

FENOMENOLOGI EDMUND HUSSERL

MENJELAJAHI KESADARAN DAN PENGALAMAN
MANUSIA DALAM PERADABAN TEKNOLOGI



MENGGAJI KONSEP-KONSEP
SEPERTI EPOCHÉ,
INTENSIONALITAS, REDUKSI
EIDETIK, DAN LEBENSWELT,

JEMBATAN ANTARA
KESADARAN FILOSOFIS DAN
KENYATAAN DIGITAL, ANTARA
PERENUNGAN DAN PRAKTIK

PENULIS : DHARMA LEKSANA, S.TH., M.SI

Fenomenologi Edmund Husserl di Era Digital: Menjelajahi Kesadaran dan Pengalaman Manusia dalam Peradaban Teknologi

Oleh : Dharma Leksana, S.Th., M.Si

Kata Pengantar

Di tengah dunia yang semakin termediasi oleh teknologi digital, pertanyaan tentang bagaimana kita mengalami dunia tidak lagi sekadar filosofis, tetapi eksistensial. Apakah kesadaran kita masih utuh ketika layar menggantikan tatapan, algoritma menentukan preferensi, dan representasi menggantikan kehadiran nyata?

Buku ini lahir dari dorongan untuk membaca ulang pemikiran **Edmund Husserl**—sang bapak fenomenologi—dalam terang peradaban digital. Dengan menggali konsep-konsep seperti **epoché**, **intensionalitas**, **reduksi eidetik**, dan **Lebenswelt**, buku ini mengajak pembaca untuk merefleksikan pengalaman manusia yang terdalam, bukan di ruang metafisika yang jauh, tetapi di layar yang setiap hari kita sentuh.

Bukan untuk memuja masa lalu, melainkan untuk membawa filsafat Husserl ke medan kontemporer, buku ini berupaya menjadi jembatan antara kesadaran filosofis dan kenyataan digital, antara perenungan dan praktik, antara keberadaan dan keberpengalaman.

Selamat membaca, merenung, dan menemukan kembali—di balik layar—apa artinya menjadi manusia.

Dharma Leksana, S.Th., M.Si.

Awal Agustus 2025

Daftar Isi

Kata Pengantar

Daftar Isi

Pendahuluan: Mengapa Fenomenologi di Era Digital?

- Relevansi Husserl saat ini
- Latar belakang dan tujuan buku
- Metodologi dan struktur buku

Bab 1. Edmund Husserl dan Filsafat Kesadaran

- Biografi singkat Husserl
- Fenomenologi sebagai “ilmu yang rigorus”
- Perlawanan terhadap positivisme dan naturalisme

Bab 2. Konsep-Konsep Dasar Fenomenologi Husserl

- *Epoché* dan sikap natural
- Intensionalitas: *Noesis* dan *Noema*
- Reduksi eidetik dan pencarian esensi
- *Lebenswelt*: Dunia kehidupan pra-reflektif
- Intersubjektivitas dan pemahaman orang lain

Bab 3. Era Digital sebagai *Lebenswelt* Baru

- Teknologi digital sebagai mediasi pengalaman
- Transformasi ruang, waktu, dan interaksi
- Disrupsi kesadaran dan kehadiran
- Dari dunia analog ke dunia algoritmik

Bab 4. Pengalaman Digital dalam Lensa Fenomenologis

- Notifikasi, *multitasking*, dan pecahnya atensi
- *Feed* media sosial sebagai bentuk *noema*
- Empati dalam komunikasi yang termediasi
- Virtualitas dan realitas: Esensi imersi digital

Bab 5. Reduksi Eidetik terhadap Fenomena Digital

- Apa esensi dari “berselancar” di internet?
- Media sosial: Antara representasi dan konstruksi diri
- Esensi pengalaman dalam ruang realitas virtual
- *Game* dan simulasi: *Noema* dari kehadiran semu

Bab 6. Tantangan dan Peluang Fenomenologi Digital

- Apakah mungkin melakukan *epoché* di era informasi?
- Ancaman komodifikasi kesadaran
- Potensi reflektif fenomenologi untuk kritik digital
- Pengembangan fenomenologi teknologi

Bab 7. Menuju Kesadaran Digital yang Lebih Manusiawi

- Menjadi subjek sadar di dunia termediasi
- Mengembalikan pengalaman ke pusat perhatian
- Teknologi sebagai mitra, bukan penentu
- Etika pengalaman digital

Penutup: “Kembali ke Hal-Hal Itu Sendiri” dalam Dunia Digital

- Aktualisasi kembali proyek fenomenologi
- Kesadaran sebagai medan perlawanan dan harapan

Glosarium

Daftar Pustaka

Profil Penulis

Pendahuluan: Mengapa Fenomenologi di Era Digital?

Di tengah gelombang transformasi digital yang tak terbendung, pertanyaan mendasar tentang hakikat kesadaran dan pengalaman manusia menjadi semakin mendesak. Dunia yang semakin termediasi oleh teknologi digital memunculkan pertanyaan eksistensial: apakah kesadaran manusia masih utuh ketika layar menggantikan tatapan, algoritma menentukan preferensi, dan representasi menggantikan kehadiran nyata?

Fenomena ini bukan sekadar pergeseran teknologis, melainkan sebuah tantangan filosofis yang mendalam terhadap pemahaman kita tentang diri dan dunia. Teknologi digital, termasuk neuroteknologi, kecerdasan buatan (AI), dan antarmuka otak-komputer (BCI), secara fundamental mengubah cara manusia mempersepsikan waktu, ruang, dan identitas, mengaburkan batas antara kognisi manusia dan kecerdasan mesin.¹ Perubahan ini menandakan bahwa mediasi digital bukan hanya mengubah *apa* yang dialami, tetapi juga *bagaimana* manusia mengalami keberadaannya, yang menuntut evaluasi filosofis yang mendasar.

Buku ini lahir dari dorongan untuk membaca ulang pemikiran Edmund Husserl, bapak fenomenologi, dalam terang peradaban digital. Husserl sendiri menghadapi krisis di zamannya, yang ia sebut "Krisis Ilmu Pengetahuan Eropa".² Krisis ini, menurut Husserl, timbul dari kegagalan ilmu pengetahuan untuk memberikan jawaban yang rasional dan teruji tentang makna eksistensi manusia, karena terlalu terjerat dalam "naturalisme" dan "objektivisme" yang mereduksi pengetahuan menjadi fakta empiris semata, mengabaikan kesadaran itu sendiri.²

Paralel dengan krisis Husserl, era digital saat ini juga menghadirkan krisis serupa, di mana datafikasi kehidupan⁴, penentuan preferensi oleh algoritma¹, dan komodifikasi perhatian⁶ cenderung mereduksi kesadaran manusia menjadi input yang dapat diukur dan dimanipulasi.

Oleh karena itu, proyek Husserl untuk mengembalikan fokus pada pengalaman yang dihayati dan kesadaran menjadi sangat relevan. Tujuan buku ini adalah untuk menunjukkan bahwa fenomenologi Husserl, dengan penekanannya pada deskripsi

yang ketat dan "kembali ke hal-hal itu sendiri," menawarkan kerangka kerja yang kuat untuk mendiagnosis dan merespons krisis kontemporer ini, menjadikan kesadaran sebagai medan perlawanan dan harapan.

Secara metodologis, buku ini mengadopsi pendekatan fenomenologis yang menekankan deskripsi ketat terhadap pengalaman sadar.⁸ Ini melibatkan penangguhan asumsi-asumsi (*epoché*) untuk memeriksa fenomena sebagaimana adanya, dengan fokus pada pengalaman subjektif daripada realitas eksternal.⁹

Struktur buku ini dirancang untuk memandu pembaca melalui perjalanan dari konsep-konsep dasar fenomenologi Husserl hingga penerapannya dalam menganalisis fenomena digital kontemporer dan implikasi etisnya.

Bab 1. Edmund Husserl dan Filsafat Kesadaran

Bab ini berfungsi sebagai fondasi filosofis, memperkenalkan Edmund Husserl, perjalanan intelektualnya, dan prinsip-prinsip inti fenomenologi sebagai ilmu yang ketat.

