



THE 7th
**PARAMADINA
RESEARCH DAY**

14 NOVEMBER 2018 | AUDITORIUM NURCHOLISH MAJID

EKONOMI, SENI DAN
REFLEKSI TENTANG MANUSIA DALAM
INDUSTRI 4.0

universitas
paramadina



FORDFOUNDATION

ISSN 2303-1301

Prosiding Paramadina Research Day 2018

Ekonomi, Seni dan Refleksi tentang Manusia dalam Industri 4.0



Penanggung Jawab
Rektor Universitas Paramadina

Redaksi
Direktorat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Universitas Paramadina

Tim Penelaah
Dr. Iin Mayasari
Dr. Rini Sudarmanti
Fuad Mahbub Siraj, Ph.d
Dr. Ag. Eka Wenats Wuryanta
Dr. Phil. Suratno
Harry Ty Achsan
Handrix Chrisharyanto, Ma
Retno Hendrowati, M.t
Gilang Cempaka, M.sn

Penerbit
Universitas Paramadina Jakarta, 2019.

DAFTAR ISI

Redaksi	1
Pengantar.....	5
Manusia Satu Dimensi: Alienasi Kelas Pekerja Dalam Revolusi Industri 4.0 M. Farobi Affandi.....	6
Kesadaran Dalam Labirin Kecerdasan: Refleksi Antropologi-Filosofis Atas Revolusi Industri 4.0 Mohammad Subhi, M. Hum.....	25
Komputer, Kecerdasan Buatan Dan Internet: Filsafat Hubert L. Dreyfus Tentang Produk Industri 3.0 Dan Industri 4.0 Zainul Maarif.....	42
Membangun Sumber Daya Manusia Di Era Industri 4.0: Pentingnya Peran Pendidikan Antikorupsi Dalam Penguatan Kapasitas Kepemimpinan Berintegritas Pada Organisasi Kemahasiswaan Leonita K. Syarief, Asriana Issa Sofia Dan Retno Hendrowati.....	62
Gambaran Resiliensi Pada <i>Fresh Graduate</i> Dewasa Awal Dalam Mencari Kerja Di Jakarta Sabella Amalina Fitri Dan Fatchiah E Kertamuda.....	65
Gambaran <i>Stressor</i> Dan <i>Coping</i> Pada Remaja Dengan Kecenderungan <i>Trichotillomania</i> Azkia Cesara Sukmaningtyas Dan Tia Rahmania.....	82
Edukasi Hukum Dalam Masalah Anti Streaming Film Iflix, Sebagai Strategi Membangun Brand Awareness Era 4.0, Melalui Event Laskar Gelora Mulia Kurniasih Dan Agoes Joesoef.....	98
Perancangan Promosi Berbasis Digital : Desa Wisata Penglipuran Bali Dengan Konsep Tri Hita Karana, Melalui Video Profil Ni Made Dina Puspasari Dan Gilang Cempaka.....	121

Konsep Meja Rias Multifungsi Untuk Pria Metroseksual Di Ruang Tidur Berdimensi Kecil Noel Febry Ardian Dan Bisma Yudha.....	160
Perancangan Visual Aplikasi Kosa Kata Islami Dalam Bahasa Isyarat Sebagai Bagian Kontribusi Ilmu Desain Dalam Era Industri 4.0 Siti Khodijah Lestari Dan Ayoeningsih Dyah W.	188
Kajian Model Penerimaan Teknologi Untuk Menguji Intensi Perilaku Karyawan Terhadap Learning Management System Maemar Chadavid Syamtar Dan Iin Mayasari.....	198
Brand Dan Angkutan Online Dalam Era 4.0: Asosiasi Merek Penyedia Layanan Transportasi Online Melalui Media Sosial (Survey Kepada Followers Instagram @Gojekindonesia Dan @Grabid) Tasya Fatikhah Geubrina Dan Ag. Eka Wenats Wuryanta.....	221
Analisis Tahapan Proses Penerapan <i>Customer Relationship Management</i> (Crm) Pada Nasabah Ritel Pemilik Fasilitas Kredit Pemilikan Rumah (Kpr) Dan Kredit Multiguna (Kmg) Ence Ramli Alrasid Dan Iin Mayasari.....	239
Pengaruh <i>Customer Relationship Management</i> Terhadap Kepuasan Pelanggan Di Perusahaan Pialang Asuransi Pt. Sedana Pasifik Servistama Roro Ayu Wahyoeni Kolopaking Dan Prima Naomi.....	262
Perkembangan Inovasi Dan Lingkungan Kompetitif Industri Teh Fermentasi Kombucha Dalam Memasuki Industri 4.0 Nada Salsabila Dan Muhamad Iksan.....	286
Analisis Penetapan Harga Tandan Buah Segar Industri Komoditas Kelapa Sawit Pada Pt.gawi Makmur Kalimantan Banjarmasin Dahniar Dan Akhid Yulianto.....	303
Desain Kemasan Produk Makanan Sebagai Alat Pemasaran Dalam Keputusan Pembelian Ajeng Septiana Wulansari.....	321

Pengaruh Teknologi Baru Terhadap Sumber Daya Manusia: <i>Human Capital</i> Pada Era Industri 4.0 Seali Amanda Syah Dan Iyus Wiadi	343
Konseptual <i>Freelancer</i> : Tingkat Ketertarikan Dan Tingkat Gradasi Terhadap Ketidakpastian Dalam Konsep <i>Freelancer</i> Di Lingkungan Mahasiswa Desain Di Indonesia Tasri Jatnika, Teo Mikha Santoso Dan Ingrid Diana	358
Representasi Simbolik Tourism Branding Melalui Jejak Visual Promosi Digital Pariwisata Indonesia Menjelang Era Industri 4.0 Monika	372
Pemetaan Objek Unggulan Wisata Soppeng Melalui <i>Marketing Tourism</i> Mutia Tri Satya, Gatot Iwan Kurniawan, Muhammad Asdar Dan Abdul Razak Munir	373
Model Master Plan Umkm Park Di Karawang Barat Sebagai Aplikasi Inspirasi Dan Aktivitas Bisnis Di Kawasan Hutan Kota Dan Kawasan Permukiman Campuran Endang Wahyuningtyas, Sarwono Christianto Dan Ina Indah Rahmadani	388
Sistem Pelacak Kendaraan Bermotor Berbasis <i>Internet Of Things (Iot)</i> Dwiki Cahya Gumilang Dan Retno Hendrowati	402
Proses Identifikasi Korban Pasca Bencana Dengan Menggunakan Sistem Referensi <i>Facial Recognition System</i> Dan Iot Heryudi Ganesha, Wahyuningdiah Trisari Hp., Retno Hendrowati Dan Q.k. Dikara Barcah	421
Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Area Parkir Mobil Menggunakan Nfc Ratu Khoirunnisa Indah Sari Dan Sanhaji	440
Pemanfaatan Single Board Computer Untuk Mendeteksi Kebocoran Gas Lpg Pada Ruang Dapur Novizar Hadi Saputra Dan RAden Isum Suryani M.	464

