas keseharian tanpa perangkat tersebut. Manusia bergantung pada gawai untuk memahami dunia dan tanpanya manusia kesulitan untuk memahami dunia. Dapat dilihat bagaimana manusia merasa 'kehilangan dunianya' jika tidak memanfaatkan gawai untuk sementara waktu. Dalam relasinya dengan informasi yang tersebar, Don Ihde melalui perspektifnya melihat bahwa kemampuan gawai mampu membentuk relasi manusia dengan dunia tidak lagi sekedar alat instrumental, namun juga merupakan relasi hermeneutis. Gawai berperan sebagai sumber informasi dan pengetahuan, manusia mempunyai peran untuk merumuskan atau membentuk informasi dan pengetahuan yang didapatkan. Menentukan berbagai informasi dan pengetahuan yang ada dalam gawai untuk dipilah dan dipilih sesuai dengan kebutuhan (Aufa et al., 2020).

### **Biografi Martin Heidegger**

Heidegger lahir di kota Messkirch pada 26 September 1889 dari pasangan Friedrich dan Johanna Heidegger. Ayahnya bekerja sebagai koster gereja St. Martin di kota kecil tersebut (F. Budi Hardiman, 2016). Ia menjalani sekolah menengah di Konstanz dan Freiburg im Breisgau. Tahun 1909, Heidegger masuk Fakultas Teologi di Universitas Freiburg. Setelah berjalan empat semester ia mengalihkan perhatian pada studi filsafat dan sering mengikuti kuliah tentang ilmu alam dan ilmu kemanusiaan (Pranoto & Riyanto, 2024). Heidegger memperoleh gelar 'doktor filsafat' pada tahun 1913. Tahun 1916, Edmund Husserl datang ke Freiburg untuk mengajar filsafat, karena dirinya juga sebagai professor filsafat. Melalui pertemuannya dengan Husserl, Heidegger mampu memahami dan menguasai tentang fenomenologi, salah satu hal yang menjadi perhatiannya. Kecerdasan Heidegger mampu menarik perhatian Husserl yang akhirnya sangat dihargai, hal ini terbukti dengan pengangkatannya sebagai seorang asisten (Tjahyadi, 2008).

Setelah menjadi asisten Husserl menggantikan Edith Stein yang mengundurkan diri, Heidegger semakin menyelami fenomenologi. Setelah mempelajari fenomenologi dari Husserl, Heidegger memutuskan untuk meradikalkan fenomenologi Husserl. Menurutnya, fenomenologi hanyalah metode yang digunakan untuk melakukan pencarian pribadinya akan *Sang Ada*. Februari 1927, karya Heidegger yang berjudul '*Being and Time*' dipublikasikan oleh penerbit Jahrbuch di bawah pimpinan Husserl. Karya tersebut memperlihatkan ketergantungan Heidegger dengan pemikiran serta meradikalkan fenomenologi Husserl. Sehingga pada tahun 1928, dirinya menempati posisi profesor menggantikan Husserl yang sudah pensiun di Freiburg (Drianus, 2018).

Pasca perang dunia pertama, Heidegger terbukti terlibat dengan Nazi di bawah pimpinan Hitler, dirinya juga terpilih sebagai rektor Universitas Feirburg pada masa kekuasaan Hitler. Setelah menyadari kekeliruannya, Heidegger mengundurkan diri dari jabatan rektor, dirinya kembali mengajar di kampus pada tahun 1951. Heidegger meninggal di daerah Schwarzwald pada tanggal 26 Mei 1976 dan dikebumikan di kota asalnya, Messkirch (Tjahyadi, 2008). Masa

setelahnya banyak dipengaruhi oleh pemikiran Heidegger melalui murid-muridnya, seperti Hannah Arendt, Michel Foucault, Jean-Luc Nancy, Emmanuel Levinas, Jacques Derrida, dan Hans-Georg Gadamer (Pranoto & Riyanto, 2024). Heidegger juga meninggalkan jejak karya yang fenomenal, pemikirannya secara lazim terbagi menjadi dua periode. Karyanya yang monumental *'Being and Time'* menjadi penanda dua periode pemikiran tersebut. Pemikirannya mengenai teknologi termaktub dalam periode Heidegger II, yakni *'Discourse of Thinking'* dan *'The Question Concerning Technology'* (Drianus, 2018).