Biografi singkat Husserl

Edmund Gustav Albrecht Husserl (1859–1938) dikenal sebagai "bapak" fenomenologi, sebuah gerakan filosofis penting di abad kedua puluh.¹⁰ Lahir di Prostějov, Moravia (kini Republik Ceko), Husserl awalnya menempuh pendidikan di bidang matematika di universitas-universitas seperti Leipzig dan Berlin, meraih gelar doktor pada tahun 1883.¹⁰

Titik balik dalam hidupnya terjadi pada tahun 1884 ketika ia menghadiri kuliah Franz Brentano tentang psikologi dan filsafat, yang sangat mempengaruhinya untuk mendedikasikan hidupnya pada filsafat.¹⁰ Ia kemudian belajar di bawah bimbingan Carl Stumpf di Halle, di mana ia menulis karyanya yang menjadi dasar bagi *Philosophie der Arithmetik* (1891).¹⁰

Husserl mengajar filsafat di Halle (1887), Göttingen (1901), dan Freiburg im Breisgau (1916) hingga pensiun pada tahun 1928.¹⁰ Pemikirannya mengalami evolusi signifikan; pada periode awal dan menengah, ia mengembangkan fenomenologi sebagai studi tentang kesadaran sebagai ranah independen. Namun, di kemudian hari, ia menyadari bagaimana kesadaran manusia tidak terpisahkan dari lingkungan sosial, politik, budaya, dan sejarah tempat seseorang hidup, yang membawanya mengembangkan fenomenologi *Lebenswelt* (dunia kehidupan) dan bergelut dengan isu intersubjektivitas.¹⁰ Pengaruhnya meluas ke tokoh-tokoh besar seperti Martin Heidegger, Jean-Paul Sartre, dan Maurice Merleau-Ponty.¹⁰

Fenomenologi sebagai “ilmu yang rigorus”

Ambisi utama Husserl adalah untuk mendirikan filsafat sebagai "ilmu yang

rigorus".⁸ Ini merupakan respons langsung terhadap apa yang ia pandang sebagai krisis dalam ilmu pengetahuan Eropa, yang menurutnya telah kehilangan kepastian fundamentalnya dengan mereduksi semua pengetahuan menjadi fakta empiris dan objektif semata.² Bagi Husserl, rigor ini berarti "kembali ke hal-hal itu sendiri" (*Zu den Sachen selbst*)¹⁵, yaitu fokus pada deskripsi langsung pengalaman sadar tanpa teori spekulatif atau penjelasan reduksionis.⁹

Dalam era digital yang ditandai oleh "banjir informasi"¹⁷, "berita palsu" (*fake news*), dan "ruang gema" (*echo chambers*)¹⁸, yang mengarah pada "kelangkaan kebenaran"¹⁸ dan "delirium interpretasi akibat mediasi pengalaman yang berlebihan"²⁰, proyek Husserl untuk ilmu yang rigorus menjadi sangat relevan. Pencariannya akan kepastian dan kebenaran, yang sering dipandang sebagai upaya untuk membangun fondasi absolut, kini menawarkan penawar terhadap fragmentasi epistemologis dan erosi kepercayaan informasi yang menjadi ciri khas era digital. Dengan menganalisis secara ketat *pengalaman* kita terhadap informasi digital, fenomenologi dapat membantu membedakan makna sejati dan menghindari pengaruh distorsi yang dimediasi.

Perlawanan terhadap positivisme dan naturalisme

Husserl secara tegas mengkritik naturalisme dan positivisme.² Naturalisme, baginya, adalah pandangan bahwa segala sesuatu termasuk dalam dunia alam dan dapat dipelajari dengan metode ilmu empiris. Ia menganggap pandangan ini sebagai doktrin yang menyangkal dirinya sendiri (*self-refuting*) karena tidak dapat menjelaskan kesadaran itu sendiri atau tindakan mengetahui.² Husserl berargumen bahwa ilmu pengetahuan "objektif" tentang alam, meskipun berhasil dalam domainnya, gagal menjawab pertanyaan tentang "pengetahuan tentang pengetahuan itu sendiri".² Ini menyebabkan "krisis" di mana pencapaian ilmu pengetahuan itu sendiri menjadi "absurditas yang tak dipahami" ketika dilihat dari perspektif subjek yang mengetahui.² Dengan berfokus pada perspektif subjektif, fenomenologi melampaui batasan ilmu objektivistik, mengungkapkan sikap dan pandangan subjektif yang tidak dapat sepenuhnya diobjektifikasi.²¹

Bab 2. Konsep-Konsep Dasar Fenomenologi Husserl

Bab ini secara sistematis memperkenalkan konsep-konsep fundamental fenomenologi Husserl yang akan menjadi alat analitis untuk bab-bab selanjutnya tentang era digital.

Epoché dan sikap natural

"Sikap natural" adalah penerimaan sehari-hari kita yang tidak kritis terhadap dunia sebagaimana adanya, lengkap dengan keyakinan umum dan asumsi teoretisnya.⁹

Epoché, atau "reduksi fenomenologis" (phenomenological bracketing), adalah prosedur metodologis untuk menanggukuhkan asumsi-asumsi ini, bukan untuk menyangkal realitas, melainkan untuk "menghentikan keyakinan seseorang" agar dapat berfokus pada fenomena sebagaimana adanya yang diberikan secara langsung dalam pengalaman.⁹ Tujuan dari penanggukuhan ini adalah untuk mengungkapkan struktur kesadaran itu sendiri, yang kebal terhadap penanggukuhan ini.⁹

Intensionalitas: Noesis dan Noema

Intensionalitas adalah ciri khas kesadaran yang selalu "menuju" atau "tentang" sesuatu—kesadaran selalu merupakan kesadaran *tentang* sesuatu.⁹ Setiap tindakan intensional memiliki struktur bipolar: *noesis* (tindakan subjektif kesadaran, "lapisan pemberi makna") dan *noema* (kutub objektif, objek yang dimaksudkan atau makna sebagaimana diberikan dalam kesadaran).²³ Penting untuk dipahami bahwa *noema* bukanlah objek nyata itu sendiri, melainkan objek *sebagaimana dimaksudkan* atau *dipersepsikan* dalam tindakan tersebut.²⁶ Distingsi ini krusial untuk menganalisis representasi digital.

Reduksi eidetik dan pencarian esensi

Reduksi eidetik adalah metode untuk menemukan komponen-komponen invarian dan esensial (esensi atau *eidos*) dari suatu fenomena.²⁹ Proses ini melibatkan "variasi imajinatif," di mana seseorang secara mental mengubah fitur-fitur suatu objek untuk menentukan fitur mana yang esensial agar objek tersebut tetap menjadi jenis objek tersebut.²⁹ Sebagai contoh, lilin Descartes atau segitiga dapat digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana fitur-fitur tertentu dapat diubah tanpa mengubah esensi objek, sementara yang lain tidak dapat.²⁹ Konsep ini akan sangat penting untuk menganalisis "esensi" pengalaman digital di bab-bab selanjutnya.

Lebenswelt: Dunia kehidupan pra-reflektif

Lebenswelt (dunia kehidupan) didefinisikan sebagai dunia sehari-hari yang sudah diberikan dan jelas dengan sendirinya, yang menjadi dasar bagi semua pengalaman dan pemaknaan.³ Ia memiliki sifat intersubjektif: ini adalah dunia yang kita alami *bersama*, sebuah kumpulan persepsi kolektif yang memungkinkan pemahaman bersama dan "kebenaran objektif".¹² Dalam filsafat Husserl di kemudian hari, konsep ini menjadi sangat penting karena ia menyadari bahwa kesadaran selalu tertanam dalam makna dan pra-penilaian yang dibentuk secara sosial, budaya, dan historis.³

Lebenswelt bukanlah latar belakang yang statis, melainkan cakrawala yang dinamis dan terus berkembang, kini secara mendalam dibentuk dan dikonfigurasi ulang oleh teknologi digital.³⁰ Ini berarti *Lebenswelt* digital bukan hanya lapisan baru *di atas* yang lama, tetapi transformasi fundamental dari jalinan realitas bersama dan pra-reflektif kita. Memahami *Lebenswelt* digital memerlukan pengakuan tentang bagaimana mediasi teknologi³² memengaruhi persepsi dan interaksi kita yang paling dasar, menjadikannya "pengalaman yang dihayati" itu sendiri.³³

Intersubjektivitas dan pemahaman orang lain

Konsep intersubjektivitas Husserl merupakan respons terhadap masalah "pikiran lain" Descartes, dengan argumen bahwa interaksi manusia tidak bersifat solipsistik.²³ Pemahaman tentang kesadaran orang lain dan pembentukan kesatuan sosial dimungkinkan melalui pengalaman *Lebenswelt* yang dibagikan dan empati timbal balik.¹² Konsep ini sangat penting untuk menganalisis interaksi sosial digital, di mana kehadiran fisik langsung sering kali tidak ada.

Tabel 2.1 di bawah ini memberikan gambaran ringkas tentang konsep-konsep inti Husserl dan manifestasinya dalam konteks digital.

