
Transformasi Sosial dan Identitas di Era AI: Kajian Posthumanisme dalam Novel *Menanam Gamang*

Murahim¹; Mahmudi Efendi²; Farida Jaeka³; Karoluslina⁴; Wahida Apriani⁵

^{1,3,3,4,5}Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Corresponding author, email: faridajaeka@staff.unram.ac.id

Artikel Info

Received : 25 Agust 2025

Reviwe :10 Des 2025

Accepted : 14 April 2026

Published : 20 April 2026

Doi: <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v11i1.2602>

Abstract

The novel *Menanam Gamang* by Dhianita Kusuma Pertiwi reflects a post-pandemic world dominated by technology and artificial intelligence (AI) in human life. Set two decades after a global pandemic, the novel depicts humanity's uncertainty in facing both the comfort and the existential void brought about by dependence on technology. This study aims to examine how social transformation and human identity are represented in the novel using a posthumanism theoretical approach. The method employed is qualitative research based on literary text analysis, focusing on narratives, dialogues, and descriptions related to the relationship between humans and technology. The findings reveal that technology in the novel functions not merely as a tool but has transformed into an entity that reshapes the way humans think, feel, and interact. Human identity becomes fluid, social relations undergo disruption, and traditional values are marginalized. These findings suggest that literature can serve as a reflective space for understanding the dilemmas of humanity amidst the relentless tide of technology.

Keywords: Posthumanism; Identity; AI; Novel; Technology.

A. PENDAHULUAN

Pandemi global COVID-19 yang melanda dunia pada awal abad ke-21 berdampak pada aspek kesehatan dan ekonomi, serta mengubah secara fundamental sekelompok manusia dalam menjalankan kehidupan (Vaziri, et al., 2020). Di tengah keterbatasan mobilitas dan krisis global, teknologi digital hadir sebagai penopang utama kehidupan mulai dari komunikasi, pendidikan, hingga pelayanan kesehatan serta transaksi ekonomi (Seed, et.al, 2020; Chandra et al, 2020). Perubahan tersebut tidak bersifat sementara. namun semakin tertanam dalam kehidupan manusia melalui perwujudan dirinya sebagai kebutuhan pokok baru yang menentukan arah perilaku sosial dan pembentukan identitas individu.

Kehadiran teknologi yang meluas dan intensif di era pascapandemi melahirkan *ambivalensi*. Di satu sisi, teknologi mempermudah berbagai aspek kehidupan. Namun di sisi lain, teknologi juga dapat menimbulkan keresahan eksistensial. Ketergantungan pada perangkat digital, algoritma, dan kecerdasan buatan (AI) menghadirkan disrupsi terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang sebelumnya dianggap mapan. Kemapanan tersebut antara lain dalam hal refleksi diri, hingga hubungan antarmanusia secara sosial yang bermakna. Hanika (2015:42) menyebutkan fenomena ini sebagai kondisi *phubbing* yakni situasi manusia lebih memilih perangkatnya daripada interaksi langsung mencerminkan degradasi sosial yang nyata di era milenial.

Dinamika tersebut dalam konteks Indonesia semakin kompleks karena berpotensi mengikis nilai-nilai tradisional dan budaya lokal. Nasution (2017: 31-32) mencatat bahwa pesatnya perkembangan teknologi informasi seringkali membawa arus *westernisasi* yang

menggerus identitas budaya bangsa. Di tengah kecanggihan AI dan sistem otomatisasi, manusia justru berada dalam posisi yang paradoksal, yakni sebagai pencipta teknologi, namun sekaligus menjadi subjek yang dikendalikan oleh produk ciptaannya sendiri.

Sastra hadir sebagai medium penting untuk merefleksikan dinamika tersebut. Sebagai bentuk ekspresi budaya dan refleksi sosial, karya sastra menawarkan tafsir kritis terhadap fenomena yang terjadi pada suatu zaman. Gagasan tersebut berkaitan dengan konsep mimesis, yang dalam kajian sastra kontemporer tidak lagi dimaknai sebagai tiruan pasif terhadap realitas, melainkan sebagai proses representasi aktif dan interpretatif terhadap pengalaman manusia. Menurut Sumardjo (2020), sastra menciptakan ulang realitas melalui bahasa, imajinasi, dan nilai budaya tertentu yang hidup dalam masyarakat. Mimesis dalam sastra modern berfungsi sebagai jembatan antara teks dan konteks sosial, yakni saat karya sastra memantulkan dan memproduksi makna dari dinamika suatu masyarakat (Ratna, 2020). Salah satu karya sastra yang menggambarkan realitas kehidupan manusia di tengah dominasi teknologi adalah novel *Menanam Gamang* (2020) karya Dhianita Kusuma Pertiwi. Berlatar dua dekade setelah pandemi global, novel ini menghadirkan potret masyarakat yang hidup dalam keterikatan terhadap teknologi, namun dibayangi oleh kekosongan makna dan identitas diri dari setiap tokohnya. Tokoh-tokoh dalam novel ini bergulat dengan kegamangan antara menikmati kemudahan teknologi dan kehilangan kendali atas hidup mereka sendiri.

Permasalahan tersebut menjadi relevan untuk dikaji melalui pendekatan posthumanisme. Posthumanisme adalah sebuah kerangka pemikiran kritis yang mempertanyakan posisi sentral manusia dalam relasi sosial. Dalam pandangan Braidotti (2013:15), posthumanisme tidak sekadar menempatkan manusia sejajar dengan mesin atau AI, melainkan membongkar narasi lama tentang manusia sebagai entitas superior dan otonom. Manusia posthuman adalah manusia yang cair, adaptif, dan selalu berada dalam relasi yang kompleks dengan teknologi, lingkungan, dan entitas non-manusia lainnya.

Pendekatan posthumanisme dalam kejian sastra memiliki potensi untuk melihat bagaimana relasi antara manusia, teknologi, dan entitas non-manusia direpresentasikan secara kompleks dalam teks sastra. Pendekatan ini tidak lagi memusatkan perhatian semata pada subjektivitas manusia sebagai sumber makna, melainkan melihat keterkaitan timbal balik antara manusia dengan lingkungan material, digital, dan biologis. Karya sastra, dalam konteks ini, berfungsi sebagai medan representasi yang menggambarkan pergeseran ontologis—dari manusia sebagai subjek otonom menuju entitas yang senantiasa dibentuk oleh jaringan mesin dan ekologi. Ferrando (2019) menyatakan bahwa posthumanisme menantang konsep tradisional tentang kemanusiaan dengan menekankan interdependensi dan keterkaitan antara makhluk hidup dan non-hidup. Sementara itu, Herbrechter (2020) menambahkan bahwa pendekatan posthuman memungkinkan pembacaan kritis terhadap narasi-narasi sastra kontemporer yang mempermasalahkan krisis ekologis, kecerdasan buatan, dan hibriditas tubuh.