### **Teknologi Menurut Heidegger**

Karyanya yang berjudul *'The Question Concerning Technology'* mengulik tentang teknologi modern dan kaitannya dengan manusia, esensi teknologi yang terkait dengan eksistensi manusia. Ketika merenungi tentang teknologi, Heidegger mengatakan, teknologi tidak sama dengan esensi teknologi. Konsepsi teknologi saat ini merupakan sarana dan aktifitas manusia, oleh karena itu teknologi bersifat instrumental dan antropologis (Heidegger, 1977). Untuk menyingkap esensi teknologi, menurutnya, pemahaman tentang teknologi harus dibebaskan dari lapis-lapis penafsiran yang tidak memadai dan subjektivistik, penafsiran yang instrumental dan antropologis (Francis Lim, 2008). Menurut Heidegger pada umumnya teknologi adalah alat untuk mencapai tujuan, teknologi juga merupakan aktifitas manusiawi. Kedua definisi tersebut saling berkaitan, karena untuk menentukan tujuan, serta mengupayakan dan memanfaatkan sarana-sarana menjadi suatu bentuk aktifitas manusia. Pembuatan dan pemanfaatan peralatan, perkakas dan mesin, benda-benda yang dihasilkan dan digunakan, serta kebutuhan dan tujuan yang dipenuhinya, semua itu termasuk dalam teknologi. Seluruh perangkat kompleks yang didesain untuk tujuan tertentu tersebut merupakan teknologi. Teknologi sendiri merupakan suatu *contrivances* (penemuan), atau dalam bahasa latin, *instrumentum* (instrumental) (Heidegger, 1977).

Teknologi sebagai sarana merupakan penafsiran yang instrumental, sedangkan teknologi sebagai aktifitas manusia memiliki pengertian penafsiran yang antropologis. Kedua definisi ini, baik yang instrumental ataupun yang antropologis masih dalam taraf definisi yang dangkal dan hanya menjadikan teknologi sebagai alat semata. Definisi tersebut mengimplikasikan bahwa teknologi hanya menjadi ciptaan subjek dan berfungsi sebagai instrumen yang netral (Francis Lim, 2008). Kebenaran bagi Heidegger adalah ketersembunyian yang dimunculkan melalui penyingkapan. Untuk memperoleh kebenaran, penyingkapan harus dilakukan, karena entitas selalu muncul atau hadir dengan cara tertentu, tergantung pada struktur ketersingkapan di mana entitas itu berada. Struktur tempat entitas disingkap selalu terberi, nama dari struktur yang terberi menurut Heidegger adalah sejarah Ada. Sejarah Ada yang berlaku saat ini bagi Heidegger adalah pemahaman teknologis mengenai Ada di mana Ada dipahami atau dilihat hanya dari aspek instrumental, yaitu Ada dipahami demi penggunaannya untuk suatu tujuan (alat) (Francis Lim, 2008).

Secara fungsional definisi teknologi yang bersifat instrumental dan antropologis adalah ontis (yang terberi). Definisi ini betul, akan tetapi hanya sebagian atau parsial. Menurut Heidegger, teknologi bukanlah persoalan ontis, akan tetapi persoalan ontologis. Teknologi dalam arti ontologis merupakan suatu cara bagi kebenaran untuk mengungkapkan dirinya atau latar belakang di mana benda-benda atau suatu peristiwa memunculkan diri dengan cara tertentu. Teknologi dalam arti ontologi bukan hanya sekumpulan instrumen dan aktifitas, tetapi juga suatu cara pengungkapan kebenaran atau suatu wilayah di mana entitas dan aktifitas muncul seperti

adanya (Francis Lim, 2008). Teknologi merupakan cara penyingkapan. Teknologi hadir dalam penyingkapan dan ketidaktersembunyian berlangsung, di mana *aletheia*, kebenaran (sebenarnya), terjadi (Heidegger, 1977).