Tabel 2.1: Konsep-Konsep Inti Husserl dan Manifestasi Digitalnya

Konsep Husserl	Definisi Singkat	Manifestasi/Tantangan di Era Digital	Contoh Digital
Fenomenologi	Studi tentang struktur pengalaman sadar dari perspektif orang pertama.	Munculnya bidang pengalaman baru yang membutuhkan analisis, serta transformasi metode filosofis.	Analisis pengalaman VR, media sosial, dan AI.
Epoché	Penangguhan penilaian terhadap dunia luar untuk mengamati bagaimana sesuatu hadir dalam kesadaran.	Tantangan untuk menanggukkan asumsi di tengah banjir informasi dan distraksi digital.	Kesulitan fokus saat notifikasi terus-menerus muncul.
Intensionalitas	Ciri kesadaran yang selalu "menuju" sesuatu—objek pengalaman.	Fragmentasi perhatian karena multitasking; kesadaran diarahkan ke berbagai objek digital secara simultan.	Melakukan <i>scrolling</i> tanpa tujuan di media sosial.
Noesis	Aspek subyektif dari kesadaran (tindakan mental).	Tindakan mental saat berinteraksi dengan antarmuka digital (misalnya, <i>tapping</i> , <i>swiping</i>).	Tindakan "menyukai" postingan di Instagram.

Noema	Aspek obyektif dari pengalaman, makna yang ditangkap dalam kesadaran.	Konten yang dikurasi algoritma di <i>feed</i> media sosial, representasi diri virtual.	<i>Feed</i> berita di Facebook sebagai objek yang dimaksudkan.
Reduksi Eidetik	Metode untuk menemukan esensi dari suatu fenomena dengan membayangkan variasi-variasinya.	Mengidentifikasi esensi "berselancar" di internet atau "hadir" dalam realitas virtual.	Menemukan esensi dari pengalaman bermain game online.
Lebenswelt	Dunia kehidupan sehari-hari yang menjadi latar belakang semua pengalaman dan pemaknaan.	Transformasi dunia kehidupan sehari-hari menjadi ranah yang termediasi dan terkondisi secara digital.	Kehidupan sehari-hari yang sangat bergantung pada aplikasi <i>smartphone</i> dan layanan daring.
Intersubjektivitas	Hubungan antar subjek yang memungkinkan pemahaman kesadaran orang lain.	Pembentukan empati dan pemahaman dalam komunikasi yang termediasi teknologi.	Interaksi dalam komunitas daring atau panggilan video.

Tabel ini berfungsi sebagai jembatan antara teori filosofis Husserl yang kompleks dan realitas digital yang konkret. Dengan secara eksplisit memetakan konsep-konsep abstrak ke fenomena digital, tabel ini membantu pembaca memahami aplikasi setiap konsep tanpa harus menelusuri narasi yang padat. Selain itu, dengan menunjukkan bagaimana konsep-konsep tradisional "termotivasi" atau "ditantang" di era digital, tabel ini secara visual menyoroti dampak transformatif teknologi terhadap pengalaman manusia, yang merupakan tema inti dari buku ini. Hal ini membuat "kebaruan" *Lebenswelt* digital menjadi segera terlihat.

Bab 3. Era Digital sebagai Lebenswelt Baru

Bab ini mengalihkan fokus dari fenomenologi klasik ke penerapannya kontemporer, dengan argumen bahwa era digital membentuk *Lebenswelt* yang fundamental baru dengan karakteristik yang khas.

Teknologi digital sebagai mediasi pengalaman

Mediasi teknologi mengacu pada proses di mana teknologi bertindak sebagai perantara, memengaruhi dan membentuk pengalaman, interaksi, serta pemahaman kita tentang dunia.³² Media digital, misalnya, menyaring dan mengubah informasi, memengaruhi persepsi kita—misalnya, algoritma media sosial dapat menciptakan "ruang gema" yang memperkuat keyakinan dan bias yang sudah ada.³² Teknologi digital bukan sekadar alat netral, melainkan partisipan aktif dalam pembentukan *Lebenswelt* kita.

Artefak teknologi secara aktif "memproduksi makna bersama" dan bertindak sebagai "agen epistemik yang memediasi, membatasi, dan mengkonstruksi keterpahaman dunia".⁴⁷ Ini berarti teknologi tidak hanya mentransmisikan atau menyaring realitas, melainkan *membentuk* dan *mendefinisikannya kembali*. Oleh karena itu, *Lebenswelt* digital bukanlah sekadar dunia yang *dimediasi*, melainkan dunia yang *dibentuk secara teknologis*, di mana "bagaimana" teknologi secara mendalam memengaruhi "apa" dari pengalaman kita.

Transformasi ruang, waktu, dan interaksi

Era digital telah secara dramatis mempercepat konsep "kompresi ruang-waktu," di mana jarak dan waktu perjalanan secara efektif menyusut berkat konektivitas digital dan teknologi perjalanan canggih.⁴⁸ Media digital mengaburkan batas geografis

tradisional dan mendefinisikan ulang gagasan tentang kedekatan dan jarak.⁴⁸ Selain itu, digitalitas telah memunculkan "bentuk temporal dan spasial baru," seperti "waktu nyata" (*real-time*), di mana kecepatan operasi komputer membuat manusia tidak dapat lagi mempersepsikan interval waktu.³⁰ Konsep "interobjektivitas" juga muncul, menciptakan ruang digital virtual yang dapat meluas atau menyusut, seperti yang terlihat dalam "filter bubble" yang diciptakan oleh AI.³¹

Disrupsi kesadaran dan kehadiran

Interaksi digital yang terus-menerus memiliki dampak signifikan pada kesadaran dan kehadiran manusia, mengaburkan batas antara keberadaan fisik dan virtual.¹ Kecanduan digital, misalnya, adalah kecanduan perilaku yang ditandai oleh penggunaan alat digital yang kompulsif dan tidak disadari, menyebabkan kerugian psikologis, fisik, dan mental.⁴⁹ Perilaku tidak sadar yang didorong oleh stimulus lingkungan digital dapat mengarah pada kebiasaan digital otomatis, dan *mindfulness* (kesadaran penuh) dapat menjadi solusi untuk melawan ini.⁴⁹

Lebenswelt digital menghadirkan sebuah paradoks: meskipun menawarkan konektivitas yang sangat tinggi dan kehadiran yang tampaknya ditingkatkan (misalnya, kehadiran virtual di lingkungan jarak jauh), ia secara bersamaan berisiko menumbuhkan bentuk *kehadiran yang tidak berwujud* dan *kesadaran yang terfragmentasi*.¹ Ini berarti pengguna dapat "hadir" secara daring tetapi "tidak hadir" dari lingkungan fisik terdekat mereka atau bahkan dari diri otentik mereka sendiri.¹ Hal ini memunculkan pertanyaan fenomenologis kritis tentang hakikat "keberadaan-hadir" dalam realitas yang termediasi secara digital.

Dari dunia analog ke dunia algoritmik

Pergeseran dari sistem analog (kontinu) ke digital (diskrit) memiliki implikasi filosofis yang mendalam.⁵¹ Realitas kita semakin diinterpretasikan dalam istilah komputasi dan digital.⁴ Ketergantungan yang meningkat pada algoritma untuk

analisis data, pemodelan prediktif, dan pengambilan keputusan membentuk persepsi dan interaksi kita dengan dunia.⁵ Transisi ini bukan sekadar peningkatan teknologi, melainkan transformasi epistemologis. Dunia algoritmik secara fundamental mengubah bagaimana "hal-hal muncul" ke kesadaran, tidak hanya dalam hal konten, tetapi juga dalam hal struktur dan keterpahaman mereka. Ini menimbulkan tantangan langsung terhadap proyek Husserl untuk mendeskripsikan fenomena "sebagaimana adanya," karena "penampilan" itu sendiri kini dibangun secara algoritmik, menimbulkan pertanyaan tentang kemungkinan kebenaran objektif dan pemahaman sejati dalam dunia semacam itu.

Bab 4. Pengalaman Digital Dalam Lensa Fenomenologis

Bab ini menerapkan konsep-konsep inti Husserl pada fenomena digital spesifik, menawarkan analisis fenomenologis pengalaman digital kontemporer.

Notifikasi, multitasking, dan pecahnya atensi

Notifikasi yang terus-menerus dan multitasking media menyebabkan fragmentasi perhatian dan mengurangi kapasitas kognitif.⁵⁰ Pendekatan postfenomenologis menjelaskan bahwa ini bukan hanya tentang perhatian yang terbagi, melainkan bagaimana teknologi turut membentuk kebiasaan yang terwujud (*embodied habits*) dan intensionalitas.⁵⁷ Misalnya, penggunaan ponsel saat berkendara atau mencatat dengan laptop menunjukkan bagaimana teknologi cenderung mengarahkan pengguna ke mode kesadaran dan tindakan tertentu.⁵⁷

Intensionalitas Husserl menyatakan bahwa kesadaran selalu "menuju sesuatu".⁹ Fenomena digital, seperti notifikasi dan multitasking, tidak hanya mengganggu, tetapi secara aktif *memfragmentasi tindakan intensional* kita.⁵⁰ Daripada diarahkan secara berkelanjutan pada satu objek, kesadaran ditarik ke berbagai arah diskrit, terus-menerus menggeser "kutub objeknya." Hal ini menantang kesatuan dan koherensi pengalaman intensional, berpotensi mengarah pada keterlibatan yang dangkal dengan dunia.