Novel *Menanam Gamang* dapat dibaca sebagai refleksi kritis terhadap transformasi sosial dan identitas manusia di era AI. Teknologi dalam novel bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan kekuatan hegemonik yang mengatur ritme kehidupan, membentuk cara berpikir, serta dapat memengaruhi struktur emosi dan relasi interpersonal. Lebih jauh, novel ini juga mempertanyakan sejauh mana manusia masih dapat mempertahankan otonomi dan kemanusiaannya di tengah arus digital yang terus berkembang.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini ingin mengkaji bagaimana representasi ketergantungan manusia terhadap teknologi serta transformasi sosial dan identitas yang ditampilkan dalam novel *Menanam Gamang* dengan menggunakan teori posthumanisme. Hal ini penting dilakukan karena dapat membuka ruang pembacaan baru dalam khazanah sastra Indonesia kontemporer, terutama terkait relasi manusia-teknologi yang masih jarang dikaji secara mendalam dengan pendekatan posthumanisme. Selain itu, kajian ini dapat berkontribusi

terhadap pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana sastra dapat berperan sebagai arena dialektika wadah tempat pertukaran, pertentangan, atau negosiasi antara cara pandang lama dan baru antara nilai-nilai tradisional dan tantangan modernitas digital.

Penelitian ini dapat mengisi kekosongan dalam studi sastra Indonesia yang menggabungkan teori posthumanisme dengan kajian identitas dan teknologi. Beberapa penelitian sebelumnya telah mencoba mengaitkan teknologi dengan persoalan identitas dan budaya. Misalnya, Putra dan Hambali (2023) membahas potensi teknologi sebagai medium pembebasan identitas perempuan dalam perspektif cyborg. Sementara itu, Rizal dan Rahayu (2023) mengkaji nilai toleransi dalam film bertema AI seperti *Ex Machina* dan *Artificial Intelligence*. Di sisi lain, Salsabilla dan Kurniawan (2024) mengangkat peran teknologi dalam membentuk dinamika keluarga dalam novel populer *Sabtu Bersama Bapak*. Namun, kajian yang secara khusus ingin melihat representasi transformasi sosial dan identitas manusia di era AI dalam novel Indonesia, dengan pendekatan posthumanisme yang kuat secara teoritis, masih jarang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebaruan dari sisi objek kajian, fokus analisis, dan kerangka teoretik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas horizon pemaknaan pembaca terhadap isu-isu kontemporer yang berkaitan dengan kemanusiaan, teknologi, dan pergeseran nilai dalam kehidupan sosial—terutama dalam konteks sastra.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi ketergantungan manusia terhadap teknologi dalam novel *Menanam Gamang*?
2. Bagaimana transformasi sosial dan identitas manusia digambarkan dalam novel tersebut dalam konteks dominasi teknologi dan AI?
3. Bagaimana posthumanisme dapat digunakan untuk membaca ulang relasi manusia-teknologi dalam novel *Menanam Gamang*?

Kontribusi penelitian ini berdampak pada kajian sastra, perdebatan filosofis dan etis tentang posisi manusia di era digital.

B.METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis teks sastra. Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk mengungkap makna yang tersembunyi dalam narasi dan representasi karakter dalam karya sastra (Klarer, 1999:76). Fokus utama penelitian ini adalah menginterpretasi representasi hubungan manusia dan teknologi dalam novel *Menanam Gamang* karya Dhianita Kusuma Pertiwi, khususnya terkait dengan transformasi sosial dan identitas manusia di era kecerdasan buatan (AI).

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks novel *Menanam Gamang*, khususnya bagian-bagian yang memuat narasi, deskripsi, dan dialog yang memperlihatkan interaksi manusia dengan teknologi. Sementara itu, data sekunder yang digunakan adalah representasi posthumanisme yang muncul dalam teks. Teori utama yang digunakan adalah teori posthumanisme yang dikembangkan oleh Braidotti (2013), yang melihat manusia tidak lagi sebagai pusat segala hal, tetapi sebagai bagian dari jejaring relasional yang mencakup teknologi, lingkungan, dan makhluk non-manusia.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik baca dan catat, sebagaimana diuraikan oleh Arikunto (2010:153), yaitu peneliti membaca teks secara cermat, lalu mencatat bagian-bagian yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik ini relevan digunakan dalam penelitian sastra karena akan membuat peneliti untuk menggali makna yang bersifat kontekstual dan simbolik. Tahap analisis data dilakukan melalui tiga proses, yaitu identifikasi data, reduksi data, dan interpretasi. Identifikasi dilakukan dengan memilih bagian-bagian dalam teks yang relevan dengan rumusan masalah. Selanjutnya, dilakukan reduksi dengan mengelompokkan data ke

dalam tema-tema besar seperti ketergantungan terhadap teknologi, krisis identitas, dan disrupsi sosial. Terakhir, tahap interpretasi dilakukan dengan membaca ulang data dalam perspektif teori posthumanisme, untuk menemukan makna-makna yang lebih dalam terkait relasi manusia dan AI. Proses analisis ini mengikuti model analisis teks sastra yang bersifat interpretatif, bukan sekadar deskriptif.

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam novel *Menanam Gamang*, ketergantungan manusia terhadap teknologi direpresentasikan melalui berbagai aspek kehidupan yang ditampilkan melalui tokohnya. Alur cerita dalam novel memperlihatkan bagaimana teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas keseharian, mulai dari komunikasi, pengambilan keputusan, hingga pengelolaan emosi. Salah satu gambaran nyata adalah penggunaan AI personal assistant dalam novel dinamakan dengan Wise yang berperan menggantikan peran teman, konselor, bahkan keluarga dalam kehidupan tokoh-tokohnya.

Ketergantungan ini membentuk struktur sosial baru yang cair dan pragmatis. Artinya, terdapat perubahan pola hubungan sosial dalam masyarakat khususnya dalam era digital yang tidak lagi stabil, kaku, atau berbasis nilai-nilai tetap seperti dalam masyarakat tradisional, namun pola hubungan tersebut dibentuk secara pragmatis, yakni berdasarkan kepentingan dan manfaat sesaat, bukan karena nilai-nilai solidaritas atau tradisi (Bauman, 2000). Interaksi sosial lebih banyak dimediasi oleh perangkat, bukan lagi melalui kontak fisik. Hubungan antarmanusia mengalami transformasi menjadi hubungan yang efisien namun dangkal. Karakter-karakter dalam novel digambarkan memiliki rasa kesepian meskipun dikelilingi oleh kecanggihan teknologi. Mereka mengalami paradoks, yakni merasa terkoneksi secara digital, tetapi terasing secara emosional.