Cara penyingkapan atau sejarah Ada, manusia dihadapkan dengan sesuatu yang mendahuluinya, yang tidak sama sekali ia ciptakan. Keadaan ini merupakan sesuatu yang terberi, cara penyingkapan seperti itu juga menuntut adanya respon dari manusia atau cara menanggapi sejarah Ada. Teknologi merupakan sejarah Ada yang berlaku sekarang dan pemahaman esensi teknologi menjadi penting supaya kita dapat menanggapi dengan sesuai (Francis Lim, 2008). Menurut Heidegger, Ada menyesuaikan diri dengan cara berada dunia dengan menyasikan pemberian diri dan ketersingkapan dirinya dengan kemampuan si penerima Ada, maka hal ini menjadi proses dua arah. Di satu sisi, Ada menyingkapkan dirinya dengan kehendaknya sendiri dan si penerima tidak mempunyai cara lain menghadapi ketersingkapan tersebut, hanya dengan menerima Ada sebagaimana adanya. Sedangkan di sisi yang lain, Ada mampu menyesuaikan dirinya supaya Ada tersingkap menurut kemampuan dari si penerima yang mampu menerima ketersingkapan ada. Dalam hal ini, Ada tidak memaksakan ketersingkapannya pada penerima, tetapi menyasikannya dengan kemampuan yang dimiliki si penerima (Francis Lim, 2008). Teknologi sebagai sejarah Ada, muncul dari ketersingkapan sesuai dengan kemampuan si penerima, seperti yang terlihat dalam perkembangan teknologi yang dialami oleh manusia, mulai dari industri berbasis uap sampai dengan teknologi digital.

Kaitannya dengan penyingkapan, Heidegger memperkenalkan kata *poiesis*, mengemukakan-ke-hadapan, meliputi makna mengemukakan apa yang sebelumnya belum ada menjadi ada. *Physis* juga menjadi bagian dari *poiesis* tetapi dalam artian mengemukakan-ke-hadapan dengan sendirinya tanpa campur tangan sesuatu. Bagi Heidegger, *physis* lebih tinggi daripada *poiesis*. Mengemukakan-ke-hadapan membawa yang tersembunyi menuju ketidaktersembunyian, hal ini menjadi *aletheia*, penyingkapan kebenaran (Francis Lim, 2008). Contoh *physis*, bunga mawar yang bermekaran dengan sendirinya. Sedangkan, apa yang diciptakan oleh tukang atau seniman bukanlah menyingkap dirinya sendiri, melainkan disingkap dengan perantara sesuatu (manusia), seperti patung dan lukisan merupakan *poiesis*.

Heidegger mempertanyakan kaitan esensi teknologi dengan penyingkapan kebenaran. Dirinya berpendapat bahwa kaitan keduanya adalah segalanya, karena setiap mengemukakan-ke-hadapan (*bringing-forth*) didasarkan pada penyingkapan kebenaran. Menurut Heidegger kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technikon* atau *techne*, memiliki makna tidak hanya berupa aktifitas dan keterampilan tangan, tetapi juga seni pikiran dan seni rupa (Heidegger, 1977). *Techne* menjadi salah satu cara penyingkapan dari apa yang praktis. *Techne* menyingkapkan apa yang tidak dapat mengemukakan-dirinya-ke-hadapan (*bringing-forth*) dan apa yang belum ada di depan kita (Francis Lim, 2008). Dapat digambarkan seseorang yang membangun gedung atau membuat mobil menyingkap apa yang sepatutnya dikemukakan-ke-hadapan. Dari hal tersebut, apa yang menentukan *techne* bukanlah proses pembuatannya, melainkan usaha penyingkapan untuk Ada. Heidegger sendiri memiliki implementasi dimana kegiatan seorang tukang yang membuat piala, dengan keahlian tangannya tersebut merupakan penyingkapan, melaluinya piala tersebut dimunculkan ke hadapan (*bringing-forth*). *Techne* merupakan suatu cara benda-benda dibantu untuk muncul, seperti gedung, mobil dan piala. Benda-benda tadi dikemukakan-ke-hadapan sehingga muncul dan disingkapkan (Heidegger, 1977).