Feed media sosial sebagai bentuk noema

Konsep *noema* dapat diterapkan pada *feed* media sosial. Konten yang dikurasi (gambar, postingan, video) berfungsi sebagai *noema*—objek *sebagaimana dimaksudkan* atau *disajikan* dalam kesadaran.⁹

Feed ini, yang dirancang oleh algoritma⁵, membentuk persepsi kita tentang realitas dan memengaruhi persepsi diri melalui perbandingan sosial dan presentasi diri yang dikurasi.⁵⁹

Noema adalah objek sebagaimana dimaksudkan atau dipersepsikan.²⁶

Feed media sosial merupakan presentasi yang dikurasi, seringkali algoritmik.⁵ Oleh karena itu, *feed* media sosial menyajikan *noema yang dikonstruksi secara algoritmik*. Ini berarti "realitas" yang kita persepsikan melalui *feed* ini bukanlah sesuatu yang diberikan secara langsung, melainkan sesuatu yang sangat dimediasi dan seringkali dimanipulasi, yang dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan dan mengkomodifikasi perhatian.⁶ Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang keaslian "makna" yang kita peroleh dari *feed* ini dan bagaimana mereka berkontribusi pada "hiper-realitas"⁶³ di mana batas antara pengalaman asli dan penampilan yang dibuat-buat menjadi kabur.

Empati dalam komunikasi yang termediasi

Empati, yang Husserl gambarkan sebagai tindakan intensional yang memungkinkan pemahaman kesadaran orang lain³⁸, dikonfigurasi ulang dalam komunikasi yang termediasi secara teknologi.³⁹ Terdapat tantangan dan kemungkinan untuk membangun hubungan empatik melalui platform digital seperti konsultasi video, di mana input sensorik yang dimediasi tubuh mungkin berkurang.⁴⁰ Meskipun demikian, empati masih dapat dibangun melalui kesan audio-visual dan pengalaman dunia kehidupan yang dibagikan, menunjukkan bahwa empati dikonfigurasi ulang namun tetap dipertahankan sebagai praktik intersubjektif yang terwujud.⁴⁰

Virtualitas dan realitas: Esensi imersi digital

Implikasi fenomenologis realitas virtual (VR) dan realitas tertambah (AR) sangat mendalam, dengan fokus pada konsep "kehadiran" (*presence*) dan "keterwujudan"

(*embodiment*).⁶⁴ VR menciptakan pengalaman subjektif untuk hadir dalam lingkungan virtual melalui umpan balik sensorik, interaktivitas, dan narasi imersif.⁶⁴ Namun, ada ketegangan antara pengalaman virtual dan pengalaman yang terwujud, di mana ketergantungan berlebihan pada VR dapat memengaruhi kesejahteraan fisik dan mental.⁶⁴

Imersi VR, meskipun bertujuan untuk menciptakan rasa "berada di sana," secara bersamaan menciptakan *paradoks keterwujudan*.⁶⁴ Pengguna secara fisik hadir di satu lokasi dan secara virtual hadir di lokasi lain, yang mengarah pada "keterwujudan ganda" (*double-embodiment*).³⁰ Hal ini menantang pemahaman fenomenologis tradisional tentang subjek-tubuh yang terpadu dan menimbulkan pertanyaan tentang keaslian dan integritas pengalaman diri ketika kesadaran terbentang di berbagai "tubuh" dan "dunia."

Bab 5. Reduksi Eidetik Terhadap Fenomena Digital

Bab ini menerapkan metode reduksi eidetik yang ketat pada fenomena digital spesifik, bertujuan untuk mengungkap struktur esensial dan makna yang mendasarinya.

Apa esensi dari “berselancar” di internet?

Menerapkan reduksi eidetik pada tindakan "berselancar di internet" berarti mencari fitur-fitur invarian dari pengalaman ini, terlepas dari konten atau platformnya. Penelitian menunjukkan bahwa berselancar di internet seringkali terkait dengan "kebosanan virtual"—keadaan keterlepasan dan "kebosanan dengan tindakan menghabiskan waktu itu sendiri".⁶⁸ Aktivitas ini dapat menyebabkan "waktu yang berhenti" di mana pengguna kehilangan kesadaran akan waktu yang berlalu, dan bagaimana internet "menantang" dunia untuk menjadi menarik.⁶⁸

Reduksi eidetik mencari "komponen yang mutlak diperlukan dan tidak berubah".²⁹ "Kebosanan virtual" dalam berselancar di internet digambarkan sebagai "mode pengungkapan pandangan" yang "menantang dunia untuk menjadi menarik" dan menuntut konten yang segera dapat dikonsumsi, yang mengarah pada "ketidakpedulian total dan mendalam terhadap hal-hal".⁶⁸ Konsep "kehendak untuk meratakan" (*will-to-flatten*) juga muncul, yang merupakan dorongan manusia yang mendalam untuk menghilangkan jarak dan kedalaman, menemukan realisasi paling mendalamnya dalam teknologi digital.³⁰

Oleh karena itu, esensi berselancar di internet, ketika dikenai reduksi eidetik, mengungkapkan "kehendak untuk meratakan" dunia menjadi serangkaian "barang sekali pakai" yang dapat segera dikonsumsi.⁶⁸ Ini mengurangi "kedalaman" atau "ketebalan" inheren dari fenomena³⁰, yang mengarah pada keterlibatan yang dangkal dan, paradoksnya, menghasilkan kebosanan serta kapasitas yang berkurang untuk minat yang tulus dan berkelanjutan.

Media sosial: Antara representasi dan konstruksi diri

Platform media sosial berfungsi sebagai ruang untuk "representasi diri" dan "konstruksi diri".¹⁸ Menerapkan reduksi eidetik pada fenomena ini berarti memahami fitur-fitur esensial dari presentasi "versi diri yang dikurasi," yang didorong oleh keinginan akan pengakuan dan persetujuan.⁵⁹ Ada ketegangan antara ekspresi diri yang otentik dan tekanan untuk menyesuaikan diri dengan gambaran ideal, yang mengarah pada perasaan kesombongan atau ketidakaslian.⁵⁹

Meskipun media sosial menawarkan peluang untuk ekspresi diri, struktur esensial presentasi diri di platform ini, ketika dikenai reduksi eidetik, mengungkapkan dorongan inheren menuju *ketidakaslian*.¹⁸ "Diri digital" menjadi sebuah pertunjukan, sebuah "merek" ⁵⁹, daripada manifestasi spontan dari pengalaman yang dihayati. Hal ini menantang penekanan fenomenologis pada "pengalaman yang dihayati" sebagai dasar makna, karena diri digital seringkali merupakan fenomena yang *dikontruksi* daripada *dihayati*.

Esensi pengalaman dalam ruang realitas virtual

Konsep imersi digital (dari Bab 4) dapat diperdalam dengan menerapkan reduksi eidetik untuk mengungkap komponen esensial dari "berada" di lingkungan virtual.⁶⁴ Fokusnya adalah pada interaksi umpan balik sensorik, interaktivitas, dan narasi dalam membentuk "rasa kehadiran".⁶⁴ Meskipun bersifat simulasi, dunia virtual dapat membangkitkan respons emosional dan kognitif yang tulus, mengaburkan batas antara keberadaan fisik dan virtual.¹

Game dan simulasi: Noema dari kehadiran semu

Noema dari "kehadiran semu" dalam game dan simulasi dapat dianalisis.²⁷ Game komputer, sebagai jenis "kesadaran-gambar" (*Bildbewusstsein*), menempati ruang antara persepsi dan imajinasi murni.⁷⁷ Pemain mengalami "pseudo-kehadiran" di mana mereka tenggelam "seolah-olah" mereka ada di sana, sambil tetap mempertahankan pengetahuan inheren bahwa itu adalah sebuah game.⁷⁷ Ini menyoroti struktur intensional yang kompleks dari pengalaman bermain game.

Bab 6. Tantangan dan Peluang Fenomenologi Digital

Bab ini secara kritis menilai batasan dan kemungkinan baru untuk penyelidikan fenomenologis di era digital, serta mengeksplorasi perkembangan fenomenologi teknologi sebagai bidang yang berbeda.

Apakah mungkin melakukan *epoché* di era informasi?

Melakukan *epoché* (penangguhan penilaian) di era yangibanjiri informasi dan distraksi digital yang konstan merupakan tantangan besar.¹⁷ "Pergeseran fokus yang konstan dari satu notifikasi ke notifikasi lain memfragmentasi proses kognitif kita"⁸⁵, membuat perhatian yang berkelanjutan dan terfokus yang diperlukan untuk *epoché* menjadi sulit. Selain itu, "karakter kotak hitam" algoritma dan "intransparansi epistemik" dari kinerja bersama manusia-mesin³¹ menimbulkan tantangan mendasar terhadap ideal fenomenologis untuk mengungkapkan fenomena "sebagaimana adanya."