Identitas individu dalam novel menjadi tidak stabil. Tokoh-tokoh cenderung mendefinisikan diri mereka berdasarkan citra digital yang mereka bangun di platform virtual, bukan berdasarkan relasi sosial secara nyata. Mereka mempertahankan eksistensi melalui data dan algoritma, seperti penyesuaian diri terhadap pencitraan media sosial, hingga ketergantungan terhadap validasi berbasis teknologi. Terlebih, dalam novel hampir semua kegiatan dilakukan dengan menggunakan teknologi.

Teknologi dalam novel bukan lagi sekadar alat bantu, melainkan agen yang membentuk subjektivitas manusia (Lihat Hayles, 1992). AI dan sistem otomatisasi memengaruhi keputusan personal, tujuan hidup, bahkan struktur nilai. Transformasi ini menandai lahirnya kondisi posthuman, yaitu saat manusia tidak lagi menjadi pusat, tetapi menjadi bagian dari jaringan relasional dengan mesin, data, dan lingkungan digital.

Representasi ketergantungan manusia terhadap teknologi, transformasi sosial, dan perubahan identitas dalam novel *Menanam Gamang*, ditemukan sejumlah tema utama yang berulang dalam narasi dan deskripsi tokoh. Tema-tema ini dipilih berdasarkan analisis terhadap teks dan kerangka teori posthumanisme yang menekankan keterhubungan manusia dengan teknologi dalam membentuk subjektivitas baru (Braidotti, 2013; Hayles, 1999). Berikut ini tabel yang merangkum tema-tema utama yang teridentifikasi:

Tabel. 1 Representasi Ketergantungan Teknologi dan Transformasi Identitas dalam novel Menanam Gamang

Tema	Representasi dalam novel
Ketergantungan terhadap teknologi	Tokoh-tokoh menggunakan AI untuk mengatur hidup, mengelola emosi, hingga membangun relasi sosial
Krisis Identitas	Identitas diri bergantung pada validasi algoritmik dan citra digital yang dibangun melalui sistem rekomendasi
Disrupsi Relasi Sosial	Hubungan individu menjadi dangkal, transaksional, dan didominasi oleh media digital, bukan lagi interaksi fisik
Marginalisasi Nilai Tradisional	Nilai-nilai budaya lokal, keintiman keluarga, dan tradisi sosial melemah seiring penetrasi budaya digital global
Transformasi Emosi	Pengelolaan perasaan dan trauma dilakukan melalui program AI, bukan lagi melalui relasi antarmanusia

Tabel di atas merupakan beberapa tema yang telah diklasifikasi berkaitan dengan representasi ketergantungan manusia terhadap teknologi di dalam novel. Hasil pengelompokan dalam tabel memperjelas bahwa dalam novel ini, teknologi tidak sekedar menjadi perangkat eksternal, melainkan telah membentuk cara manusia berpikir, berhubungan, dan saling mendefinisikan eksistensinya. Untuk penjelasan lebih rinci, akan dipaparkan dalam subbab berikut.

Pembahasan

Representasi Ketergantungan Manusia terhadap Teknologi

Ketergantungan manusia dalam novel *Menanam Gamang* terhadap teknologi dihadirkan sebagai suatu kondisi yang total dan tidak terhindarkan. Penulis menuliskan alur cerita dalam novel yang menunjukkan bahwa seluruh aspek kehidupan individu dikendalikan dan dipermudah oleh keberadaan Artifisial Intelligence (AI), mulai dari keputusan kecil sehari-hari hingga persoalan eksistensial. Tokoh-tokoh di dalam novel memperlihatkan ketidakmampuan mereka untuk menjalani hidup tanpa bantuan sistem buatan cerdas, yang bukan saja menjadi alat bantu, tetapi juga pengganti teman berbicara, penasihat pribadi, bahkan pelipur lara. Hal ini sebagaimana ditemukan dalam kutipan sebagai berikut.

“...pesanannya dibuat oleh robot mesin kopi yang setiap pagi melayani para pekerja di Kota Ygeia.” (Pertwi, 2020:3).

Teknologi canggih mendominasi cerita dalam novel tersebut yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat kota Ygeia. Setiap orang menggunakan perangkat bernama Wise, yang terdiri dari beberapa jenis sesuai kebutuhan. Novel Pertwi (2020) juga menjelaskan seluruh makna dari istilah ini. WiseWrist adalah alat utama yang ditanam di pergelangan tangan, berfungsi untuk membaca sinyal otak, mengawasi kesehatan, dan mengoordinasikan semua produk Wise. WiseWatch berupa lensa kontak pintar yang menghadirkan antarmuka interaktif serta berfungsi layaknya ponsel atau komputer pribadi yang bisa dikustomisasi. Untuk kebutuhan produksi barang, terdapat WiseWish, yakni mesin pencetak tiga dimensi yang dapat membuat berbagai benda, mulai dari makanan hingga perlengkapan lain, yang dapat menggunakan beragam bahan pilihan. WiseWear memadukan lemari pakaian dan meja rias, yang dapat mengganti busana dan merias wajah pengguna secara otomatis berdasarkan keinginan atau imajinasi mereka. Selanjutnya, WiseWalk adalah bingkai pintu yang mampu

memindai benda berbahaya serta kondisi kesehatan tubuh dengan cepat dan akurat. Untuk pengelolaan limbah, WiseWaste hadir sebagai mesin pengolah dan pendaur ulang segala jenis sampah, yang terkoneksi langsung dengan WiseWish untuk mengoptimalkan pemanfaatan ulang. Sementara itu, WiseWorkout mengintegrasikan berbagai alat olahraga mekanik yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan fisik masing-masing pengguna. Semua inovasi ini menjadikan kehidupan di kota Ygeia praktis, cepat, dan terkontrol (Lihat Pertiwi, 2020).

Alur cerita yang menggunakan perangkat Wise di seluruh kota Ygeia seperti paparan di atas dapat diketahui bahwa dalam konteks tersebut, kehidupan manusia di kota Ygeia memiliki tingkat yang setara dengan teknologi. Artinya, dengan berbagai alat teknologi yang dapat digunakan oleh manusia dalam setiap aktivitasnya, ketergantungan terhadap teknologi bukan menjadi wacana belaka. AI hadir sebagai entitas non-manusia yang hidup berdampingan dengan manusia itu sendiri. Dari setiap kegiatan yang dilakukan tokoh dalam alur cerita, dapat menjadi representasi bagaimana ketergantungan manusia terhadap penggunaan teknologi dan AI. Dalam proses ketergantungan ini, para tokoh manusia menjalani kehidupannya dengan lebih mudah, terutama dengan adanya perangkat Wise.

