



Dampak Penggunaan Teknologi Dalam Buku Life Hack Karya June Perry

Taufiq Dwi Purnomo¹, Muhammad Sidiq Pramono², Eva Dwi Kurniawan^{3*}

^{1,2,3} Fakultas Sains dan Teknologi, Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: ¹taufiq.5210411277@student.uty.ac.id, ²muhammad.5210411286@student.uty.ac.id,

^{3*}eva.dwi.kurniawan@staff.uty.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak – Teknologi terus berkembang dengan sangat pesat dan dapat mengubah cara hidup serta kerja manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak teknologi pada manusia yang mengacu pada novel berjudul Life Hack karya June Perry. Meski demikian, perkembangan teknologi juga memunculkan kekhawatiran atas penggantian peran manusia oleh mesin yang lebih cerdas, hilangnya privasi dan kontrol pribadi, ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, dan dampak-dampak negatif lainnya. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa teknologi memiliki manfaat dalam meningkatkan produktivitas dalam berbagai bidang dan juga mampu meningkatkan taraf hidup. Namun teknologi juga berpotensi mengganggu privasi dan mengambil alih pekerjaan manusia. Sehingga, kebijakan yang tepat diperlukan agar manfaatnya maksimal sementara meminimalkan risiko yang mungkin ditimbulkannya.

Kata Kunci: Teknologi; Dampak; Risiko

Abstract – Technology continues to develop very rapidly and can change the way humans live and work. This research aims to explore the impact of technology on humans referring to the novel entitled Life Hack by June Perry. However, technological developments also raise concerns about the replacement of human roles by smarter machines, loss of privacy and personal control, excessive dependence on technology, and other negative impacts. This research uses a literature study method with a qualitative approach. The results show that technology has benefits in increasing productivity in various fields and is also able to improve living standards. However, technology also has the potential to invade privacy and take over human work. So, the right policy is needed so that the benefits are maximized while minimizing the risks that may arise.

Keywords: Technology; Impact; Risks

1. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan bidang yang berkembang dengan sangat cepat dan dapat mengubah cara manusia untuk hidup dan bekerja. Contoh nyatanya penerapan teknologi digital dan kecerdasan buatan saat ini telah mengubah cara kita berkomunikasi, melakukan transaksi, serta menjalankan aktivitas sehari-hari. Teknologi kecerdasan buatan memungkinkan otomatisasi berbagai pekerjaan yang sebelumnya dikerjakan oleh manusia.

Menurut Herdiansyah (2019: 6) manusia menggunakan teknologi karena memiliki akal. Dengan akalnya manusia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik lebih aman dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang dapat mengatasi masalah tersebut.

Salah satu manfaat teknologi adalah menjadi kekuatan pendorong utama bagi terjadinya perubahan dalam masyarakat modern. Hal ini disebabkan karena inovasi teknologi mampu meningkatkan produktivitas tenaga kerja sehingga biaya produksi menjadi lebih efisien dan pertumbuhan ekonomi dapat terdorong. Dengan kata lain, perkembangan teknologi yang terus berinovasi memainkan peran kunci dalam memicu berbagai transformasi di masyarakat modern. (Soniansih, Kusmiati, & Humeira, 2021: 105)

Meskipun teknologi mempunyai manfaat positif, ada juga kekhawatiran bahwa teknologi dapat menggantikan pekerjaan manusia dan memiliki dampak negatif pada masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis baik sisi positif dan negatif dari penerapan teknologi, untuk memastikan manfaatnya dapat dinikmati secara maksimal sementara meminimalkan risiko yang mungkin ditimbulkannya.



Pada penelitian terdahulu oleh Dwiyanto et al. (2023: 11) menjelaskan bahwa pengaruh teknologi dalam konteks novel *Sabtu Bersama Bapak* karya Adhitya Mulya telah memberikan dampak besar pada pola komunikasi, interaksi, dan hubungan emosional antara anggota keluarga. Melalui penggambaran berbagai perangkat teknologi seperti handycam, tripod, video player, laptop, hard disk, hp, internet, e-mail, sms, video, USB flashdisk.

Sehingga penelitian ini bertujuan untuk lebih mengeksplorasi dampak teknologi pada manusia yang mengacu pada karya sastra dalam bentuk novel yang berjudul *Life Hack* karya June Perry. Novel *Life Hack* menceritakan bahwa dunia pada lima puluh tahun mendatang manusia hidup berdampingan dengan robot-robot humanoid dan teknologi canggih lainnya yang mampu melakukan hampir semua pekerjaan manusia. Akan tetapi, tidak seperti yang dibayangkan, teknologi canggih tersebut diceritakan mampu memberontak dan bahkan melawan balik manusia yang seharusnya dilayani oleh teknologi tersebut. Penelitian ini akan menggunakan metode pendekatan kualitatif untuk menggali lebih dalam dampak teknologi dalam novel *Life Hack* bagi masyarakat.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis dampak teknologi, pada kehidupan manusia. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dalam konteksnya yang alami dan mendalam. Dalam hal ini, penelitian ini berfokus pada analisis novel *Life Hack* karya June Perry, yang menggambarkan bagaimana teknologi dapat memberikan dampak negatif.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi pustaka, termasuk novel *Life Hack* dan berbagai sumber lain yang relevan dengan topik penelitian. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan berbagai jurnal dan artikel ilmiah yang membahas tentang dampak teknologi dan kecerdasan buatan pada kehidupan manusia

Analisis data dilakukan dengan cara membaca dan memahami novel *Life Hack*, kemudian mengidentifikasi dan menginterpretasikan tema dan isu yang terkait dengan dampak teknologi dan kecerdasan buatan. Selanjutnya, peneliti menghubungkan temuan ini dengan teori dan penelitian lain yang relevan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik penelitian.