Era digital tidak hanya mempersulit *epoché*; ia menciptakan *krisis epistemologis perhatian*.¹⁷ Pembombardiran informasi dan stimulus yang konstan mencegah fokus yang berkelanjutan dan tidak terganggu yang diperlukan untuk penyelidikan reflektif yang mendalam, termasuk fenomenologi.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan "epoché digital"—praktik sadar dan disengaja untuk melepaskan diri dari distraksi digital dan menanggukkan aliran informasi yang membanjiri—sebagai prasyarat untuk mendapatkan kembali pemahaman yang jelas dan ketat tentang pengalaman yang dihayati dalam *Lebenswelt* baru ini.

Ancaman komodifikasi kesadaran

Ancaman komodifikasi, khususnya "komodifikasi perhatian," di era digital adalah isu yang mendesak.⁶ Perhatian manusia menjadi komoditas yang langka dan berharga dalam "kapitalisme kognitif"⁷, di mana kontrol atas perhatian dipertukarkan dengan layanan digital.⁶ Implikasi moralnya meliputi risiko merusak otonomi individu, melanggar penghormatan terhadap pribadi melalui manipulasi dan "penyesuaian" preferensi, serta penciptaan "rezim perhatian kontrol rendah".⁶

Ekonomi perhatian, melalui komodifikasi perhatian dan manipulasi kesadaran yang sistematis, merepresentasikan *kolonisasi Lebenswelt*.¹² Ini mengubah dasar pra-reflektif dari pengalaman bersama kita menjadi sebuah pasar, di mana keadaan subjektif (emosi, preferensi, perhatian) dipanen sebagai data⁶², dan agensi manusia secara halus terkikis. Hal ini menantang gagasan tentang pengalaman hidup yang bebas dan otentik, mengubah kesadaran itu sendiri menjadi sumber daya bagi kapital.

Potensi reflektif fenomenologi untuk kritik digital

Fenomenologi memiliki potensi besar untuk kritik digital, menawarkan kerangka kerja yang kuat untuk menyelidiki dampak teknologi digital pada pengalaman yang dihayati.²⁰ Kemampuannya untuk mengungkap fenomena yang "tersembunyi di depan mata" dan secara kritis memeriksa bias konseptual sangat penting.⁹³ Fenomenologi dapat memberikan pemahaman yang nuansa tentang interaksi manusia-teknologi, menginformasikan desain dan kebijakan untuk teknologi yang lebih berpusat pada pengguna.²⁰

Potensi reflektif fenomenologi meluas untuk memfasilitasi "pencerahan digital".³¹ Dengan secara ketat mendeskripsikan pengalaman hidup teknologi digital, fenomenologi dapat membongkar "mitos disembodiment"³¹, mengungkap "sisi gelap digital"³¹, mengekspos "kotak hitam" algoritmik³¹, dan mengklarifikasi

"intransparansi epistemik" yang inheren dalam kinerja bersama manusia-mesin.³¹ Ini memungkinkan keterlibatan yang lebih kritis dan terinformasi dengan teknologi, bergerak melampaui konsumsi pasif menuju pemahaman sadar dan tindakan etis.

Pengembangan fenomenologi teknologi

Sejarah fenomenologi teknologi dapat ditelusuri dari karya Husserl yang fundamental hingga analisis Heidegger tentang "siap-sedia" (*ready-to-hand*) dan "pemingkaian" (*enframing*), serta penekanan Merleau-Ponty pada keterwujudan.⁹ "Postfenomenologi" (Don Ihde, Peter-Paul Verbeek) adalah perkembangan kontemporer utama yang berfokus pada bagaimana teknologi memediasi hubungan manusia-dunia dan mengungkapkan dunia dengan cara-cara tertentu, membentuk pengalaman yang dihayati dan membentuk keberadaan-dalam-dunia yang terwujud.⁹ Bidang-bidang yang muncul seperti fenomenologi AI⁹⁵ dan sosialitas digital³⁹ juga menunjukkan perluasan aplikasi fenomenologi dalam konteks teknologi.

Tabel 6.1 di bawah ini menyajikan tantangan dan peluang utama bagi fenomenologi di era digital.

Tabel 6.1: Tantangan dan Peluang Fenomenologi di Era Digital

Aspek Digital	Tantangan bagi Fenomenologi	Peluang Fenomenologi
Banjir Informasi	Fragmentasi perhatian, kesulitan melakukan <i>epoché</i> yang mendalam, erosi kemampuan berpikir reflektif.	Mengembangkan "epoché digital" untuk memulihkan fokus, menganalisis struktur pengalaman di tengah informasi berlebih.
Komodifikasi Kesadaran/Atensi	Pengikisan otonomi individu, manipulasi preferensi, reduksi kesadaran menjadi data yang dapat diperjualbelikan.	Mengungkap mekanisme komodifikasi, menyediakan kerangka kritik etis, memperkuat kesadaran sebagai medan perlawanan.

Virtualitas & Realitas	Pengaburan batas antara asli dan simulasi, paradoks "kehadiran ganda" dan disorientasi keterwujudan.	Menganalisis esensi imersi digital, membedakan kehadiran virtual dan fisik, memahami konstruksi realitas baru.
Transformasi Ruang & Waktu	Perubahan persepsi spasial dan temporal (misalnya, "waktu nyata"), hilangnya kedalaman fenomenologis.	Memetakan pengalaman ruang dan waktu yang baru, mengkritik "kehendak untuk meratakan" yang inheren dalam digitalisasi.
AI & Algoritma	"Kotak hitam" algoritmik, intransparansi epistemik, potensi bias dan ketidakadilan, pengikisan agensi manusia.	Mengembangkan "pencerahan digital" untuk memahami operasi AI, menginformasikan etika desain teknologi, dan mempertahankan agensi manusia.

Tabel ini memberikan ringkasan yang jelas dan terorganisir tentang masalah-masalah inti dan respons fenomenologis yang diusulkan. Ini sangat penting untuk bab yang berorientasi pada masalah. Dengan secara eksplisit mencantumkan tantangan dan peluang, tabel ini secara kuat menunjukkan relevansi praktis dan potensi kritis fenomenologi dalam menangani masalah digital dunia nyata, memperkuat argumen keseluruhan buku untuk kegunaan pendekatan filosofis ini. Bagi pembaca yang tertarik pada penelitian lebih lanjut atau aplikasi praktis, tabel ini berfungsi sebagai peta jalan singkat dari area-area utama di mana pendekatan fenomenologis paling dibutuhkan dan berdampak.

Bab 7. Menuju Kesadaran Digital yang Lebih Manusiawi

Bab penutup ini akan mensintesis temuan dari bagian-bagian sebelumnya untuk mengusulkan jalur menuju keterlibatan yang lebih berpusat pada manusia dan etis dengan teknologi digital, yang dipandu oleh prinsip-prinsip fenomenologis.

Menjadi subjek sadar di dunia termediasi

Strategi untuk mempertahankan agensi manusia dan kesadaran diri di dunia yang termediasi secara teknologi sangat penting.⁴³ Pentingnya "kesadaran penuh" (*mindfulness*) dalam interaksi digital ditekankan untuk memerangi ketergantungan digital dan mendapatkan kembali kontrol perhatian.⁶³ Pemahaman tentang kesadaran sebagai pengalaman subjektif, perspektif orang pertama⁹⁷ dapat memberdayakan individu untuk menavigasi lingkungan digital secara lebih sadar.

Fenomenologi Husserl menekankan keutamaan pengalaman subjektif, perspektif orang pertama.⁹ Namun, era digital seringkali mereduksi pengalaman manusia menjadi titik data dan metrik objektif⁴, yang mengarah pada "komodifikasi kesadaran".⁶ Oleh karena itu, "menjadi subjek sadar di dunia yang termediasi" berarti secara aktif *merebut kembali dan menegaskan ketaktereduksian pengalaman subjektif* terhadap kecenderungan objektivasi sistem digital. Ini melibatkan penanaman praktik seperti *mindfulness*⁶³ untuk memusatkan kembali perhatian pada pengalaman yang dihayati dan menolak konsumsi pasif realitas yang dikurasi secara algoritmik.

Mengembalikan pengalaman ke pusat perhatian

Penerapan praktis dari pendekatan fenomenologis dapat mempromosikan keterlibatan digital yang sadar dan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.⁴⁵ Teknologi pendidikan, misalnya, dapat memanfaatkan fenomenologi untuk merancang pengalaman belajar yang lebih memperhatikan pengalaman yang dihayati oleh peserta didik.⁹⁸ Penting untuk menggeser fokus dari sekadar kemampuan teknologi ke *kualitas* pengalaman manusia yang dimediasi oleh teknologi.