KESADARAN DALAM LABIRIN KECERDASAN: REFLEKSI ANTROPOLOGI-FILOSOFIS ATAS REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Mohammad Subhi, M. Hum^{1*}

Abstrak

Revolusi industri 4.0 berdampak pada cara manusia memandang dirinya, dan modus mengada. Efek antropologis tersebut disebabkan jejaring dunia maya sebagai syarat kemungkinan revolusi industri 4.0, dataisme yang mereduksi pengalaman manusia dalam pemrosesan data, dan ancaman kecerdasan buatan yang tak terkendali. Jika diabstraksikan, revolusi industri 4.0 adalah dominasi pikiran atau kecerdasan dalam rekayasa peradaban. Rezim pikiran/kecerdasan akan melahirkan kehancuran bila tidak diharmonisasikan dengan kesadaran. Kesadaran adalah inti kemanusiaan. Pembangkitan kesadaran merupakan proyek penyeimbangan antropologis dalam jejaring kecerdasan dengan penggalian kembali kearifan tradisional. Kajian ini menggunakan pendekatan filosofis untuk melihat aspek fundamental, akar persoalan antropologis, sehingga bisa diajukan pula solusi substansialnya.

Kata Kunci

Revolusi Industri 4.0, dunia maya, realitas virtual, *cyberspace*, kecerdasan buatan, dataisme, tripartit, pikiran, kecerdasan, waktu, kesadaran.

A. Pendahuluan

Apakah Anda mencari buku *jadul*? Anda tak perlu berkeringat berburu buku tersebut terpapar terik mentari di Pasar Senen atau Kwitang. Duduk manis, *gadget* Anda. *Browsing*. Menjelajah, berpindah dari satu toko ke toko online lain. Ketemu. Anda pesan. *Deal*. Untuk pembayaran, Anda tak perlu merogoh uang fisik di saku. Cukup dengan pijit angka dompet virtual. Di lain kesempatan, mungkin Anda bergegas berangkat kerja. Anda pun tak perlu berpeluh ke

^{1*}Dosen Falsafah dan Agama Universitas Paramadina.

pangkalan ojek. Cukup dengan buka aplikasi ojek online. *Klik*. Pesan. Tukang ojek datang.

Yang ingin saya katakan dari ilustrasi di atas adalah bahwa, ada pergeseran cara kita menjalani keseharian, dari fisik ke virtual. Dalam kasus di atas, toko konvensional tergantikan oleh *marketplace*. Ojek tradisional diganti moda ojek berbasis online. Dampaknya positif: efisiensi waktu dan hemat energi fisik. Pergeseran dari fisik ke virtual merambah aspek-aspek hidup, bukan hanya praktek transaksi, tetapi juga interaksi. Interaksi tidak hanya antara manusia dengan benda, tetapi juga antar pribadi. Media sosial, seperti FaceBook, whatapp, twiter, instagram dan lain-lainnya.

Deskripsi di atas adalah sketsa kasar panorama hidup di gerbang revolusi peradaban. Sebuah revolusi berwajah ganda: surga dan neraka bagi kemanusiaan. Surga karena manusia dilayani secara efektif, efisien dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhannya. Neraka karena ada efek negatif. Misalnya, data tentang kemungkinan hilangnya 1-1,5 miliar pekerjaan di tahun 2015-2025 secara global pergantian posisi manusia oleh mesin, robot. Diestimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini.

Pada yang lebih eksistensial. Kasus aktivis medsos, misalnya FB. Sejatinya, FB adalah produk teknologi, moda komunikasi baru, sekaligus alat yang berfungsi menjadi "organ-virtual." Artinya, FB bermanfaat: memudahkan penyebaran informasi, membongkar sekat spasio-temporal dalam komunikasi. FB pun memproduksi momen-momen eksistensial, yaitu: *Pertama*, "melalui" dan "di dalam" FB, seseorang dapat menemukan kebermaknaan. Hal ini tampak dari ekstase dalam relasi *status-like-comment*. Ketika status seseorang di-like, dikomentari, muncul kepuasan, *bak* seseorang yang dahaga di tengah padang pasir, dan menemukan oase. Ekstase yang mirip dirasakan mistikus yang tengah *trans*. Karena itu, status FB dijejali aneka hasrat yang berkontestasi menemukan sublimasi. Bahkan mungkin, ada yang menemukan "dirinya" di FB, karena dalam rimba kehidupan konkret ia mengalami keterasingan, kekalahan dalam kompetisi hidup. *Kedua*, FB dihayati bukan hanya sebagai alat (eksternal), tetapi menjelma menjadi "organ-virtual". Sehingga, jika seseorang tidak FB-an, seolah kehilangan "sesuatu" dari dirinya. FB "menubuh." FB memperluas, menggelembungkan Aku sedemikian rupa memenuhi jejaring FB. *Ketiga*, FB menjadi semacam meminjam istilah

Hawking, *black-hole*, lubang hitam yang dengan daya gravitasinya menyedot jiwa siapapun “masuk” ke dunia-virtual FB. Karena terjadi ketidaksinkronan dalam pengalaman spasialitas: tubuh di ruang kelas, misalnya, tapi jiwa menghuni “ruang virtual” FB. FB mencuri jiwa dari jasadnya.

Jadi, ada persoalan serius. Bukan hanya soal *survival*, adaptasi dengan kecepatan perubahan di berbagai bidang, tetapi juga bagaimana manusia memandang hidup dan kemanusiaan. Bila terjadi pergeseran gaya hidup seperti itu, maka apakah hal itu berarti juga memengaruhi cara manusia memandang dirinya, menghayati hidupnya? Pertanyaan lanjutannya, apakah efek antropologis dari pergeseran cara hidup manusia tersebut? Dalam *paper* ini, akan menjawab persoalan tersebut, dengan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah revolusi industri 4.0 dan asumsi filosofis yang melatarinya? Apakah efek antropologis ketika semua diukur dari data, dan kecerdasan menjadi penentu? Di manakah posisi kesadaran dalam revolusi industri 4.0? Apakah mungkin berkesadaran di era dataisme?