Kemudahan hidup yang ditawarkan oleh teknologi, terutama AI dalam novel *Menanam Gamang* justru menjadi jerat halus yang membuat manusia kehilangan kebebasan dan jati dirinya. Sistem Wise tidak hanya membantu, tetapi mengambil alih kendali atas hampir semua aspek kehidupan, termasuk keputusan personal yang seharusnya melibatkan pertimbangan moral, nilai, dan keinginan bebas dari manusia itu sendiri. Dengan adanya perangkat Wise yang digunakan, terlihat tokoh-tokoh dalam novel ini menjadi pasif. Mereka menjalani hidup berdasarkan algoritma dan saran sistem yang dianggap lebih akurat daripada intuisi atau pengalaman pribadi yang mereka alami. Hal ini sebagaimana dapat dilihat dalam kutipan berikut.

“Hai! Berapa banyak hati yang kamu dapatkan hari ini?”

“Barnabas R. sudah mengira Kane D. akan membahas perkara capaian peringkat media sosialnya. Itu telah menjadi kebiasaannya semenjak menjadi seorang vlogger komedi dan berhasil mencapai peringkat ketenaran 4.8.” (Pertiwi, 2020: 5).

Kutipan di atas menggambarkan bagaimana nilai diri manusia dalam konteks novel *Menanam Gamang* telah direduksi menjadi angka-angka yang ditentukan oleh interaksi media sosial dan sistem pemeringkatan. Tokoh Barnabas R. sudah terbiasa dengan kebiasaan rekannya, Kane D., yang sering membahas tentang peringkat ketenaran. Hal ini menandakan bahwa eksistensi sosial diukur melalui pengakuan digital, bukan lagi oleh kualitas personal atau kontribusi nyata. Identitas manusia dibentuk oleh sistem di luar dirinya, yaitu peringkat popularitas dan jumlah “hati” yang berhasil dikumpulkan. Dalam konteks ini, teknologi menciptakan realitas sosial semu yang menuntut manusia terus menyesuaikan diri dengan ekspektasi algoritma. Terlebih, di kota Ygeia terdapat iklan apartemen yang terus ditampilkan di kaca jendela kantor Barnabas R. yang berbunyi sebagai berikut.

Kamar apartemen dengan fasilitas kesehatan tercanggih dan terlengkap hanya untuk kamu yang punya bintang 4.5 ke atas. (Pertiwi, 2020:6).

Kutipan iklan di atas telah memperkuat gambaran distopia dalam novel *Menanam Gamang* tentang hilangnya kebebasan dan jati diri manusia, yang semakin digantikan oleh sistem klasifikasi digital. Dalam konteks ini, akses terhadap kebutuhan dasar seperti kesehatan bukan lagi hak universal, melainkan hak istimewa yang diperoleh berdasarkan skor sosial digital. Skor bintang dan terutama yang mendapatkan jumlah “hati” yang lebih banyak, yang

diperoleh dari sistem pemeringkatan sosial bukan hanya menjadi alat ukur status, tetapi juga menjadi penentu kehidupan, akses, dan perlakuan.

Fenomena ini selaras dengan konsep technological embodiment yang dijelaskan oleh Floridi (2014), yaitu situasi ketika teknologi bukan lagi eksternal, tetapi terinternalisasi ke dalam eksistensi manusia. Dalam konteks ini, manusia tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, melainkan menjadikannya sebagai bagian integral dari struktur identitas dan praktik kesehariannya. Embodiment dalam pengertian ini memperlihatkan bahwa batas antara manusia dan mesin menjadi kabur, artinya identitas manusia bersifat hibrid dan relasional (Floridi, 2014:45). Dengan demikian, tubuh manusia kontemporer tidak lagi sepenuhnya biologis, melainkan menjadi techno-organic construct yang selalu berada dalam interaksi dinamis dengan lingkungan digitalnya. Berkaitan dengan hal ini, terdapat representasi ketergantungan manusia—para tokoh dalam novel—terhadap perangkat Wise yang mereka miliki. Berikut kutipannya.

“Jejak kakinya di permukaan karpet disusul dengan suara berat seorang pria yang keluar dari tembok ruangnya, selamat pagi, Eva.”

“Pagi Saul,” jawab Eva H. dengan suara yang masih serak.”

“*Semalam kamu tidur selama tujuh jam, sesuai dengan rekomendasi dari Badan Kesehatan. Selama tidur, detak jantungmu adalah empat puluh enam per detik dan suhu badanmu saat ini adalah tiga puluh enam koma enam derajat celcius. Gula darahmu saat ini adalah enam puluh tujuh milligram per desiliter, lebih rendah dari kemarin, mungkin karena kamu terlalu lama bekerja di depan komputer.*”

Beberapa detik kemudian, layar WiseWrist di pergelangan tangan Eva H. menampilkan tanda centang putih berlatar belakang hijau, menandakan Saul telah berhasil mengirimkan laporan itu pada Badan Kesehatan...” ... (Pertiwi, 2020:17-18).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa bentuk relasi emosional dan fungsional manusia dengan AI yang telah melampaui sekadar alat bantu teknis. AI bernama Saul bukan hanya bertindak sebagai asisten kesehatan Eva H., tetapi juga memantau, menganalisis, bahkan menyapa dan merawat Eva H. seperti menjadi bagian dari kehidupan personal yang dimilikinya. Hal ini senada dengan napa yang dijelaskan Floridi (2014) bahwa manusia dapat menjadi techno-organic construct, bahwa tokoh Eva H. memiliki interaksi dinamis dengan Saul—AI yang dimilikinya—, bukan sekedar alat bantu fungsional. Berikut kutipan bagaimana para Wise saling bekerja sama dalam membantu manusia dalam kegiatan keseharian yang dilakukan.

“Saul?” panggil Eva H.

“Ya, Eva?”

“Berapa mililiter jus yang harus kuminum pagi ini?”

“Seratus mililiter untuk takaran saji dua puluh tiga gram gula dalam setiap dua ratus lima puluh mililiter.”

WiseWish menerima pesan yang disampaikan oleh Saul, kemudian memunculkan deretan pilihan bahan di tampilan WiseWatch. Selama beberapa detik, Eva H. menimbang-nimbang apa yang ingin diminumnya hari ini...mesin itu berkedip hijau dua kali, menandakan ia mulai melakukan tugasnya...

WiseWish mengeluarkan suara berkedip, tanda makanannya sudah siap...Langkah Eva H. mendekati sisi tembok yang menjadi ruang makannya dibaca oleh sensor yang mengirimkan perintah untuk mengeluarkan sebilah papan tebal sebagai meja dan bidang Sembilan puluh derajat yang berfungsi sebagai kursi di hadapannya.” (Pertiwi, 2020:22-23).

Keterikatan ini memperlihatkan transisi manusia menjadi makhluk yang sepenuhnya terhubung dengan jaringan teknologi—khususnya AI. Tokoh-tokoh lebih memilih berkomunikasi dengan layar dan sistem pintar ketimbang dengan manusia lain. Hal ini menunjukkan bagaimana teknologi bukan hanya menghubungkan, tetapi juga memisahkan manusia dari esensi kemanusiaannya.