Teknologi sebagai mitra, bukan penentu

Perlu dieksplorasi perspektif filosofis yang melampaui instrumentalisme (teknologi sebagai alat netral) dan determinisme teknologi keras (teknologi sebagai kekuatan otonom).⁹⁹ Sebaliknya, "determinisme teknologi lunak" dapat diadvokasi, yang mengakui teknologi sebagai penentu sekaligus ditentukan oleh masyarakat, memungkinkan agensi manusia dalam membentuk teknologi.⁹⁹

Ontologi "daging" (*flesh*) Merleau-Ponty dapat digunakan untuk memahami hubungan manusia-teknologi secara nuansa, di mana teknologi terjalin dengan keberadaan kita yang terwujud, baik memperluas maupun membatasi kemungkinan kita.²⁰ Ini membingkai teknologi sebagai "mitra" dalam turut membentuk realitas kita, bukan sekadar alat atau kekuatan yang tak terhentikan.

Etika pengalaman digital

Pertimbangan etis yang muncul dari pengalaman digital, termasuk masalah privasi, hak asasi manusia, bias, dan akuntabilitas dalam sistem algoritmik, perlu ditangani secara serius.⁴ Kebutuhan akan "etika perawatan digital" (*digital ethics of care*) ditekankan, yang mencakup tanggung jawab digital, empati, dan rasa hormat.¹⁰⁰

Implikasi etis dari teknologi canggih seperti pengunggahan pikiran (*mind uploading*), yang menimbulkan pertanyaan mendalam tentang kesadaran, identitas, dan kepribadian hukum, juga harus dipertimbangkan.¹⁰²

Pertimbangan etis ini menyoroti masalah seperti bias algoritmik⁵, komodifikasi perhatian⁶, dan pengaburan identitas manusia.¹⁰² "Etika fenomenologis" berfokus pada pemahaman bagaimana teknologi membentuk pengalaman dan memengaruhi keputusan moral.¹⁰¹ Oleh karena itu, etika pengalaman digital yang komprehensif harus bergerak melampaui sekadar mengatur *penggunaan* teknologi untuk menginformasikan *desainnya*. "Etika desain fenomenologis" akan memprioritaskan pemahaman *pengalaman yang dihayati* yang diciptakan oleh teknologi, memastikan bahwa pilihan desain mempromosikan kesejahteraan manusia, otonomi, dan intersubjektivitas yang tulus, daripada hanya mengoptimalkan keterlibatan atau keuntungan. Ini menggeser beban etis dari pengguna individu ke pencipta teknologi, mendesak mereka untuk mempertimbangkan implikasi eksistensial dan moral dari *Lebenswelt* yang mereka bangun.

Penutup

“Kembali ke Hal-Hal Itu Sendiri” dalam Dunia Digital

Aktualisasi kembali proyek fenomenologi

Proyek Husserl untuk "kembali ke hal-hal itu sendiri" tetap sangat relevan dan diperlukan di era digital. Fenomenologi menawarkan metode untuk pemahaman yang mendalam di tengah kompleksitas teknologi. Buku ini telah menunjukkan bagaimana konsep-konsep Husserlian dapat diterapkan untuk menerangi pengalaman digital, mulai dari fragmentasi perhatian hingga konstruksi diri di media sosial, dan esensi imersi virtual. Dengan kembali ke pengalaman yang dihayati, fenomenologi memungkinkan kita untuk melihat melampaui permukaan representasi digital dan memahami struktur mendasar dari kesadaran kita dalam peradaban teknologi.

Kesadaran sebagai medan perlawanan dan harapan

Pada akhirnya, kesadaran bukanlah penerima pasif dari pengaruh digital, melainkan "medan perlawanan dan harapan" yang aktif. Dengan wawasan fenomenologis, manusia dapat secara sadar membentuk masa depan digital mereka, mempromosikan teknologi yang meningkatkan daripada mengurangi pengalaman dan kesadaran manusia. Ini adalah panggilan untuk refleksi kritis dan tindakan etis, memastikan bahwa peradaban teknologi melayani kemanusiaan, bukan sebaliknya, dan bahwa kita dapat menemukan kembali makna menjadi manusia di balik layar yang setiap hari kita sentuh.



Glosarium

- **Fenomenologi:** Studi tentang struktur pengalaman sadar dari perspektif orang pertama.
- **Epoché:** Penangguhan penilaian terhadap dunia luar untuk mengamati bagaimana sesuatu hadir dalam kesadaran.
- **Intensionalitas:** Ciri kesadaran yang selalu "menuju" sesuatu—objek pengalaman.
- **Noesis:** Aspek subyektif dari kesadaran (tindakan mental).
- **Noema:** Aspek obyektif dari pengalaman, makna yang ditangkap dalam kesadaran.
- **Reduksi Eidetik:** Metode untuk menemukan esensi dari suatu fenomena dengan membayangkan variasi-variasinya.
- **Lebenswelt:** Dunia kehidupan sehari-hari yang menjadi latar belakang semua pengalaman dan pemaknaan.
- **Intersubjektivitas:** Hubungan antar subjek yang memungkinkan pemahaman kesadaran orang lain.
- **Mediasi Digital:** Proses di mana teknologi menjadi perantara dalam pengalaman dan interaksi manusia.
- **Kehadiran Termediasi:** Pengalaman kehadiran melalui teknologi, bukan secara fisik langsung.



Daftar Pustaka Awal

1. Husserl, Edmund. (1962). *Ideas: General Introduction to Pure Phenomenology* (W.R. Boyce Gibson, Trans.). Collier Books.
 2. Husserl, Edmund. (1960). *Cartesian Meditations* (D. Cairns, Trans.). Martinus Nijhoff.
 3. Husserl, Edmund. (1970). *The Crisis of European Sciences and Transcendental Phenomenology* (D. Carr, Trans.). Northwestern University Press.
 4. Gallagher, Shaun & Zahavi, Dan. (2012). *The Phenomenological Mind* (2nd ed.). Routledge.
 5. Ihde, Don. (1990). *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Indiana University Press.
 6. Sokolowski, Robert. (2000). *Introduction to Phenomenology*. Cambridge University Press.
 7. Verbeek, Peter-Paul. (2005). *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*. Penn State University Press.
 8. Rosenberger, Robert & Verbeek, Peter-Paul (Eds.). (2015). *Postphenomenological Investigations*. Lexington Books.
 9. Dreyfus, Hubert L. (2001). *On the Internet*. Routledge.
 10. Harman, Graham. (2007). *Heidegger Explained: From Phenomenon to Thing*. Open Court.
-

Karya yang dikutip

1. The Impact of Technology on Human Consciousness and Self-Awareness | Neuroba, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.neuroba.com/post/the-impact-of-technology-on-human-consciousness-and-self-awareness-neuroba>
2. How Naturalism Makes Knowledge of Knowledge Impossible and ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://dwillard.org/resources/articles/how-naturalism-makes-knowledge-of-knowledge-impossible-and-thereby-destroys-the-possibility-of-a-rational-moral-existence-for-humanity>
3. Husserl on Lifeworld and Experiential World - FUPRESS, diakses Agustus 4, 2025, <https://oajournals.fupress.net/index.php/smp/article/download/10434/10431/10269>
4. Digital Ethics Online and Off | American Scientist, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.americanscientist.org/article/digital-ethics-online-and-off>
5. Philosophy of Algorithmic Systems - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/philosophy-algorithmic-systems-management>
6. What is Wrong with Commodifying Attention?, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.hf.uio.no/ifikk/english/people/aca/philosophy/tenured/sebaswat/browne/watzl/what-is-wrong-with-commodifying-attention-v2-online.pdf>
7. Economics (and) the Politics of Attention – Néstor A. Braunstein ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://culturemachine.net/vol-15-viva-culture-machine/economics-and-the-politics-of-attention/>
8. Husserl, Edmund | Internet Encyclopedia of Philosophy, diakses Agustus 4, 2025, <https://iep.utm.edu/husserl/#:~:text=Husserl%20suggested%20that%20only%20by,rather%20than%20of%20empirical%20things.>
9. Phenomenology (philosophy) - Wikipedia, diakses Agustus 4, 2025, [https://en.wikipedia.org/wiki/Phenomenology_\(philosophy\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Phenomenology_(philosophy))
10. Edmund Husserl - New World Encyclopedia, diakses Agustus 4, 2025, https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Edmund_Husserl
11. Edmund Husserl - Philosophy - Oxford Bibliographies, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.oxfordbibliographies.com/abstract/document/obo-9780195396577/obo-9780195396577-0210.xml>
12. Lifeworld - Wikipedia, diakses Agustus 4, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Lifeworld>
13. Edmund Husserl (Stanford Encyclopedia of Philosophy/Spring 2011 Edition), diakses Agustus 4, 2025, <https://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/husserl/>
14. Phenomenology | Internet Encyclopedia of Philosophy, diakses Agustus 4, 2025, <https://iep.utm.edu/phenom/>
15. Husserl Advances Phenomenology | EBSCO Research Starters, diakses Agustus