Pada *paper* ini, saya akan membedah persoalan dengan pendekatan filsafat. Pendekatan filsafat yang dimaksud adalah mengkaji Revolusi Industri 4.0 (objek material) dengan melihat ciri dasarnya (ontologis), memahami dalam bingkai refleksi antropologi (epistemologi), dan memberi penilaian tentang sikap tepat dalam meresponnya (aksiologi). Pembahasan akan dibagi menjadi beberapa bagian. Pertama, soal revolusi industri 4.0 yang mengupas perkembangan teknologi, dunia maya sebagai syarat kemungkinan, dataisme sebagai sistem nilai. Selanjutnya, menjelaskan efek antropologis yang berisi paparan tentang tripartit sebagai unsur metafisis pembentuk manusia, dan cara kerja kesadaran. kemudian, membabarkan masalah perlombaan kecerdasan dan kesadaran dalam peradaban, dan pembangkitan kesadaran sebagai penyeimbang, harmonisasi dengan kecerdasan. Terakhir, kesimpulan yang berisi jawaban singkat dari keseluruhan permasalahan yang dibahas.

B. Revolusi Industri 4.0

a. Hikayat Teknologi

Revolusi industri (1.0 sampai dengan 4.0) adalah anak kandung teknologi. Teknologi lahir dari perkembangan teknik. Teknik diartikan sebagai, “membuat dan menggunakan alat-alat sehingga alam dapat dikerjakan secara lebih efisien

dan mudah.” (Adelbert Snijders, 2004: 68). Alat teknik berkembang, semakin tak tergantung pada manusia. Produknya, alat-alat. Alat-alat adalah perkakas yang menyempurnakan kerja manusia. Dengan tangannya, manusia tak mampu memecah, membelah batu. Manusia butuh alat bantu teknis, seperti kapak, martil dan lain-lain. Meski begitu, perkakas bergantung pada tangan manusia. Alat-alat butuh tenaga manusia sebagai penggerak dan pengarah. Alat-alat semakin maju. Ia menjadi *instrument*. Sebuah bajak atau kereta lebih lepas dari ketergantungannya pada manusia. Bila alat-alat butuh tenaga manusia atau hewan, maka mesin tinggal mengoperasikan. Dengan proses otomatisasi, pengawasan dan pengontrolan dapat diambil alih oleh mesin.

Arti teknik meluas ketika ilmu dan teknik makin bersatu. Awalnya, teknik terpisah dari ilmu. Di masa lampau, ilmu matematika, astrologi, ilmu alam sudah maju, namun tak digunakan untuk kemajuan teknik. Teori dan praksis terpisah. Dulu, orang punya banyak pengetahuan praksis. Manusia membuat gelas dari bahan-bahan mentah, melebur besi melalui pemanasan. Tetapi, mereka belum tahu prinsip-prinsip dasar. Ilmu teoritis pun telah maju. Tetapi, ilmu matematika, misalnya, belum diterapkan dalam praktek. Ilmu bersifat teoritis sejak Yunani sampai abad pertengahan. Belum ada pembedaan filsafat alam dengan ilmu alam. Episteme dan *making* belum menyatu. Hal tersebut memperlambat kemajuan. Bagi filsafat, teologi, metafisika, tak penting penggabungan tersebut karena kebenaran tak dibuktikan melalui evidensi eksperimental dan empiris. Berbeda dengan ilmu alam. Penggabungan ilmu dan teknik sangat penting karena melalui teknik, analisis, dan eksperimen lebih tajam. Teknik butuh penggabungan dengan ilmu demi membuat alat yang lebih teliti dan efisien. (Snijders, 2004: 68-69).

Abad ke-17, teori ilmu dan praktek teknis terjalin. Perkawinan teori dan praktek membuat teknik dan ilmu alam maju pesat. Pengertian teknik meluas mencakup ilmu-ilmu terapan. Sains dan teknologi berjalan beriringan. Di abad XX, komputer diciptakan karena kemajuan ilmu dan ilmu semakin maju karena bantuan komputer. Kemajuan sains dan teknologi menunjang pertumbuhan ekonomi. Produksi bertambah karena laku di pasar. Konsumsi dan produksi baru kalau konsumsi bertambah. Jika konsumsi tak seimbang dengan produksi, macetlah ekonomi. (Snijders, 2004: 69). Sejatinya, teknologi lahir untuk manusia. Bukan sebaliknya. Teknologi adalah bagian dari evolusi manusia.

Setelah evolusi biologis, yang bersifat kuantitatif, manusia melanjutkan evolusi ke wilayah kualitatif. Teknologi meringankan dan memperkuat kerja otak manusia, seperti berfikir, mengingat, menghitung, dan mengukur. Perkakas teknologi menjadi pemikir, pengontrol, pengamat, pengingat, penyimpan informasi. (Sniijders, 2004: 71-72).

Teknologi memungkinkan revolusi industri. Revolusi industri 1.0 ditandai oleh penemuan alat tenun (1784) dan mesin uap. Tenaga manusia dan hewan diganti mesin. Akibatnya, pengangguran merebak, tapi produktivitas meningkat, berlipat ganda. Revolusi industri 2.0, awal abad ke-20, memperkenalkan produksi dengan sistem pembagian kerja. Penerap pertama adalah rumah potong hewan di Cincinnati, Amerika Serikat (1870). Revolusi industri 3.0, sekitar tahun 1970-an, ditandai otomatisasi produksi dengan alat elektronik dan teknologi informasi, penemuan pengontrol logika terprogram (PLC), yakni modem 084-969. Otomatisasi itu berbasis komputer, tak dikendalikan manusia. Efeknya, biaya produksi murah.

Kini, manusia masuk revolusi industri 4.0, ditandai sistem *cyber-physical*, industri berbasis virtual, konektivitas manusia, mesin, dan data. Biasa disebut *Internet of Things* (IoT). Era ini disebut juga era *internet of things* di mana kecepatan perkembangan teknologi informasi melaju secara ekponensial. Dalam kondisi ini, orang-orang yang masih berpikir linier akan tertinggal oleh pesatnya kemajuan peradaban. Menurut Klaus Schwab, seorang ekonom Jerman, penulis buku *The Fourth Industrial Revolution*, revolusi industri 4.0 bukan hanya mengubah cara kerja, tetapi juga cara hidup manusia. Secara umum, karakteristik era revolusi industri 4.0 adalah *big data*, *internet of things*, *cloud computing*, dan *cognitive computing*. Ujung semunya adalah terciptanya *cyber physical system* atau robotisasi. Di era tersebut, banyak pekerjaan manusia mulai digantikan mesin. Tenaga manusia menjadi komoditas sekunder karena penggunaan mesin lebih menguntungkan.