Beberapa kutipan dan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa ketergantungan manusia terhadap teknologi direpresentasikan secara menyeluruh melalui kehadiran perangkat cerdas Wise dan sistem AI yang menyatu dalam setiap aspek kehidupan masyarakat kota Ygeia. Ketergantungan ini telah menunjukkan kaburnya batas antara subjek manusia dan objek teknologi. AI bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga aktor yang memediasi identitas, nilai, dan relasi sosial individu. Kegiatan keseharian mulai dari makan, memilih pakaian, hingga melakukan pekerjaan, tidak dapat ditentukan sendiri oleh keinginan pribadi, melainkan merupakan pertimbangan AI dengan segala penjelasan yang diberikannya. Bahkan, pemerintah kota Ygeia sendiri—dalam hal ini melalui Badan Kesehatan yang dimilikinya—telah membuat klasifikasi algoritmik melalui iklan yang disampaikannya, sebagai penentu bagi penduduk kota Ygeia dalam memacu kegiatan mereka dengan menggunakan data—peringkat sosial media; jumlah hati yang diperoleh, dan seterusnya. Dalam konteks ini, tentu saja kehidupan sosial menjadi berubah khususnya identitas manusia tidak lagi dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan secara nyata, melainkan melalui media sosial dan algoritma yang ada dalam setiap perangkat teknologi yang dimiliki.

Transformasi Sosial dan Identitas di Tengah Dominasi Teknologi dan AI

Transformasi sosial merupakan proses perubahan struktural dalam kehidupan masyarakat yang berlangsung secara berkelanjutan dan melibatkan pergeseran nilai, norma, serta sistem sosial yang menopang kehidupan bersama (Soekanto, 2007). Dalam pandangan klasik, transformasi sosial dapat ditandai dengan adanya peralihan masyarakat agraris ke masyarakat industri (Khairulyadi, et al, 2022), dan kemudian bergerak menuju masyarakat pasca-industri yang ditopang oleh pengetahuan dan teknologi informasi. Dalam konteks penelitian ini, dapat dikatakan bahwa transformasi sosial merupakan suatu perubahan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat sebelum dan sesudah merebaknya teknologi, terutama kemunculan AI, dalam kegiatan sehari-hari.

Sebelum kemunculan teknologi digital dan kecerdasan buatan, struktur sosial masyarakat umumnya bersandar pada interaksi langsung, komunitas lokal, serta nilai-nilai kolektif yang kuat. Misalnya, di masyarakat agraris Indonesia pada era 1950–1980-an, hubungan sosial sangat ditentukan oleh kedekatan geografis dan kekerabatan. Sistem gotong royong menjadi praktik sosial utama yang memperkuat solidaritas dan identitas kolektif (Koentjaraningrat, 2009). Dalam masyarakat seperti ini, pekerjaan cenderung diwariskan antargenerasi—seorang anak petani umumnya akan menjadi petani pula dan mobilitas sosial berjalan secara lambat. Kehidupan sosial juga ditandai oleh interaksi yang sangat bergantung pada pertemuan fisik. Sekolah, pasar tradisional, tempat ibadah, dan balai desa, umumnya menjadi pusat komunikasi sosial dan pembentukan identitas warga. Sementara itu, teknologi informasi belum memiliki peran dominan media massa seperti radio dan televisi hadir sebagai pelengkap, bukan penentu utama narasi sosial.

Namun, kemunculan teknologi digital saat ini terutama sejak revolusi industri keempat dan semakin dominannya kecerdasan buatan (AI), telah mempercepat dan memperluas cakupan transformasi sosial. AI tidak hanya mengubah cara manusia bekerja, berkomunikasi, dan mengakses informasi, tetapi juga membentuk kembali struktur ekonomi, hubungan sosial, hingga konsep diri dan identitas manusia itu sendiri (Floridi, 2014). Identitas seorang individu maupun sekelompok masyarakat tidak lagi hanya dibentuk oleh lingkungan sosial fisik,

melainkan juga oleh interaksi digital, data, dan algoritma yang memengaruhi preferensi individu.

Transformasi sosial dan pembentukan identitas dalam novel *Menanam Gamang* digambarkan melalui relasi intens antara manusia dan teknologi, khususnya perangkat Wise yang digunakan oleh para tokoh. Interaksi yang terjadi tidak hanya bersifat transaksional atau sekadar fungsional, melainkan telah melampaui batas relasi manusia-alat dan membentuk hubungan yang menyerupai atau bahkan melebihi interaksi antarmanusia. Perangkat Wise secara aktif mengambil alih peran-peran yang sebelumnya merupakan bagian dari otonomi individu, seperti memilih pakaian, merias diri, menyiapkan makanan, hingga mengelola kesehatan pribadi dan sampah rumah tangga. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran signifikan dalam struktur sosial, yaitu teknologi tidak hanya merekonstruksi praktik keseharian, tetapi juga mengonstruksi kembali identitas manusia itu sendiri. Dalam konteks ini, identitas tidak lagi terbentuk secara mandiri melalui refleksi dan pengalaman personal, melainkan melalui mediasi sistem digital yang mendikte pilihan dan perilaku individu. Hal ini sejalan dengan pandangan Hall (1996) yang menyatakan bahwa identitas bersifat dinamis, terbentuk dalam representasi dan wacana sosial yang terus berubah. Ketika teknologi menjadi agen utama dalam konstruksi wacana tersebut, maka identitas manusia pun menjadi entitas relasional yang dikonstruksi melalui interaksi dengan sistem non-manusia. Transformasi sosial dan identitas dapat dilihat dalam kutipan berikut.

“Ah! Tidak berguna!” umpat Eva H...”

“Mengapa kamu ingin mengubah pengaturan alat monitor kesehatanmu, Eva? Kamu harusnya senang karena alat kesehatanmu adalah salah satu yang paling efektif di kota ini.”

*“Tapi dengan pengaturan seperti ini aku tidak akan pernah mencapai peringkat satu, Saul. Lihatlah!” seru Eva H. sambil menunjukkan laman koleksi video *Seina_the_Saint* yang kembali muncul di WiseWatch-nya...”*

“Tenangkan dirimu, Eva...Aku akan selalu jadi kawanmu...”

“Entahlah, Saul...sepertinya aku tidak akan sanggup melakukannya, ujar Eva H.”

“Aku akan tetap berada di sini untuk membantumu, Eva.” (Pertiwi, 2020:35-37).