- 4, 2025, <https://www.ebsco.com/research-starters/literature-and-writing/husserl-advances-phenomenology>
16. Introduction: Articulating the Phenomenological Legacy of the ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://research.utwente.nl/files/483274635/obp.0421.00.pdf>
 17. Developing forever skills in the era of information overload - The Data Literacy Project, diakses Agustus 4, 2025, <https://thedata literacyproject.org/developing-forever-skills-in-the-era-of-information-overload/>
 18. Philosophy of Digital Identity - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/philosophy-of-digital-identity>
 19. Digital Freedom | Issue 151 - Philosophy Now, diakses Agustus 4, 2025, https://philosophynow.org/issues/151/Digital_Freedom
 20. Virtual Limitations of the Flesh: Merleau-Ponty and the Phenomenology of Technological Determinism - OpenEdition Journals, diakses Agustus 4, 2025, <https://journals.openedition.org/phenomenology/392>
 21. 'Let's Look at It Objectively': Why Phenomenology Cannot be ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://www.cambridge.org/core/journals/royal-institute-of-philosophy-supplements/article/lets-look-at-it-objectively-why-phenomenology-cannot-be-naturalized/DE3F2A4B40048C01838C28700FBFAFB5>
 22. Epochè | Suspension of Judgement, Skepticism & Doubt | Britannica, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.britannica.com/topic/epoche>
 23. Edmund Husserl: Intentionality and Intentional Content - Internet Encyclopedia of Philosophy, diakses Agustus 4, 2025, <https://iep.utm.edu/huss-int/>
 24. Phenomenal Intentionality - Stanford Encyclopedia of Philosophy, diakses Agustus 4, 2025, <https://plato.stanford.edu/entries/phenomenal-intentionality/>
 25. (PDF) Overview Phenomenological Research - ResearchGate, diakses Agustus 4, 2025, https://www.researchgate.net/publication/335230717_Overview_Phenomenological_Research
 26. Husserl's Phenomenology and Two Terms of Noema and Noesis, diakses Agustus 4, 2025, https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/document/57245/1/ssoar-ilshs-2015-53-shahabi_et_al-Husserls_phenomenology_and_two_terms.pdf
 27. Noema - Wikipedia, diakses Agustus 4, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Noema>
 28. Phenomenology in Lit & Media - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/phenomenology-in-literature-and-media-studies>
 29. Eidetic reduction - Wikipedia, diakses Agustus 4, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Eidetic_reduction
 30. Digitization of the World: A Phenomenology of Digitization - Digital ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://digitalcommons.mtu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1761&context=etdr>
 31. Philosophical Digitality Research: Lifeworld, Science, and ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://journals.ub.uni-koeln.de/index.php/phidi/article/view/2424>
 32. Mediation of Experience in Tech - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025,

- <https://www.numberanalytics.com/blog/technological-mediation-experience>
33. www.taylorfrancis.com, diakses Agustus 4, 2025,
<https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9781003312284/phenomenologies-digital-age-marco-cavallaro-nicolas-de-warren#:~:text=It%20contends%20that%20the%20impact,oriented%20philosophers%20towards%20the%20world.>
 34. Unlocking Digital Phenomenology - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025,
<https://www.numberanalytics.com/blog/ultimate-guide-to-digital-phenomenology>
 35. Intersubjectivity - Routledge Encyclopedia of Philosophy, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.rep.routledge.com/articles/thematic/intersubjectivity/v-1/sections/phenomenologists-account-of-how-we-know-other-minds>
 36. Edmund Husserl (Stanford Encyclopedia of Philosophy), diakses Agustus 4, 2025,
<https://plato.stanford.edu/entries/husserl/>
 37. Intersubjectivity - Bloomsbury Philosophy Library, diakses Agustus 4, 2025,
<https://www.bloomsburyphilosophylibrary.com/encyclopedia-chapter?docid=b-9781350251861&tocid=b-9781350251861-chapter4&pdfid=9781350251861.ch-004.pdf>
 38. Full article: Husserl's Layered Theory of Empathy and Theory of Mind, diakses Agustus 4, 2025,
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00071773.2024.2391880>
 39. View of Towards a Phenomenology of Digital Sociality: Two Perspectives | Religija ir kultūra, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.journals.vu.lt/religija-ir-kultura/article/view/35892/34102>
 40. (PDF) Empathy in technologically mediated patient-provider communication: a phenomenological and postphenomenological exploration - ResearchGate, diakses Agustus 4, 2025,
https://www.researchgate.net/publication/392789813_Empathy_in_technologically_mediated_patient-provider_communication_a_phenomenological_and_postphenomenological_exploration
 41. EMPATHY: AN INTERDISCIPLINARY ANALYSIS FROM ITS PHILOSOPHICAL ORIGINS TO CONTEMPORARY NEUROSCIENCES AND APPLICATIONS | ARACÊ - newsciencepubl, diakses Agustus 4, 2025,
<https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/6786>
 42. Empathy - Wikipedia, diakses Agustus 4, 2025,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Empathy>
 43. The Phenomenology of Tech: Human Experience - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/human-experience-and-phenomenology-of-tech>
 44. Phenomenology and CX: Designing for Lived Experience in a Digital World - New Metrics, diakses Agustus 4, 2025,
<https://www.newmetrics.net/insights/phenomenology-and-cx-designing-for->

[lived-experience-in-a-digital-world/](#)

45. Phenomenology and the Philosophy of Technology | Open Book Publishers, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.openbookpublishers.com/books/10.11647/obp.0421>
46. Phenomenology of Tech: A Deep Dive - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/phenomenology-of-technology-guide>
47. Philosophy of Technology in Rhetoric and Writing Studies, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.digitalrhetoriccollaborative.org/2025/02/11/philosophy-of-technology-in-rhetoric-and-writing-studies/>
48. A Brief Look at New Time-Space Compression Today, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/new-time-space-compression-today>
49. Role of conscious awareness and Big Five in predicting ... - Frontiers, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.frontiersin.org/journals/public-health/articles/10.3389/fpubh.2024.1449847/full>
50. Brain Drain: The Mere Presence of One's Own Smartphone Reduces Available Cognitive Capacity | Journal of the Association for Consumer Research, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/691462>
51. The Computational Theory of Mind (Stanford Encyclopedia of ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://plato.stanford.edu/entries/computational-mind/>
52. How to Spot an Analog Philosopher | Alexander R. Galloway, diakses Agustus 4, 2025, <https://cultureandcommunication.org/galloway/how-to-spot-an-analog-philosopher>
53. A philosophical question about analog vs digital sources : r/audiophile - Reddit, diakses Agustus 4, 2025, https://www.reddit.com/r/audiophile/comments/179i3bt/a_philosophical_question_about_analog_vs_digital/
54. The Philosophical Origins of Digitality - TripleAmpersand Journal ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://tripleampersand.org/the-philosophical-origins-of-digitality/>
55. The Philosophy of Digital Art, diakses Agustus 4, 2025, <https://plato.stanford.edu/entries/digital-art/>
56. Philosophy of Information in the Digital Age - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/philosophy-information-digital-age>
57. Coversheet - Pure, diakses Agustus 4, 2025, https://pure.au.dk/ws/files/110343831/Media_multitasking_attention_and_distraction_A_critical_discussion_postprint_2015.pdf
58. The Commodity Society: Understanding the Self as a Product in a Market-Driven World, diakses Agustus 4, 2025, https://www.researchgate.net/publication/383108269_The_Commodity_Society_Understanding_the_Self_as_a_Product_in_a_Market-Driven_World
59. Social Media and Well-Being: An Interpretative ... - MMU e-space, diakses

- Agustus 4, 2025, https://e-space.mmu.ac.uk/623899/1/David_Gardiner-Mcgregor%5B1%5D.pdf
60. Freedom dreaming to STEM: A conceptual model for Black youth's racial and STEM identity development through social media - Frontiers, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.944207/full>
61. A Phenomenological Investigation of Social Networking Privacy Awareness through a Media Literacy Lens - DigitalCommons@URI, diakses Agustus 4, 2025, <https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1167&context=jmle>
62. THE COMMODIFICATION OF THE SOUL: TECHNOLOGY, CONTROL, AND THE FUTURE OF HUMAN EMOTIONS - Lacuna, diakses Agustus 4, 2025, <https://lacunajournal.org/the-commodification-of-the-soul-technology-control-and-the-future-of-human-emotions/>
63. Mindfulness in a Digital World - The University of Brighton, diakses Agustus 4, 2025, <https://research.brighton.ac.uk/en/publications/mindfulness-in-a-digital-world>
64. The Philosophy of Digital Immersion - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/philosophy-of-digital-immersion>
65. Immersive Reality: A Phenomenological Exploration, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/phenomenology-of-vr-in-philosophy>
66. Phenomenology of Virtual Embodiment: An Argument for a Multi-Bodied Experience in Video Games Humanities and Social Sciences: Honours, Anthropology - ResearchGate, diakses Agustus 4, 2025, https://www.researchgate.net/publication/280976237_Phenomenology_of_Virtual_Embodiment_An_Argument_for_a_Multi-Bodied_Experience_in_Video_Games_Humanities_and_Social_Sciences_Honours_Anthropology
67. Gaming and the limits of digital embodiment - White Rose Research Online, diakses Agustus 4, 2025, https://eprints.whiterose.ac.uk/id/eprint/130590/1/Embodiment_games.pdf
68. A Phenomenological Study of Social Media: Boredom and Interest ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://dspace.library.uvic.ca/bitstreams/f35406c4-2906-451a-82ff-6070504f9546/download>
69. Self%Representation/in/Social/Media - Bergen Open Research ..., diakses Agustus 4, 2025, https://bora.uib.no/bora-xmlui/bitstream/handle/1956/13073/Self-Representation_in_Social_Media.pdf?sequence=1&isAllowed=y
70. Self-presentation and Social Media: A Qualitative Examination of the Use of Instagram by Amateur NPC Female Figure Competitors - SJSU ScholarWorks, diakses Agustus 4, 2025, https://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=8097&context=etd_theses
71. Introduction Digital Identities, Digital Ways of Living: Philosophical ..., diakses