b. Dunia Maya, Syarat Kemungkinan

Apakah yang melatari, yang memungkinkan revolusi industri 4.0? Dunia maya, dunia baru yang penciptanya adalah manusia. Selain dunia maya, dapat disebut juga realitas virtual, atau ruang siber (*cyberspace*). *Pertama*, dunia maya, dunia yang bersifat maya. Apakah dunia itu? Dalam pandangan Heidegger,

seperti dijelaskan F. Budi Hardiman, dunia bisa berarti ontis, yakni seluruh Mengada atau realitas, dan bisa pula ontologis, yaitu Ada dari Mengada, dan bisa juga eksistensial, yakni sifat keduniaan *Dasein* (manusia). Karena itu, dunia tidak identik dengan bumi atau alam semesta, melainkan suatu tempat untuk dimukimi. Hanya manusia yang dapat menduniakan tempat dia berada. (F. Budi Hardiman, 2008: 51-52) Maya berarti ilusi. Ilusi adalah suatu keadaan “seolah-olah” ada. “Seolah-olah” ada maksudnya, ia tampak ada, namun tidak mutlak, relatif. Relatif karena keberadaannya bergantung pada sesuatu yang selain dirinya, bukan substansi. Secara sederhana, ilusi seperti bayangan. Keberadaan bayangan bergantung benda atau sesuatu yang menjadi asalnya. Bayangan adalah gambaran manifestasi suatu benda tertentu. Dalam metafisika, maya berfungsi menyingkap, sekaligus menyembunyikan Keberadaan. Dunia maya adalah *copy*, tiruan dunia nyata melalui proses simulasi tanda.

Kedua, realitas virtual. Realitas berarti kenyataan, yang nyata. Ada pertanyaan, apakah sesuatu adalah nyata terlepas dari subjek (manusia)? Apakah sesuatu adalah ada meski manusia belum pernah mengetahui, mengalaminya? Persoalan ini membuat kita mesti membagi realitas dalam dua kategori: realitas sebagai yang nyata dan realitas sebagai sesuatu yang nyata dialami. Realitas sebagai yang nyata adalah keberadaan pada dirinya sendiri. Keberadaan yang tak mengandaikan keberadaan yang lain. Substansi. Sedangkan realitas sebagai yang nyata dialami berarti sesuatu yang dipandang nyata oleh manusia. Yang dipandang nyata bisa jadi merupakan produk manusia sendiri, seperti entitas virtual, pembentuk realitas virtual. Karena itu, realitas yang bersifat virtual berarti suatu kenyataan, objek yang diproduksi oleh mesin simulasi komputer yang dapat dialami seperti pengalaman sesungguhnya. Ruang siber (*cyberspace*) merupakan gugus ruang yang dikonstruksi oleh jaringan siber.

Manusia beraktivitas di dunia baru tersebut. Perangkat pengakses dunia maya diproduksi masal dan masif. Semua orang, dengan *gadget*-nya, masuk dan terlibat dalam simulasi kolosal. Tiap pribadi terhubung dengan pribadi tanpa batas. Sekat-sekat geografis runtuh. Ruang dan waktu dilipat, dipadatkan. Manusia melakukan ragam interaksi sosial, ekonomi, politik dan sebagainya di dunia tiruan tersebut. *Gadget* menjadi bagian dari diri, sang aku, dan dunia maya menjadi tempat bermukim diri virtual. Demikian sekilas paronama dunia maya, “syarat kemungkinan” revolusi industri 4.0.

c. Dataisme

Melangkah ke pertanyaan yang lebih dalam, apakah pandangan dunia di balik revolusi industri 4.0? Jawabannya, memakai istilah Yuval Noah Harari, adalah dataisme. Pokok-pokok dataisme adalah sebagai berikut. *Pertama, data sebagai realitas primer.* Sampai hari ini, data dilihat sebagai langkah pertama aktivitas intelektual. Manusia harus menyaring data jadi informasi, informasi jadi pengetahuan, dan pengetahuan jadi kebijaksanaan. Namun, dataisme meyakini, manusia tak bisa menangani aliran besar data. Karena itu, mereka tak menyaring lagi data jadi pengetahuan, apalagi pengetahuan jadi kebijaksanaan. Tugas pemeriksaan dipercayakan pada algoritma-algoritma elektronik, yang kapasitasnya jauh melampaui kapasitas otak manusia. Para datais skeptis tentang pengetahuan dan kebijaksanaan, lebih suka menaruh kepercayaan pada *Big Data* dan algoritma-algoritma komputer.

Kedua, organisme sebagai algoritma. Organisme individual, seluruh masyarakat dilihat sebagai sistem pemrosesan data. Dalam bidang ekonomi, misalnya, ahli ekonomi melihat ekonomi sebagai mekanisme pengumpulan data tentang keinginan dan kemampuan, mengubah data menjadi keputusan-keputusan. Sistem ekonomi : Kapitalisme adalah sistem pemrosesan terdistribusi, dan komunisme adalah pemrosesan yang tersentralisasi. Dalam politik, demokrasi dipahami sebagai pemrosesan data terdistribusi, dan kediktatoran sebagai sistem pemrosesan data tersentralisasi. (Harari, 2018:424-430). Lagi-lagi, dunia maya dengan tsunami data abad ke-21 membuat para pengambil keputusan di bidang ekonomi dan politik kewalahan. Struktur ekonomi dan politik tradisional tak bisa memroses data dengan cepat. Struktur-struktur baru berkembang. Pertanyaannya, siapakah yang membangun dan mengendalikan struktur-struktur baru tersebut. Bila manusia tak mampu, mungkin sosok lain akan diserahi.

Ketiga, manusia sebagai bagian kecil pemrosesan data. Sejarah sebagai proses perbaikan efisiensi sistem melalui empat metode: (1) meningkatkan jumlah prosesor. (2) meningkatkan keragaman prosesor. (3) meningkatkan jumlah koneksi antar prosesor. (4) meningkatkan kebebasan pergerakan pada koneksi yang ada. Kini, terbentuk desa global di mana semua hal terkoneksi. Manusia menjadi sistem pemrosesan tunggal. Hasilnya, penciptaan sistem pemrosesan data baru, efisien. Itulah internet untuk segala hal. Menurut Harari, jika misi ini tercapai, maka homo sapiens musnah. (Harari, 2018:437-438).