### Konsep *Enframing*

Teknologi modern bukan sekedar aktifitas dan keterampilan tangan manusia, akan tetapi juga merupakan suatu penyingkapan. Penyingkapan yang dominan dalam teknologi modern adalah menantang. Cara penyingkapan yang dimaksudkan adalah dengan menuntut alam secara berlebihan untuk menyumbangkan energinya supaya manusia dapat menyimpan dan menggunakannya sebagai cadangan. Alam dilihat sebagai sumber persediaan yang dapat diambil, disimpan dan digunakan (Francis Lim, 2008). Heidegger mencontohkan dengan kincir angin sebagai teknologi kuno, karena kincir angin tidak menentang angin dan tidak membuka (mengeksplorasi) energi dari tiupan angin. Kincir angin hanya dapat berputar ketika ada angin yang berhembus dan putarannya sangat bergantung pada hembusan angin. Kincir angin hanya menyingkap energi angin, tetapi tidak menguasai energi alam atau menyimpan energi untuk digunakan di masa depan. Sebaliknya, pertambangan menantang bumi untuk menghasilkan batu bara misalnya. Bumi disingkap sebagai persediaan dalam bentuk tambang yang menghasilkan energi (Heidegger, 1977). Dari sini dapat dilihat, teknologi kuno berjalan selaras dengan kehendak alam, sedangkan teknologi modern mencoba untuk memaksa (menantang) alam untuk menghasilkan sesuai dengan persediaan yang diinginkan manusia.

Cara menyingkap ketidaktersembunyian alam dan cara memandang alam dengan teknologi modern oleh Heidegger dinamakan dengan *Ge-stell (enframing)*, yang memiliki arti membingkai (Heidegger, 1977). *Enframing* menjadi cara sistematis yang membatasi manusia dalam memandang dunia. *enframing* juga melihat alam sebagai cadangan sumber daya (*standing-reserve*) untuk kegunaan instrumental manusia (Drianus, 2018). Misalnya minyak yang ada dalam perut bumi dipandang oleh manusia sebagai simpanan energi bumi yang harus diambil dan disimpan untuk kegunaan (Francis Lim, 2008). Dalam pemingkai, ketidaktersembunyian disingkapkan di mana teknologi modern menyingkapkan yang nyata sebagai persediaan. Oleh karenanya, definisi teknologi yang hanya bersifat instrumental dan antropologis pada prinsipnya di era modern ini tidak dapat dipertahankan, karena definisi yang benar adalah definisi ontologisnya (Heidegger, 1977).