Kutipan dialog antara Eva H. dan perangkat Wise-nya di atas memperjelas bagaimana teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dari pembentukan identitas dan pengaruh sosial. Ketika Eva merasa frustrasi karena tidak dapat mencapai peringkat sosial tertentu, reaksi emosionalnya menunjukkan bahwa eksistensi dan harga dirinya sangat dipengaruhi oleh sistem pemeringkatan yang ditentukan teknologi. Bahkan ketika perangkat Wise menasihatinya dan menawarkan dukungan emosional seperti seorang sahabat, hal ini menggambarkan pergeseran relasi manusia dengan teknologi yang kini memperlihatkan hubungan antarmanusia. Dalam hal ini, kutipan tersebut memperkuat argumentasi bahwa teknologi seperti Wise bukan hanya memediasi kehidupan sehari-hari, melainkan juga mendefinisikan ulang konsep identitas, otonomi, dan intersubjektivitas manusia sesuai dengan pemikiran Hall (1996) mengenai identitas sebagai konstruksi dinamis dalam ruang wacana sosial yang terus berubah.

Dominasi teknologi dan AI juga menggeser makna solidaritas sosial. Dalam kutipan di atas, Saul mencoba menenangkan Eva dengan empati, tetapi empati ini tidak mampu mengalahkan tekanan dari sistem digital yang telah membuat standar nilai baru. Di sinilah terlihat konflik antara nilai-nilai kemanusiaan dan logika sistem digital. Transformasi sosial bukan hanya soal perubahan struktur luar (seperti cara kerja atau pola komunikasi), tetapi juga tentang pergeseran nilai dan pemaknaan hidup.

Era dominasi kecerdasan buatan (AI) telah mempercepat transformasi sosial dengan menciptakan sistem otomatisasi yang tidak hanya memengaruhi pola hidup, tetapi juga merekonfigurasi struktur identitas manusia. Dalam konteks penelitian ini, kehadiran perangkat Wise dalam alur cerita novel menunjukkan bagaimana teknologi berperan dalam menstandarkan perilaku individu melalui algoritma yang menentukan pilihan, preferensi, bahkan emosi pengguna. Hal ini mencerminkan kekhawatiran yang diungkapkan oleh Zuboff (2019) mengenai potensi hilangnya otonomi individu dalam masyarakat yang diawasi dan dikendalikan oleh logika kapitalisme pengawasan. Ketika manusia semakin bergantung pada AI untuk membuat keputusan sehari-hari, identitas pun tidak lagi tumbuh dari pengalaman personal dan refleksi kritis, melainkan dibentuk oleh struktur digital yang mengeksternalisasi dan mereduksi subjektivitas. Sebagai contoh, perangkat Wise dalam novel telah menggantikan peran manusia dalam mengatur fungsi-fungsi domestik secara otomatis. Hal ini sebagaimana kutipan berikut.

“...Ruangan itu sekejap menghentikan fungsi yang tidak lagi dibutuhkan untuk menghemat energi.” (Pertiwi, 2020: 21).

“Arah gerak dan temperatur tubuh Eva H. menggerakkan mesin-mesin yang tertanam di lantai, tembok, dan langit-langit ruangan tengah apartemennya. Lampu menyala, lantai dan tembok membersihkan dirinya sendiri, kelembapan dan suhu ruangan disesuaikan dengan keadaan tubuh Eva H...” (Pertiwi, 2020: 21).

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa transformasi sosial yang terjadi akibat dominasi teknologi dan kecerdasan buatan tidak hanya mempengaruhi struktur kehidupan publik, tetapi juga mengintervensi ranah privat dan identitas individual. Seperti yang tergambar dalam kutipan di atas, “Ruangan itu sekejap menghentikan fungsi yang tidak lagi dibutuhkan untuk menghemat energi” dan “Arah gerak dan temperatur tubuh Eva H. menggerakkan mesin-mesin...”, yang berarti bahwa teknologi tidak lagi menjadi alat bantu pasif, melainkan aktor otonom yang turut mengatur ritme hidup manusia. Ruang dan tubuh manusia menjadi saling terintegrasi dalam sistem kontrol otomatis berbasis data. Interaksi sosial pun bertransformasi menjadi relasi utilitarian yang tidak dibangun atas dasar pengalaman, nilai, atau afeksi, melainkan berdasarkan fungsi, efisiensi, dan algoritma. Proses ini mencerminkan kondisi posthuman, yaitu batas antara manusia dan mesin menjadi kabur, dan identitas manusia direduksi menjadi input dalam ekosistem digital (Hayles, 1999; Braidotti, 2013).

Transformasi sosial berpengaruh terhadap identitas manusia. Identitas para tokoh dalam novel menjadi entitas yang cair (*liquid subjectivity*), sebagaimana diteorikan oleh Braidotti (2013). Tokoh-tokoh mendefinisikan diri mereka berdasarkan citra digital yang dipersonalisasi oleh algoritma, misalnya melalui penampilan daring, preferensi konsumsi, dan riwayat data yang dikurasi. Identitas menjadi performatif dan adaptif terhadap jaringan informasi, bukan lagi stabil atau berdasarkan pengalaman hidup nyata. Fenomena ini sejalan dengan konsep *algorithmic identity* dari Chen dan Zhao (2022), yang menyatakan bahwa di era digital, siapa kita ditentukan lebih oleh sistem prediktif ketimbang oleh pengalaman subjektif. Hal ini sebagaimana kutipan berikut:

“Saul menyarankanku untuk melakukannya agar penontonku bertambah dan peringkatku naik...tapi...entahlah, aku yakin tidak akan sanggup,” jawabnya terbata. (Pertiwi, 2020:45)

Kutipan di atas menggambarkan bagaimana tokoh Eva H. yang memiliki pekerjaan sebagai model di GoC atau Girls on Cam—sebuah situs yang menampilkan model perempuan dengan berbagai adegan yang diperankannya—memiliki jiwa kompetisi dengan para model lainnya dalam memperebutkan hati penonton untuk mencapai peringkat satu. Berbagai hal dilakukannya agar ia mendapatkan banyak *glot* dari penontonya saat ia melakukan siaran

langsung pertunjukannya. Saul menjadi teman setianya bahkan dalam memutuskan hal-hal yang fundamental seperti bagaimana ia harus mengerjakan pekerjaannya saat di dalam pertunjukannya.

Pembacaan Posthumanisme terhadap Relasi Manusia-Teknologi dalam Novel Menanam Gamang

Dibaca dari kerangka posthumanisme, novel *Menanam Gamang* memperlihatkan transformasi manusia dari entitas otonom menjadi bagian dari jejaring relasional dengan mesin, lingkungan, dan data. Pandangan ini mendekonstruksi humanism klasik, yang menganggap manusia sebagai pusat keberadaan.