Keempat, data sebagai nilai tertinggi. Dataisme telah menjadi “agama.” Nilai tertingginya: aliran informasi. Semua dilihat dari sudut pandang data, algoritma. Homo sapiens adalah algoritma usang. Perbedaan manusia dengan ayam adalah pmanusia punya pemrosesan data rumit, menyerap dan menggunakan algoritma lebih baik dari ayam. Emosi dan kecerdasan adalah algoritma. Seperti agama, dataisme bersifat (1) missioner. Memaksimalkan aliran data dengan koneksi dan media, konsumen, dan informasi lebih banyak. (2) Menghubungkan segala hal dengan sistem. Tubuh, mobil, kulkas, ayam, pohon terkoneksi. Dosa terbesar adalah membuntu aliran data. Kebaikan paling besar adalah memegang teguh prinsip kebebasan informasi. Dataisme adalah gerakan pertama sejak 1789, revolusi humanis, yang mencipta nilai baru murni: kebebasan informasi. Kebebasan itu tidak diberikan pada manusia, tapi pada informasi itu sendiri. (Harari, 2018: 438-441).

Harari menulis, “orang memang ingin menjadi bagian dari aliran data, sekalipun ia berarti mengorbankan privasi, otonomi, dan individualitas.” Manusia ingin menyatu dengan aliran data karena berarti menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar. Individu jadi komponen kecil dalam sistem besar. Terputus dengan aliran data berarti kehilangan makna hidup. Makna hidup bukan terletak pada diri kita lagi. Kaum datais percaya, pengalaman tak berguna bila tak dibagi. Rekam, unggah, bagikan. Nilai tak terletak pada pengalaman, tetapi pada konversi pengalaman menjadi data yang bebas mengalir.

Sebetulnya, menurut Harari, dataisme tak punya sesuatu yang melawan pengalaman manusia. Namun, ia hanya menganggap semua pengalaman manusia itu tak memiliki nilai intrinsik. Dataisme mengadopsi pendekatan fungsional secara ketat pada kemanusiaan, menentukan nilai pengalaman manusia menurut fungsinya pada mekanisme pemrosesan data. Jika kita mengembangkan suatu algoritma yang memenuhi fungsi yang sama dengan lebih baik, maka pengalaman-pengalaman manusia kehilangan nilainya. Jadi, jika kita menggantikan tidak hanya pengemudi taksi, dokter, tetapi juga pengacara, penyair, dan musisi dengan program komputer superior, mengapa kita harus pusing-pusing soal apakah program-program tersebut punya kesadaran dan pengalaman subjektif? Bagi datais, pengagungan sakralitas pengalaman manusia adalah omong kosong sentimental, hanya algoritma biokimia usang. Di Savana Afrika 70.000 tahun silam, algoritma seperti itu

sangat canggih, dan sangat vital bagi angkatan perang dan ekonomi di abad ke-20. Namun, manusia akan memiliki algoritma-algoritma yang jauh lebih baik. (Harari, 2018:446-448) Melalui penyamaan pengalaman manusia dengan pola-pola data, dataisme melemahkan sumber primer otoritas dan makna. Sebuah revolusi religius. Abad ke-18, humanisme menyingkirkan tuhan, menggeser teo-sentris ke homo-sentri. Di abad ke-21, dataisme menyingkirkan manusia, mengalihkan homo-sentris ke data-sentris. Para humanis, seperti Locke, Hume dan Voltaire, meyakini, "Tuhan adalah produk imajinasi manusia. dataisme melanjutkan, "dan imajinasi manusia hanya produk algoritma biokimia." Peralihan pandangan dunia dari homo-sentris ke data-sentris bukan hanya revolusi filosofis, tetapi juga revolusi praktis, mengubah perilaku.

Bibit algoritma dikembangkan manusia, tetapi ketika tumbuh, ia mengikuti jalannya sendiri, pergi ke mana pun yang tak diketahui manusia sebelumnya—dan ke mana pun yang tak bisa diikuti manusia. Manusia bersikeras merekayasa Internet Segala Hal. Harapannya, ia akan membuat manusia sehat, bahagia, dan berkuasa. Namun, begitu Internet Segala Hal sudah siap dan berjalan, manusia mungkin tereduksi dari perekaya menjadi komponen, lalu menjadi data, dan akhirnya pudar dalam air bah data seperti gundukan tanah dalam arus deras sungai. Dataisme mengancam melakukan seperti yang dilakukan homo sapiens terhadap hewan lainnya. (Harari, 2018:452).

Di akhir buku *Homo Deus*, Yuval Noah Harari memberi catatan penting. Menurutnya, seluruh masalah dan perkembangan manusia dibayangi oleh tiga proses. *Pertama*, sains sedang memusatkan diri pada satu dogma yang mencakup keseluruhan, yang menyatakan bahwa, organisme adalah algoritma dan kehidupan adalah pemrosesan data. *Kedua*, kecerdasan sedang berpisah dari kesadaran. *Ketiga*, algoritma non-kesadaran tetapi pintar mungkin segera mengenal kita lebih baik dari kita sendiri. (Harari, 2018: 456-457).

Ketiga proses tersebut memunculkan tiga pertanyaan. *Pertama*, apakah organisme memang benar-benar algoritma, dan kehidupan benar-benar hanya pemrosesan data? *Kedua*, apa yang lebih berharga: kecerdasan atau kesadaran? *Ketiga*, apa yang akan terjadi pada masyarakat, politik, dan kehidupan sehari-hari ketika algoritma-algoritma non-kesadaran tetapi sangat pintar mengenal kita lebih baik dibandingkan kita sendiri? (Harari, 2018: 257).

C. Efek Antropologis

Di era revolusi industri 4.0, manusia “dipaksa” beradaptasi dalam digital-*habitus*, simulakrum tanda dan citra, dan data sebagai sistem nilai. Habituaasi tersebut bukan soal kerja *an sich*, tapi juga cara berfikir, bahkan cara merasa. Dengan kata lain, totalitas hidup, cara hidup, cara mengada manusia terdeterminasi oleh aparat pendisiplinan revolusi industri 4.0.