Menurut Heidegger esensi teknologi tidaklah berciri teknologis, esensi dari teknologi terletak dalam pemingkai, yakni orientasi kita terhadap alam. Pemingkai menjadi cara penyingkapan yang mendominasi esensi teknologi modern (Heidegger, 1977). Pemahaman tentang alam sebagai persediaan menjadi persyaratan bagi terciptanya alat-alat teknologi oleh manusia. Bahkan alam tidak hanya dianggap sebagai sumber persediaan, manusia juga mendominasi alam melalui teknologi. Pandangan ini berbeda dengan pandangan sebelumnya, bahwa alamlah yang mendominasi manusia (Francis Lim, 2008). Pemingkai terhadap alam dapat dilihat dari relasi manusia dengan gunung. Gunung dahulu dianggap sebagai tempat yang suci, di mana raja-raja disemayamkan di sana. Tetapi sekarang gunung dilihat sebagai cadangan energi untuk kegunaan instrumental manusia, dengan menjadikan gunung sebagai sumber Pembangkit Listrik Tenaga Panas Bumi (PLTP). Dalam perspektif lain, gunung juga dapat dilihat sebagai persediaan karena dapat dijadikan sebagai objek wisata yang dapat menambah *income* dalam industri wisata.

Manusia juga dapat menjadi persediaan, yaitu sebagai sumber daya manusia. Namun, manusia memiliki pendiriannya sendiri dan masuk dalam proses mengatur (*ordering*) sehingga manusia tidak sepenuhnya menjadi persediaan dan cadangan seperti entitas-entitas alam yang lain. karena manusialah yang mendorong kemajuan teknologi, ia mengambil bagian dalam

melakukan proses mengatur (*ordering*) sebagai cara untuk melakukan penyingkapan (Heidegger, 1977). Akan tetapi, ketidaktersembunyian bukanlah hasil atau karya manusia. Manusia hanya bereaksi terhadap ketidaktersembunyian sebagai suatu usaha ketersingkapan sejarah Ada. Maka, ketika manusia memperhatikan, menyelidiki lalu mempergunakan alam, ia telah dibawa oleh suatu cara penyingkapan yang membuat ia melihat alam sebagai persediaan. Orientasi terhadap alam seperti inilah yang oleh Heidegger namakan *enframing* (Francis Lim, 2008).

### **Enframing, Manusia dan Gawai**

Gawai memiliki fungsi untuk menjembatani, menghubungkan dan menghilangkan jarak ruang dan waktu yang melebur dalam satu alat. Bila gawai digunakan oleh manusia, secara tidak langsung manusia juga digunakan oleh gawai. Jika tubuh menjadi landasan dari pengalaman, termasuk mencakup pengalaman virtual, dengan itu gawai tidak pernah lepas untuk membentuk pengalaman dan dunia manusia. Kaitan antara manusia dengan gawai dalam ruang virtual tidaklah bersifat netral. Ruang virtual sangat mengkondisikan dan mengubah pengalaman manusia mengenai ruang dan jarak, relasi antar manusia serta dengan dirinya sendiri. Dalam mobilitas keseharian yang intensif, manusia dibentuk dan dipengaruhi oleh gawai dimana tanpa sadar telah 'terbingkai' di dalamnya (Howard & Küpers, 2017). Manusia berada dalam bingkai gawai, dimana manusia menjadi sumber dari cara kerja gawai yang terus menerus.

Dalam modernitas, manusia berdiri dalam teknologi dunia yang dibingkai, sebuah situasi yang membuka sekaligus membatasi wawasan. Melalui kekuatan teknologi modern, khususnya gawai, mempunyai kecenderungan yang spesifik untuk membuka, mengubah, menyimpan, dan mendistribusikan yang ditawarkan alam, budaya dan pengalaman manusia sebagai sumber daya yang tidak dapat dibatasi, dilihat sebagai hal yang memiliki manfaat. Dengan cara ini, hal-hal tersebut dieksploitasi makna intrinsiknya. Menjadi bahaya jika menganggap gawai sebagai satu-satunya cara untuk memahami dunia dan relasi sosial. Oleh karena itu, bahaya sesungguhnya dari *enframing* terletak pada sikap manusia yang memperlakukan gawai dalam relasinya dengan dunia sebagai cara yang mendasar dan satu-satunya. Keteraturan dalam penggunaannya akan berpengaruh dan mengesampingkan segala kemungkinan lain untuk terungkap. Seperti prediksi Marshall McLuhan, dunia menjadi desa global di mana segala sesuatunya tampak dekat dan dapat diakses semua orang (Howard & Küpers, 2017).