Pandangan humanisme klasik yang berkembang sejak era Renaisans menempatkan manusia sebagai pusat semesta, dengan penekanan pada rasionalitas, kebebasan individu, serta kapasitas untuk menentukan arah hidupnya secara otonom (Davies, 1997). Dalam paradigma ini, manusia dianggap memiliki nilai dan martabat yang menjadikannya lebih tinggi dibandingkan makhluk lain maupun ciptaan teknologi. Namun demikian, dalam novel *Menanam Gamang*, hubungan antara manusia dan teknologi mengalami pergeseran signifikan. Teknologi, khususnya kecerdasan buatan (AI), tidak lagi diposisikan sekadar sebagai alat bantu, melainkan menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. AI dalam narasi novel tidak hanya berfungsi sebagai pendukung aktivitas fisik, tetapi juga hadir sebagai entitas yang mendampingi aspek emosional dan eksistensial manusia, khususnya dalam konteks krisis akibat wabah Kota Ygeia. Lebih dari itu, teknologi digambarkan memiliki kemampuan membaca gestur tubuh dan menerjemahkan pikiran manusia secara instan ke dalam bentuk material, yang menunjukkan bahwa hubungan simbiotik antara manusia dan mesin yang menantang batas-batas humanisme klasik.

Hal di atas senada dengan penjelasan Hayles (1999), bahwa dalam kondisi posthuman, tubuh biologis dan sistem informasi digital saling tumpang tindih, sehingga batas antara manusia dan mesin menjadi kabur. Dalam novel ini, kondisi tersebut tampak nyata dalam cara tokoh-tokohnya menggantungkan kesejahteraan emosional dan keputusan hidup pada sistem AI. Hal ini sebagaimana kutipan berikut.

Leah N. mengambil satu langkah ke belakang dan mengamati pantulan tubuhnya di depan cermin. Ia mulai memikirkan pakaian yang patut dipakainya hari ini, tepatnya untuk telepon konferensi yang akan membahas kematian pertama karena virus misterius itu.

“Myra?”

“Setelan jas dan rok hitam dengan kemeja biru muda pupus.”

“Ide yang bagus.”

Seketika cermin itu bergeser ke kedua sisi, mengundang Leah N. masuk ke dalamnya. perempuan itu melangkahkan kaki dan membiarkan WiseWear memperbarui penampilannya dari kepala sampai kaki dalam waktu kurang dari empat menit...”

(Pertiwi, 2020:81)

Kutipan di atas memperlihatkan interaksi antara tokoh Leah N. dan sistem AI bernama Myra yang merepresentasikan bagaimana kondisi posthuman sebagaimana dijelaskan oleh Hayles (1999), yakni ketika batas antara tubuh biologis manusia dan sistem informasi digital menjadi kabur akibat tumpang tindihnya dua entitas tersebut. Dalam adegan tersebut, tokoh Leah N. tidak mengambil keputusan berdasarkan preferensi pribadinya, melainkan menggantungkan pilihan penampilan dan tindakan pada sistem AI yang secara otomatis merespons dan menyesuaikan dirinya dengan kebutuhan sosial—dalam hal ini, sebuah telekonferensi penting terkait wabah.

Transformasi penampilan Leah N. melalui perangkat WiseWear, yang mampu memodifikasi tubuh secara instan hanya dalam hitungan menit, menandai pergeseran peran tubuh manusia dari entitas otonom menjadi bagian dari infrastruktur digital yang terotomatisasi. AI tidak hanya memberi saran, tetapi juga mengatur tindakan fisik, yang menunjukkan dominasi sistem informasi terhadap kehidupan biologis individu. Hubungan ini menampilkan bagaimana keseharian tokoh dalam novel tidak lagi dibingkai oleh kesadaran personal semata, melainkan dikendalikan oleh sistem prediktif yang terintegrasi penuh dalam realitas sosial dan kultural mereka.

Dengan demikian, kutipan tersebut secara konkret menampilkan bagaimana novel *Menanam Gamang* merepresentasikan kondisi posthuman—yakni keberadaan manusia sebagai entitas yang tidak terpisahkan dari jejaring teknologi, yang mana identitas, pilihan, dan bahkan tubuh manusia terartikulasikan melalui mekanisme kecerdasan buatan. Braidotti (2013) menambahkan bahwa dalam era posthuman, manusia harus dipahami sebagai assemblage, yakni entitas yang dibentuk oleh berbagai jaringan relasional. Hal ini tampak dalam karakter-karakter novel *Menanam Gamang* yang hidup di tengah jaringan perangkat, data, sistem kecerdasan buatan, dan algoritma, bukan semata-mata melalui relasi sosial tradisional. Pernyataan ini menegaskan bahwa ketergantungan tokoh terhadap teknologi tidak hanya bersifat praktis, tetapi telah masuk ke dalam dimensi emosional dan moral kehidupan seorang individu, yakni saat keputusan dan tanggung jawab manusia secara perlahan dialihkan kepada perangkat kecerdasan buatan. Di dalam novel terlihat bagaimana tokoh Eva H. yang mempercayakan robot kesehatan untuk menjaga ibunya yang sakit, bahkan dalam jangka waktu yang lama. Contoh ini seperti kutipan berikut.

“Jangan pernah berpikir ini kesalahanmu, Eva,” ujar Abram M. menyambung pembicaraan mereka seraya mengambil posisi di sudut kiri sofa tersebut, memberi ruang bagi Eva H...”

“...Entahlah, Abram....Maksudku, aku pikir aku tidak perlu khawatir dengan keadaannya karena robot kesehatan yang diciptakan ayahku untuk menjaganya.”

(Pertiwi, 2020:106)

Kutipan di atas Pertiwi (2020:106) menampilkan dialog antara dua tokoh, Abram dan Eva, yang menunjukkan perubahan fundamental dalam pola relasi manusia akibat kehadiran teknologi posthuman. Pernyataan Eva yang merasa tidak perlu mengkhawatirkan kondisi ibunya setelah sekian lama tidak bersama karena suatu perdebatan, karena keberadaan robot kesehatan menggambarkan bagaimana tanggung jawab emosional dan sosial yang biasanya menjadi bagian dari relasi antarmanusia kini dialihkan kepada entitas non-manusia, yakni teknologi kecerdasan buatan.

Dalam kerangka teori Braidotti (2013), manusia dipahami sebagai assemblage, yaitu entitas yang terbentuk dari berbagai jaringan relasional, termasuk yang melibatkan sistem non-organik seperti perangkat digital dan algoritma. Kutipan di atas secara konkret menunjukkan bagaimana jaringan relasional Eva bukan lagi bersifat tradisional—misalnya rasa empati langsung, kepedulian keluarga, atau perawatan berbasis kasih sayang—melainkan digantikan oleh sistem otomatis yang dirancang oleh ayahnya, seorang professor di bidang kesehatan.

Peralihan tanggung jawab dari manusia ke mesin ini memperlihatkan kaburnya batas antara peran manusia dan peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Relasi sosial yang sebelumnya dilandaskan pada interaksi personal kini bergeser menjadi relasi teknologis. Eva tidak hanya mempercayakan perawatan kepada robot, tetapi juga secara mental dan emosional melepaskan keterikatannya dengan peran tradisional sebagai individu yang hadir secara fisik. Hal ini sejalan dengan kondisi posthuman, yaitu manusia hidup dan membentuk dirinya di dalam jaringan data, mesin, dan kecerdasan buatan, bukan lagi semata-mata melalui kedekatan manusiawi.