“Apakah kita masyarakat menjadi lebih baik karena teknologi yang kita miliki? Apakah teknologi tersebut mendekatkan atau malah menjauhkan (antar) kita?” Pertanyaan mendasar masyarakat teknologi yang diajukan penasihat sains Presiden, dalam film fiksi-ilmiah, *Contact*, yang dikutip oleh Gregg Barden dalam *The Divine Matrix* (Gregg Barden, 2018: 45). Pertanyaan lanjutan yang layak diajukan adalah, apakah arti menjadi manusia dalam konsep revolusi industri 4.0? Karena pada dasarnya manusia adalah kesadaran, mungkinkah manusia hidup berkesadaran dalam kepongungan mesin habituaasi dataisme yang tak terelakkan tersebut? Apakah yang dibutuhkan, dan harus dilakukan individu agar mampu menjaga kesadaran di tengah rezim digital, virtual untuk memelihara rasa kemanusiaannya?

a. Tripartit

Dalam perennialisme, manusia terdiri dari tiga lapis. Nasr menyebutnya *tripartite nature of human being*. Tiga lapis diri manusia itu adalah ruh, jiwa, dan tubuh, atau *Pneuma*, *psyche*, dan *hyle* atau *spiritus*, *anima*, dan *corpus*. Bagan di bawah ini dibuat oleh William Stoddart. (William Stoddart, 2008: 46)

English	Latin	Greek	Arabic
Spirit (Intellect)	Spiritus (Intellectus)	Pneuma (Nous)	Ruh ('Aql)
Soul	Anima	Psyche	Nafs
Body	Corpus	Soma	Jism

Kodrat tripartit manusia memengaruhi cara hidup atau mengada manusia. Tubuh adalah lapis terluar, unsur material, aspek biologis. Tubuh terdiri dari kulit, daging, tulang, darah, jaringan saraf, dan sebagainya. Semuanya bersifat biologis-material. Sebagai aspek biologis, tubuh mengalami proses metabolisme kimiawi, dan memiliki kebutuhan-kebutuhan, asupan-asupan agar proses tersebut berjalan normal. Makanan, minuman dan sebagainya.

Unsur material, tubuh terikat oleh hukum materi. Sesuai hukum materi, tubuh mengalami perubahan bentuk, dan hancur termakan waktu. Sebagai lapis terluar, fungsi dasar tubuh adalah sebagai wahana interaksi dengan yang di luar diri. Untuk bertahan hidup (*survival*), yang pertama dan utama, manusia harus memenuhi kebutuhan dasar tubuh. Pada tingkat ini, manusia sama dengan hewan. Tak lebih, tak kurang. Inilah cara hidup paling dasar manusia.

Lapis kedua, jiwa. Jiwa adalah aspek mental-psikologis. Jiwa berlapis-lapis. Ibn Sina menyebut ada tiga jiwa pembentuk manusia: jiwa tumbuhan, jiwa hewan, dan jiwa rasional. Pembeda manusia dengan makhluk lainnya adalah jiwa rasional. Karena itu, jiwa rasional disebut juga jiwa manusia. Masing-masing jiwa tersebut memiliki daya-daya. Daya utama jiwa adalah emosi, memori, imajinasi, dan berfikir. Sebagian banyak aktivitas hidup manusia disetir oleh daya-daya jiwa ini. Para mistikus meringkaskan daya-daya tersebut dengan istilah *mind*. *Mind* bukan berarti pikiran *an sich*, tetapi gugus pikiran, yang teksturnya adalah emosi. Jadi, *mind* terkait dengan pikiran dan emosi. Apa yang dipikirkan memengaruhi emosi, dan munculnya suatu emosi memengaruhi pikiran.

Lapis terdalam, ruh. Ruh berasal dari Tuhan dan Tuhan adalah kesadaran (*Tao, Brahman, To Agathon*). Karena itu, ruh adalah kesadaran. “Dan Aku tiupkan padanya Ruh-Ku” (QS. al-Hijr [15]:29; Shad [38]: 72). Manusia diturunkan dari dunia ruh (*the world of the spirit*). Ruh manusia adalah milik Tuhan, dan kepadanya kembali (Seyyed Hossein Nasr, 2003: 30).

Oleh sebab itu, dalam Bahasa Latin, ruh bukan hanya disebut *spiritus*, tetapi juga *intellectus*. Dalam Bahasa Arab sendiri, ruh dapat disebut *al-'aql* karena terkait dengan *intellectus*. Inilah yang disebut: aku. Pantulan intelek pada jiwa menjadi daya berfikir yang disebut rasio. Cara kerja kesadaran adalah menyadari dirinya sendiri dan yang di luar dirinya. Keduanya merupakan satu paket. Yang paling pokok adalah menyadari diri sendiri. Sebab, menyadari diri berarti menyadari totalitas diri. Tidak terpecah-pecah, utuh.

b. Kesadaran

Pada dasarnya, kesadaran tak bisa dideskripsikan secara utuh karena (1) kesadaran adalah diri kita sendiri (Aku). Meskipun kita punya kemampuan mengambil-jarak, transendensi-diri, namun senyatanya kita tak pernah berjarak

dengan Aku, Kesadaran. Bagaimana mungkin berjarak, melepas, kesadaran yang merupakan dasar eksistensi kita. (2) Pengambilan-jarak, transendensi-diri dilakukan melalui refleksi. Refleksi adalah kerja pikiran. Pikiran bekerja dengan memilah-milah, lalu melihat sesuatu dari sudut pandang tertentu. Karena itu, pikiran hanya mampu melihat sesuatu sebagai fragmen, salahsatu, atau beberapa aspek, tidak dalam keutuhannya.

Seperti telah di jelaskan sebelumnya, kesadaran adalah spirit, ruh, percikan Sang Kesadaran. Kesadaran merupakan hembusan nafas Sang Kesadaran. Karena itu, kesadaran bersifat Ilahi. Dalam konteks Islam, kesadaran adalah ruh.

Berdasar paparan para mistikus, kita bisa tahu sedikit tentang cara kerja kesadaran. Cara kerja kesadaran dapat dilustrasikan sebagai berikut. (1) Kesadaran seperti listrik. listrik adalah energi, daya yang memungkinkan suatu perangkat berfungsi. TV, komputer, kulkas, AC tak akan bekerja, berfungsi tanpa dialiri listrik. Tubuh dan jiwa kita pun demikian. keduanya tidak akan berfungsi: bergerak, mencandra dan lain-lain (tubuh), merasa, berfikir, berimajinasi dan lain-lain (jiwa) tanpa kesadaran. Ketika perangkat tubuh dan jiwa telah aus, kesadaran memisahkan diri. Itulah kematian.

(2) Kesadaran seperti penonton. Kesadaran menonton permainan hidup. Permainan tubuh, permainan pikiran, permainan rasa. Semua permainan ditampilkan di hadapan kesadaran. Perhatikan kalau kita sedang makan. Tangan mengambil makanan, memasukkannya ke mulut, gigi mengunyah, lidah merasa, lalu makanan masuk ke perut, digiling jadi energi, yang tidak dibutuhkan dibuang...menarik sekali permainan tubuh kita bukan? Kaki melangkah, tangan memegang, mata melihat dan seterusnya. Semuanya permainan. (3) Kesadaran laksana aliran air. Kesadaran mengalir, bergerak terus menyusuri sungai hidup. Tak ada yang mampu menghentikannya. (M. Subhi-Irahim, 2017: 17-20)

D. Kembali pada Kesadaran

a. Kecerdasan Versus Kesadaran

Selama ribuan tahun, manusia menganggap dirinya unggul dibanding makhluk lain di muka bumi. Keunggulan itu, diyakini karena volume otak.