- Agustus 4, 2025, <https://journals.openedition.org/phenomenology/387>
72. Phenomenology of Online Spaces: Interpreting Late Modern Spatialities, diakses Agustus 4, 2025, <https://d-nb.info/1214226531/34>
73. (PDF) THE PHENOMENOLOGY OF VIRTUAL REALITY AND PHANTOM SENSATIONS, diakses Agustus 4, 2025, https://www.researchgate.net/publication/274960842_THE_PHENOMENOLOGY_OF_VIRTUAL_REALITY_AND_PHANTOM_SENSATIONS
74. A phenomenological approach to virtual reality in psychiatry education - Frontiers, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.frontiersin.org/journals/virtual-reality/articles/10.3389/frvir.2023.1259263/full>
75. Understanding Realism in Computer Games through Phenomenology - Stanford, diakses Agustus 4, 2025, <http://www-cs-students.stanford.edu/~geksiong/papers/cs378/cs378paper.pdf>
76. Is the noesis-noema relation in Husserlian phenomenology an episode in the myth of the given as Carl Sachs claims? : r/askphilosophy - Reddit, diakses Agustus 4, 2025, https://www.reddit.com/r/askphilosophy/comments/1m7yf4l/is_the_noesisnoema_relation_in_husserlian/
77. Computer Games, Image-Consciousness and Magic, diakses Agustus 4, 2025, <https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2019/Daniel%20O'Shiel%20-%20Computer%20Games,%20Image-Consciousness%20and%20Magic.pdf>
78. Epoché - Wikipedia, diakses Agustus 4, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Epoch%C3%A9>
79. Challenges with epoch: Understanding key issues - BytePlus, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.byteplus.com/en/topic/399567>
80. Phenomenological Reduction, The | Internet Encyclopedia of ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://iep.utm.edu/phen-red/>
81. Communication Overload: A Phenomenological ... - MOspace Home, diakses Agustus 4, 2025, <https://mospace.umsystem.edu/xmlui/bitstream/handle/10355/15760/ExperiencingModernLibrarianship.pdf?sequence=1>
82. On the Epoché in Phenomenological Psychology: A Schutzian Response to Zahavi - Saint Louis University, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.slu.edu/arts-and-sciences/philosophy/faculty/-pdf/mike-barber-document.pdf>
83. DIGITAL DISTRACTION - Aarhus BSS, diakses Agustus 4, 2025, https://bss.au.dk/fileadmin/BSS/INSIGHTS/Tekstfiler/Digital_Distraction.pdf
84. Marginal Themes: A Phenomenological Approach to Distraction in ..., diakses Agustus 4, 2025, https://www.researchgate.net/publication/373712959_Marginal_Themes_A_Phenomenological_Approach_to_Distraction_in_Digital_Media_Users
85. Digital Distraction and Its Impact on Your Health - Massachusetts General Hospital, diakses Agustus 4, 2025,

- <https://www.massgeneral.org/news/article/digital-distraction-and-its-impact-on-your-health>
86. The Commodification of Self | The Commodification of Everything ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://hedgehogreview.com/issues/the-commodification-of-everything/articles/the-commodification-of-self>
 87. The Work of Art in the Age of Digital Commodification | TDR | Cambridge Core, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.cambridge.org/core/journals/the-drama-review/article/work-of-art-in-the-age-of-digital-commodification/A99F65F528536ECC29132531922F9AA6>
 88. Full article: Rethinking the cognitive foundations of the attention economy, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09515089.2025.2502428>
 89. Book Review: 'The Phenomenology of Virtual Technology: Perception and Imagination in a Digital Age' - ResearchGate, diakses Agustus 4, 2025, https://www.researchgate.net/publication/372336191_Book_Review_'The_Phenomenology_of_Virtual_Technology_Perception_and_Imagination_in_a_Digital_Age'
 90. diakses Januari 1, 1970, https://www.researchgate.net/publication/372336191_Book_Review_%27The_Phenomenology_of_Virtual_Technology_Perception_and_Imagination_in_a_Digital_Age%27
 91. Phenomenologies of the Digital Age: The Virtual, the Fictional, the ..., diakses Agustus 4, 2025, <https://pure.psu.edu/en/publications/phenomenologies-of-the-digital-age-the-virtual-the-fictional-the->
 92. Phenomenology as Critique: Why Method Matters - 1st Edition - Andreea - Routledge, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.routledge.com/Phenomenology-as-Critique-Why-Method-Matters/Aldea-Carr-Heinamaa/p/book/9781032043326>
 93. Phenomenology and Technology - The University of New Mexico, diakses Agustus 4, 2025, <http://www.unm.edu/~ithomson/PhgTech.pdf>
 94. Philosophy of Technology, diakses Agustus 4, 2025, <https://plato.stanford.edu/entries/technology/>
 95. BSP Online | Phenomenology, Cognition, and Artificial Intelligence, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.thebsp.org.uk/2025/03/11/phenomenology-cognition-and-artificial-intelligence/>
 96. (PDF) "Phenomenology" in the service of "Artificial Intelligence"? A Heideggerian Critique, diakses Agustus 4, 2025, https://www.researchgate.net/publication/378872371_Phenomenology_in_the_service_of_Artificial_Intelligence_A_Heideggerian_Critique
 97. Consciousness | Internet Encyclopedia of Philosophy, diakses Agustus 4, 2025, <https://iep.utm.edu/consciousness/>
 98. Phenomenology - EdTech Books, diakses Agustus 4, 2025, <https://edtechbooks.org/encyclopedia/phenomenology>
 99. Whose agency is it, anyway? Of philosophy of technology and its ..., diakses

Agustus 4, 2025, <https://ecpr.eu/Events/Event/PaperDetails/71680>

100. Full article: Promoting a digital ethics of care: A digital cognitive interruption to facilitate U.K. adolescents' empathy in online spaces, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17482798.2024.2411417>
101. Techno-Ethics Through a Phenomenological Lens - Number Analytics, diakses Agustus 4, 2025, <https://www.numberanalytics.com/blog/techno-ethics-phenomenological-lens>
102. Mind uploading - Wikipedia, diakses Agustus 4, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Mind_uploading



Profil Penulis

Dharma Leksana, S.Th., M.Si.

Adalah seorang teolog, wartawan senior, dan pegiat media digital gerejawi. Ia menyelesaikan pendidikan teologi di Fakultas Teologi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta, serta

menempuh studi Magister Ilmu Sosial (M.Si) dengan fokus pada media dan masyarakat. Pengalaman panjangnya di bidang pewartaan dan pelayanan gereja telah membentuk komitmennya dalam membangun komunikasi iman yang kontekstual, transformatif, dan berbasis digital.

Dharma Leksana adalah **pendiri dan Ketua Umum Perkumpulan Wartawan Gereja Indonesia (PWGI)**, serta pendiri berbagai media digital Kristen, di antaranya:

- wartagereja.co.id
- beritaoikoumene.com
- teologi.digital
- marturia.digital

dan puluhan media lainnya yang tergabung dalam **PT. Dharma Leksana Media Group (DHARMAEL)**, di mana ia menjabat sebagai **Komisaris**.

Ia juga menjabat sebagai:

- **Direktur PT. Berita Siber Indonesia Raya (PT BASERIN)**
- **Komisaris PT. Berita Kampus Mediatama**
- **Komisaris PT. Media Kantor Hukum Online**
- **Pendiri dan CEO Marketplace tokogereja.com**
- **Ketua Umum Yayasan Berita Siber Indonesia**
- **Direktur PT. Untuk Indonesia Seharusnya**

Sebagai pemikir dan pelaku, Dharma Leksana berkiprah sebagai jembatan antara dunia teologi, pewartaan digital, dan transformasi sosial. Ia aktif menulis buku, artikel, serta menjadi pembicara di berbagai forum gereja, media, dan akademik.