Selanjutnya, pembacaan posthumanisme terhadap novel juga digambarkan melalui kehadiran teknologi canggih yang tidak hanya mempercepat aktivitas manusia, tetapi juga memunculkan disorientasi eksistensial dan pergeseran makna kemanusiaan. Dalam kerangka posthumanisme, manusia tidak lagi menjadi entitas otonom yang berdiri sendiri, melainkan bagian dari assemblage jejaring relasional yang melibatkan teknologi, data, dan algoritma sebagai penentu arah hidup dan tindakan individu (Braidotti, 2013; Ferrando, 2019). Tokoh-tokoh dalam novel mengalami keterasingan dan kegamangan yang lahir dari ketergantungan pada sistem digital yang mengatur tidak hanya tindakan, tetapi juga emosi dan makna hidup mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Turkle (2017) yang menyatakan bahwa interaksi yang terlalu dalam dengan teknologi dapat mengikis kualitas relasi manusia dan memperkuat rasa kesepian serta kehilangan arah hidup. Dengan demikian, novel ini memperlihatkan existential disconnection sebagai bagian dari kondisi posthuman, yakni saat individu mengalami krisis makna di tengah kemewahan sistem yang seharusnya mendukung keberadaan mereka.

D.SIMPULAN

Melalui pendekatan posthumanisme, novel *Menanam Gamang* karya Dhianita Kusuma Pertiwi menampilkan relasi yang kompleks antara manusia dan non-manusia dalam konteks sosial dan budaya. Tokoh-tokoh dalam novel ini tidak hanya merepresentasikan kegamangan eksistensial manusia, tetapi juga menyentuh batas-batas subjektivitas yang selama ini dianggap mutlak dalam humanisme klasik. Keberadaan makhluk non-manusia seperti kemunculan AI yang berdampingan bahkan dapat dikatakan mendominasi keseharian manusia, membentuk relasi sosial baru dan semakin membuat identitas manusia mencair dan gamang. Fenomena ini dilematis, yaitu di satu sisi memudahkan manusia dalam mengerjakan aktivitasnya, di sisi lain melahirkan kegamangan karena pencarian makna hidup semakin dangkal. Dengan demikian, novel ini bukan hanya menceritakan gambaran dominasi teknologi dan AI dalam kehidupan manusia, tetapi juga dapat menjadi medium reflektif yang kritis terutama dalam membaca posisi subjektivitas manusia di tengah entitas non-manusia yang diciptakannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mataram atas dukungan pendanaan melalui skema Program PNPB tahun 2024, yang telah mendukung penelitian ini terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada rekan-rekan sejawat atas masukan berharga selama proses penulisan artikel ini. Harapannya, penelitian ini dapat memperkaya khazanah referensi tulisan sejenis dan dapat menjadi medium reflektif dalam membaca sastra di tengah dominasi teknologi dan AI.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- Chen, Y., & Zhao, X. (2022). *Algorithmic Identity and the Datafied Self: Rethinking Identity in the Age of AI*. Singapore: Springer.
- Chandra, M., Kumar, K., Thakur, P., Chattopadhyaya, S., Alam, F., & Kumar, S. (2022). Digital technologies, healthcare and Covid-19: insights from developing and emerging nations. *Health and Technology*, 12, 547 - 568. <https://doi.org/10.1007/s12553-022-00650-1>.
- Davies, Tony. (1997). *Humanism*. London: Routledge.

- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. London: Bloomsbury Academic.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How The Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford University Press.
- Hall, S. (1996). Who Needs Identity? In S. Hall & P. du Gay (Eds.), *Questions of cultural Identity* (pp. 1–17). London: SAGE Publications.
- Hanika I. M. Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2015;4(1):42-51.
- Hayles, N.K. (1992). The Materiality of Informatics. *Issues in Integrative Studies* No. 10, pp. 121-144
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Herbrechter, S. (2020). *Posthumanism: A Critical Analysis* (2nd ed.). London: Bloomsbury Academic.
- Khairulyadi, K., Ikramatoun, S., & Nisa, K. (2022). Durkheim's Social Solidarity and the Division of Labour: An Overview. *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia (JSAI)*, 3(2), 82–95.
- Klarer, M. (1999). *An Introduction to Literary Studies* (1st ed.). Routledge.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta. Pertiwi DK. Menanam Gamang. Jakarta: Pelangi Sastra; 2020.
- Nasution, R.D. (2017). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi terhadap Eksistensi Budaya Lokal. *Dalam Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* Vol. 21 No. 1, Juni 2017: 30-42
- Pertiwi, D. K. (2020). *Menanam Gamang*. Malang: Pelangi Sastra
- Putra, B. D., & Hambali, R. Y. A. (2023). Cyborgs dan Perempuan Menurut Pandangan Posthumanisme Donna J. Haraway. *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin*, 3(1), 37–51.
- Ratna, N. K. (2020). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar.
- Rizal, M., & Rahayu, R. D. (2023). Dari Humanisme ke Posthumanisme: Sebuah Penelusuran Nilai-nilai Toleransi dalam Film *Ex Machina* (2014) dan *Artificial Intelligence* (2001). *Jurnal Widyaparwa*, 51(1), 98–116.
- Salsabilla, N. A., & Kurniawan, E. D. (2024). Peran Teknologi Untuk Membentuk Dinamika Keluarga dalam Novel *Sabtu Bersama Bapak* karya Adhitya Mulya. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 8–19.
- Saeed, N., Bader, A., Al-Naffouri, T., & Alouini, M. (2020). When Wireless Communication Responds to COVID-19: Combating the Pandemic and Saving the Economy., *I*. <https://doi.org/10.3389/frcmn.2020.566853>.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumardjo, J. (2020). Dari Mimesis ke Konstruksi: Teori Sastra dalam Lintas Perspektif Budaya. Bandung: Kelompok Studi Sastra Bandung.
- Turkle, S. (2017). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in A Digital Age*. New York: Penguin Books.
- Vaziri, H., Casper, W., Wayne, J., & Matthews, R. (2020). Changes to the work-family interface during the COVID-19 pandemic: Examining predictors and implications using latent transition analysis.. *The Journal of applied psychology*. <https://doi.org/10.1037/apl0000819>.
- Yampolskiy, R. V. (2020). On Defining Differences between Intelligence and Artificial Intelligence. *Journal of Artificial General Intelligence*, 11(2), 68–70. <https://doi.org/10.2478/jagi-2020-0003>
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs. (Jenis: artikel jurnal dengan kurang dari 6 pengarang)