Mamalia dengan berat 60 kilogram rata-rata punya ukuran otak 200 sentimeter kubik. Manusia awal, 2,5 juta tahun silam, memiliki ukuran otak 600 sentimeter kubik. Sapiens modern mengusung otak rata-rata 1.200 sampai 1.400 sentimeter kubik. Otak menyumbang 2-3 persen total berat tubuh manusia, tetapi mengonsumsi 25 persen energy tubuh saat beristirahat. Padahal, otak kera hanya menghabiskan 8 persen energi ketika istirahat. Manusia kuno menanggung besarnya otak untuk dua hal: (1) mereka menghabiskan waktu lebih banyak untuk mencari makanan; (2) otot-otot mereka mengalami penyusutan. Seperti sebuah pemerintahan, pengalihan dana dari pertahanan untuk pendidikan, manusia mengalihkan energi dari otot ke otak. Ini strategi bagus bertahan di savana. Seekor simpanse tak mungkin menang debat dengan homo sapiens, meski bisa mencabik-cabik manusia seperti boneka butut. (Harari, 2017: 9-10).

Volume otak terkait dengan kecerdasan. Kecerdasan itulah yang mengantarkan manusia mulai dari revolusi kognitif-saintifik, termasuk perubahan cepat dalam teknologi. Teknologi, sebagai anak dari perkawinan ilmu dan teknik, menciptakna revolusi industri, yang kini memasuki era keempat: Revolusi industri 4.0.

Dalam revolusi industri 4.0, ada 5 *skills* yang pertumbuhan permintaannya akan paling tinggi berdasarkan beberapa sektor industri, di mana sebelumnya sektor tersebut tidak banyak membutuhkannya, yaitu: *Cognitive Abilities, System Skills, Complex Problem Solving, Content Skills, Process Skills*. Kelima *skills* tersebut berfokus pada kemampuan kognitif, kecerdasan yang terkait dengan daya berfikir, pikiran. Sekali lagi, episode sejarah homo sapiens menahbiskan kecerdasan sebagai penentu peradaban, bahkan kehidupan.

Kecerdasan, secara fisik biologis terkait dengan volume otak, dan secara mental-psikologis berhubungan dengan pikiran. Karena itu, pikiran menjadi kunci refleksi apakah revolusi industri 4.0 membuat kapasitas kemanusiaan kita menjadi lebih baik atau malah memburuk. Revolusi industri 4.0 berpijak pada kapasitas pikiran. Mengapa demikian? Karena, pada dasarnya, revolusi industri 4.0 dalam kosmos maya adalah sebuah labirin pikiran.

Kita saksikan hari ini, di mana-mana, orang tak terpisahkan dari piranti penghubung ke dunia maya. Piranti itu "menubuh," menjadi bagian dari diri. Dunia maya telah menjadi dunia kedua. Konversi data menjadi modus mengada.

Antar jiwa terkoneksi. Bahkan, sebenarnya, antara jiwa dengan citra-citra. Citra adalah tanda, produk pikiran, terkoneksi menjadi simulasi. Intinya, dominasi pikiran. Jadi, sebetulnya, dunia maya adalah jaring laba-laba atau lebih semacam labirin pikiran. Dalam labirin tersebut terjadi *habitiasi*, proses pembiasaan, yang berujung pada identifikasi aku dengan pikiran, mencipta aku ilusif.

Menurut Eckhart Tole, identifikasi aku dengan pikiran adalah penyebab pikiran menjadi kompulsif. Kompulsif dalam arti, tak bisa berhenti berfikir. Inilah penderitaan. (Eckhart Tole, 2009: 15) Dalam buddhisme, pikiran dipandang sebagai penyebab *dukkha* (penderitaan, ketidakpuasan, kesengsaraan). *Dukkha* sendiri adalah ciri dasar manusia. (Eckhart Tole, 2009a: 8). Ajahn Sumedho menjelaskan, *dukkha* adalah ikatan umum, fakta eksistensial, pengalaman semua orang. Orang menderita di mana-mana, sepanjang sejarah manusia. Manusia menderita dapat ditemukan di India Kuno, di Inggris modern, dan di masa depan. Kesamaan antara kita dengan Ratu Elizabeth, dengan pengemis di lampu merah adalah penderitaan adalah penderitaan. (Ajahn Sumedho, 2010: 37-38).

Muncul pertanyaan, bukankah meski pun tanpa revolusi industri 4.0, manusia tetap mengalami penderitaan. Titik tekannya bukan pada penderitaan. Tetapi pada dominasi pikiran. Dominasi pikiran yang massif, eksekutif, bahkan gigantik membuat manusia terseret jauh dari pusat dirinya. Memakai Bahasa Nasr, manusia mengada di pinggir lingkaran eksistensi, terjebak di dunia yang dia ciptakan sendiri, bahkan terancam oleh kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) yang dibuatnya sendiri, tereduksi menjadi hanya sekumpulan data, menjalani hidup seperti pola *bit-bit* komputer. Semua itu terjadi karena manusia memberi kekuasaan tak terbatas pada pikiran. Bisa jadi, kemajuan manusia disetir oleh pikiran, kecerdasan, namun yang membuat manusia tetap sebagai *manusia* adalah kesadarannya.

c. Waktu dan Kesadaran

Untuk itu, di era revolusi industri 4.0, selain *skills* kecerdasan, diperlukan kearifan tradisional yang memberi teknologi batin guna tetap berkesadaran dalam gempita citra dan data. Teknologi batin tersebut berupa teknik-teknik pelampauan pikiran. Pelampauan pikiran bukanlah penonaktifan pikiran, atau semacam anti-pikiran. Tetapi melampaui determinasi pikiran dengan *membangunkan* kesadaran murni.

Pada kesempatan ini, saya hanya akan menyinggung satu aspek saja, yaitu pembangunan kesadaran yang terkait dengan konsep mengada dalam waktu. Pikiran bekerja dalam masa lalu dan masa depan (memori dan prediksi). Pikiran tidak berpijak pada saat sekarang (*now*). Oleh sebab itu, pembangunan kesadaran dimulai dari modus mengada dalam kekinian.