Gawai bukan hanya sekedar piranti yang manusia pakai. Gawai justru menjadi sistem yang memiliki pengaturan-pengaturannya teknis yang memasukkan manusia ke dalam kerangka kerjanya, ke dalam 'bingkainya', sehingga manusia dipakai dalam sistem tersebut (Drianus, 2018). Sebagai ilustrasi, ketika relasi keseharian manusia dengan dunia nyata, misal berbelanja di pasar, belajar ke sekolah, rapat kantor dialihkan menjadi aplikasi-aplikasi, maka pada saat itu manusia merasa bahwa seolah dunia berada dalam genggam tangannya dan jari jempolnya. Menelisik lebih dalam, bukan hanya manusia yang menggunakan gawai, tetapi gawai juga ikut menggunakan manusia melalui algoritma aplikasi-aplikasi yang terpasang di dalamnya (Drianus, 2018). Tanpa disadari manusia tenggelam dalam bingkai gawai sebagai sumber penggerakannya, yang darinya manusia terikat.

Sejauh *enframing* terus beroperasi, relasi manusia dengan teknologi khususnya gawai, menjadi relasi yang reduktif. Alih-alih menciptakan keterbukaan terhadap realitas, melainkan justru membuat selubung baru yang menutupi manusia dan realitas. Akibatnya manusia menjadi terasing dari dirinya sendiri, sesama dan dunia realitas, karena telah tereduksi. Gawai tersedia bagi manusia untuk untuk mempermudah dalam pekerjaan dengan dapat melakukan pembelian,

penjualan dan pemeliharaan. Manusia ‘dibingkai’ oleh gawai dalam bentuk menjadi pengguna, penonton, penikmat, dan pelanggan yang ditaklukan melalui serangkaian instruksi teknologis dalam algoritma. Perspektif ‘terbingkai’ tidak melihat manusia sebagaimana manusia menempatkan diri apa adanya, melainkan manusia dapat memanipulasi dirinya (Drianus, 2018).

Cara pandang membingkai bersifat parsial dan tidak utuh, yakni dari sudut pandang yang instrumental. Cara pandang membingkai yang instrumental membahayakan manusia karena dunia dan manusia dilihat sebagai persediaan yang perlu untuk digunakan semata-mata. Ada dua hal yang ditawarkan untuk menghadapi bahaya tersebut. *Pertama*, pertanyaan kritis terhadap teknologi untuk menyadari ketersembunyian dan penyingkapan kebenaran dapat membatasi bahwa dunia hanya persediaan semata. Dengan mempertanyakan teknologi secara kritis manusia akan menembus batas ‘bingkai’ yang instrumental serta membuka kemungkinan kreatif guna mengalami dunia. *Kedua*, penyingkapan teknologi dari *enframing* dilakukan dengan menghidupkan kembali teknologi kuno (*techne*) sebagai seni yang dapat membendung pemahaman tentang dunia sebagai persediaan (Francis Lim, 2008).

## SIMPULAN

Dunia digital yang manusia tempati saat ini, mekanisme *enframing* menjadi kelindan yang tidak dapat dipisahkan dalam keseharian manusia. Menurut Heidegger, hadirnya teknologi menjadi salah satu cara untuk menyingkap realitas. Dengan teknologi modern, ciri penyingkapan tersebut bersifat menantang, dunia dihadapi oleh manusia sebagai sumber cadangan. Konsep Heidegger inilah yang kemudian dikenal dengan *enframing* (membingkai). Teknologi sebagai cara penyingkapan hadir dengan membingkai. Membingkai menjadi cara sistematis yang membatasi dalam memandang dunia. dengan membingkai, dunia dipandang sebagai sumber cadangan atau persediaan yang dimanfaatkan semata. Menjadikan dunia bekerja secara instrumental, tidak hanya dunia, manusia juga dipandang sebagai persediaan.