“Dengan melepas pikiran, Anda akan terbantu masuk ke saat sekarang,” tulis J. Sudrijanta. Menurut Sudrijanta, saat sekarang adalah kenyataan, keabadian. Biasanya, orang membagi waktu menjadi masa lampau, masa sekarang, dan masa depan. Masa sekarang adalah penerusan dari masa lampau dan masa depan adalah proyeksi dari masa masa sekarang. Namun, menurut Sudrijanta, saat sekarang bukan berada pada arus waktu, bukan masa lampau, bukan masa depan. Masa lampau berisi timbunan ingatan (memori), baik manis maupun pahit. Pikiran adalah timbunan masa lampau itu. Terjebak di masa lampau memantik api emosi: rasa luka, benci, amarah, atau rasa senang dan puas. Bayangan masa depan melahirkan kegelisahan, ketakutan karena bayangan masa depan mungkin tak sesuai dengan harapan, atau ketenangan, kedamaian ketika bayangan masa depan sesuai harapan. (Sudrijanta, 2009: 88-89).

Masa lampau dan masa depan bukan realitas terdalam keberadaan manusia. Keberadaan hanya saat sekarang. Masa lampau telah lewat. Bukan kenyataan. Masa depan belum terjadi. Bukan kenyataan juga. Saat sekarang satu-satunya kenyataan. Untuk bisa masuk pada saat sekarang, perlu pembebasan dari arus waktu. Pikiran merupakan isi masa lalu dan masa depan. Ia bukan saat sekarang. Pikiran adalah arus waktu. Ia memisahkan dan menjauhkan manusia dari saat sekarang. (Sudrijanta, 2009: 89-90)

Kesadaran bekerja tidak tergantung pikiran. Kesadaran merupakan nyala api saat sekarang. Arus kesadaran adalah arus di luar waktu. Kesadaran menyatukan: pikiran, perasaan, kehendak, tindakan dan totalitas manusia. Saat seseorang tak sadar, ia terjebak dalam arus pikiran dan waktu. Perasaan kurang, tidak lengkap, takut, gelisah, mudah marah, benci, terluka dan seterusnya adalah tanda bahwa seseorang tak berkesadaran. Kesadaran bebas dari mesin pikiran dan waktu. (Sudrijanta, 2009: 90)

Pikiran telah menciptakan banyak mesin kehancuran: Mesin pemiskinan, ketidakadilan, kekerasan. Ketidaksadaran kolektif melahirkan pikiran yang menghancurkan kemanusiaan dan alam semesta. “Bila Anda tidak sadar, Anda

sudah ikut dalam arus penghancuran itu. Kalau Anda sadar, Anda mungkin dimampukan untuk memotong mesin penghancuran itu mulai dari dalam diri Anda," kata Sudrijanta. (Sudrijanta, 2009: 90).

E. Kesimpulan

- (1) Revolusi Industri 4.0 berdampak positif dan negatif. Positifnya, mempermudah manusia menjalankan aktivitas hidup, terutama bidang ekonomi lebih efektif, efisien, dan hemat energi. Negatifnya, tenaga manusia menjadi sekunder dalam proses industri.
- (2) Revolusi industri 4.0 memberi tantangan filosofis, khususnya refleksi atas konsep manusia. Dalam konteks antropologi, revolusi industri 4.0 menciptakan kebergantungan manusia pada dunia maya, pereduksian manusia dan nilai dalam data, munculnya ancaman dari kecerdasan buatan.
- (3) Seluruh aktivitas dalam Revolusi Industri 4.0 berorientasi pada kecerdasan. Kecerdasan berkaitan erat dengan pikiran. Penekanan berlebihan pada pikiran membuat manusia mengalami penderitaan lebih dalam, dan terciptanya mesin-mesin penghancur, yang bukan hanya mengancam manusia, tetapi alam.
- (4) Agar ada keseimbangan, peradaban yang didominasi pikiran, kecerdasan harus didampingi kesadaran. Kesadaran adalah inti diri, kemanusiaan. Karena itu, Revolusi Industri 4.0 memerlukan teknologi batin kearifan tradisional. Salahsatu yang ditawarkan adalah metode pelampauan pikiran. Pelampauan pikiran tidak berarti anti pikiran tetapi tidak menjadikan pikiran sebagai identitas kedirian. Hal itu bisa dilakukan dengan menjadikan diri berada Saat Sekarang (*now*).

DAFTAR PUSTAKA

- Barden, Gregg. 2018. *The Divine Matrix: Menyingkap Rahasia Alam Semesta*, Serpong: Javanica.
- Hardiman, F. Budi. 2008. *Heidegger dan Mistik Keseharian: Suatu Pengantar Menuju Sein und Zeit*, Jakarta: KPG.
- Harari, Yuval Noah. 2018. *Homo Deus: Masa Depan Umat Manusia*, Terj. Yanto Musthofa, Ciputat: Alvabet.
- Harari, Yuval Noah. 2017. *Sapiens: Sejarah Ringkas Umat Manusia dari Zaman Batu hingga Perkiraan Kepunahannya*, Terj. Yanto Musthofa, Ciputat: Alvabet.
- Ibrahim, M. Subhi. 2017. *Tengoklah Ke Dalam: Ziarah Diri Melalui Pengetahuan dan Cinta demi Kebahagiaan Puncak*, Yogyakarta: Aynat Publishing.
- Nasr, Seyyed Hossein. 2003. *A Young Muslim' Guide to the Modern World*, Chicago: KAZI Publications.
- _____. 2007. *The Garden of Truth: The Vision and Promise of Sufism Islam's Mystical Tradition*. New York: HarperCollins Publishers.
- Snijders, Adelbert. 2004. *Manusia: Paradoks dan Seruan*, Yogyakarta: Kanisius.
- Stoddart, William, 2008. *Remembering in a World of Forgetting: Thoughts on Tradition and Postmodernism*, Bloomington: World Wisdom.
- Sumedho, Ajahn. 2010. *The Four Noble Truths: Penderitaan, Akar, Penuntasan, Jalan*, Terj. Tim Penerjemah Vidyasena, Yogyakarta: Suwung.
- Tole, Eckhart. 2009. *Panduan Pencerahan Spiritual*, Terj. Tim penerjemah Mitra Sejati, Yogyakarta: Mitra Sejati.
- _____, 2009a. *A New Earth: Bangkit Meraih Tujuan Hidup Anda*, Terj. Tim Penerjemah Mitra Abadi, Yogyakarta: Mitra Abadi.
- Sudrijanta, J. 2009. *Revolusi Batin adalah Revolusi Sosial*, Yogyakarta, Kanisius.