Gawai menjadikan manusia sebagai persediaan, manusia ‘terbingkai’ dalam realitas sistematis gawai. Keseharian menjadi lebih mudah, dengan menggunakan gawai, dunia berada dalam genggam tangan dan klik jari. Tentunya tidak bisa menolak kemajuan teknologi yang begitu pesat, hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan. Belanja, menonton bioskop, bepergian, belajar, dan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, semua itu tersedia dan terkoneksi dalam gawai. Manusia menjadi tergantung pada penggunaannya. Dengan itu manusia hanya mengadaptasi mekanisme-mekanisme komputasi yang rigid dan repetitif. Manusia tidak lagi berpikir secara autentik ‘mengalami dunia secara langsung’, melainkan berada dalam dunia gawai yang terbingkai. Cara berpikir kritis terhadap teknologi, khususnya gawai menjadi sikap kontras dari *enframing* (membingkai). Memandang bahwa dunia bukan hanya persediaan semata yang dijalankan secara sistematis instrumentalistik, melainkan dapat membuka pikiran-pikiran kreatif untuk menyingkap dunia. Dengan akumulasi pikiran kreatif dunia tidak hanya dipandang sebagai persediaan semata, melainkan dipandang dengan penuh kemungkinan yang dapat direalisasikan dari daya imajinasi manusia. Daya imajinasi yang dipengaruhi oleh budaya, seni, agama, dan estetika akan membentuk dunia yang tidak hanya berdasar pada pola sistematis instrumentalistik.

## REFERENSI

- Adelbert Snijders. (2004). *Antropologi Filsafat Manusia Paradoks dan Seruan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Anton Bakker. (2022). *Metodologi Penelitian Filsafat* (17th ed., Vol. 17). Yogyakarta: Kanisius.
- Aufa, A. Abi, Mustansyir, R., & Maharani, S. D. (2020). What is smartphone? philosophical perspective: reflection on the use of smartphone in the new normal life. *Research, Society and Development*, 9(9), 1–21.
- Cathrin, S. (2019). Teknologi Dan Masa Depan Otonomi Manusia: Sebuah Kajian Filsafat Manusia. *Jurnal Foundasia*, 10(1), 35–50.
- Cindy Mutia Annur. (2024, January 22). *Durasi Penggunaan Ponsel di Indonesia Cenderung Meningkatkan Semenjak Pandemi*. Katadata.Co.Id. Diakses 30 Mei 2024.
- Drianus, O. (2018). Manusia di Era Kebudayaan Digital. *Mawa'izh: Jurnal Dakwah Dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 9(2), 178–199.
- F. Budi Hardiman. (2016). *Heidegger dan Mistik Keseharian*. Jakarta: Gramedia.
- Francis Lim. (2008). *Filsafat Teknologi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42–51.
- Heidegger, M. (1977). *The Question Concerning Technology*. New York: & London: Garland Publishing.
- Howard, C., & Küpers, W. (2017). Interplaced Mobility In The Age Of “Digital Gestell.” *Berghahn Journal*, 7(1), 04–25.
- Mercy Aprilia Dyah Arini. (2021). Kontribusi Islam terhadap Perkembangan Sains dan Teknologi Abad 21. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 27(1), 93–99.
- Pranoto, D. S., & Riyanto, A. (2024). Konsep Perdamaian Atas Krisis Perikemanusiaan Dalam Perspektif Fenomenologis Eksistensialisme Martin Heidegger. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 3(3), 1308–1318.
- Tjahyadi, S. (2008). Manusia Dan Historisitasnya Menurut Martin Heidegger. *Jurnal Filsafat*, 18(1), 49–58.
- Zainal Abidin. (2006). *Filsafat Manusia Memahami Manusia Melalui Filsafat*. Bandung: Remaja Rosdakarya.