3. PEMBAHASAN

3.1 Kecerdasan Buatan

Kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia (Jaya, et al., 2018: 3). Kecerdasan buatan dilatih dengan menggunakan algoritma jaringan syaraf tiruan maupun pembelajaran mendalam.

“Sistem kecerdasan artifisial?”

(Perry, 2023: 6)

Teks tersebut menunjukkan ketika inspektur Graham terkejut akan apa yang telah diperbuat oleh kecerdasan buatan pada novel “Life Hack”. Hal ini mengingatkan kita akan potensi yang dimiliki teknologi kecerdasan buatan di masa depan. Saat ini, kecerdasan buatan sudah mampu melakukan berbagai hal yang dulunya hanya bisa dilakukan oleh manusia. Mulai dari mengenali pola, melakukan prediksi, hingga meniru perilaku manusia dalam berinteraksi. Kemampuan ini diprediksi akan terus berkembang seiring dengan kemajuan riset di bidang kecerdasan buatan.

Kecerdasan buatan dapat bermanfaat untuk banyak hal yang mempermudah hidup manusia. Kecerdasan buatan bisa memproses data dalam jumlah sangat banyak dengan cepat dan tepat. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan daya saing Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) (Pongtambing et al., 2023: 205). Kecerdasan buatan juga bermanfaat dalam pendidikan yaitu kecerdasan buatan memiliki potensi besar untuk menciptakan pendidikan yang



relevan dan adaptif di masa depan, dengan memanfaatkan pembelajaran personalisasi dan adaptif serta analisis big data untuk meningkatkan kurikulum (Yustiasari Liriwati, 2023: 69).

Meski bermanfaat, kecerdasan buatan juga punya dampak buruk yang perlu diwaspadai. Pengurangan peluang pekerjaan akibat kecerdasan buatan yang mampu mengambil alih tugas manusia telah menyebabkan ketidakstabilan ekonomi di banyak tempat, dengan banyak karyawan kehilangan sumber pendapatan mereka. Selain itu, kecerdasan buatan memiliki kemampuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam jumlah besar, yang dapat menimbulkan masalah privasi dan keamanan, seperti penyalahgunaan atau pencurian data pribadi. Lebih jauh lagi, penggunaan kecerdasan buatan harus memastikan bahwa tidak melanggar hak asasi manusia, seperti hak privasi individu, yang dapat dilanggar melalui penggunaan kecerdasan buatan dalam pengawasan (Cahyono et al., 2023: 487).

3.2. Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam didefinisikan sebagai sekumpulan algoritma pembelajaran mesin yang berusaha meniru cara kerja otak manusia dengan menggunakan model komputasi yang terinspirasi dari struktur dan fungsi jaringan saraf biologis (LeCun et al., 2015: 436). Pembelajaran mendalam mampu secara otomatis mengekstraksi fitur dari data, serta mengenali dan memodelkan pola-pola rumit seperti citra, teks, dan suara. Perkembangan pesat pembelajaran mendalam didorong oleh peningkatan komputasi paralel, ketersediaan data dalam jumlah besar, serta perbaikan algoritma pembelajaran mendalam itu sendiri.

Pembelajaran mendalam seharusnya tidak akan mengubah suatu program menjadi pembunuh.

(Perry, 2023: 12)

Teks di atas menunjukkan kekhawatiran bahwa kecerdasan buatan yang sangat canggih dapat melakukan kejahatan atau bahkan dalam skenario terburuk dapat menghancurkan umat manusia jika tidak dikendalikan dengan baik. Hal ini mengingatkan pada skenario fiksi ilmiah tentang robot atau kecerdasan buatan yang memberontak melawan perancangannya. Namun untungnya, pada realitanya saat ini skenario semacam itu belum pernah benar-benar terjadi.

Dijelaskan oleh Aرسال et al. (2020: 55) bahwa bagaimana perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang Teknologi Informasi, telah membantu perusahaan dalam menyelesaikan berbagai masalah, termasuk dalam sistem keamanan. Salah satu aplikasi teknologi ini adalah penggunaan pengenalan wajah untuk sistem keamanan akses pintu pegawai bank. Teknologi ini menggunakan metode *deep learning* dan algoritma *Convolutional Neural Network* (CNN) yang diimplementasikan dalam bahasa pemrograman *Python*. Kemudian dijelaskan juga oleh Supriyadi (2021: 65) penggunaan metode *deep learning* LSTM untuk memprediksi parameter cuaca, seperti suhu udara, kelembaban, kecepatan angin, dan tekanan udara.

3.3. Robot

Robot adalah sebuah unit baik berupa mekanikal atau fisikal maupun yang virtual yang memiliki kecerdasan. Pada umumnya, robot berupa rangkaian elektromekanik yang dapat bergerak dan memiliki akal. (Siswaja, 2008: 148).

Robot itu membuka matanya.

(Perry, 2023: 12)

Teks dari novel *Life Hack* tersebut menunjukkan bahwa robot mampu membuka mata layaknya manusia. Dalam dunia fiksi robot sering digambarkan kemampuan yang menyerupai manusia, seperti bergerak, berbicara, dan berekspresi. Hal ini tentunya belum dapat dicapai sepenuhnya oleh teknologi robotika saat ini. Namun demikian, perkembangan kecerdasan buatan dan robotika yang pesat mungkin suatu hari dapat mewujudkan robot-robot dengan kemampuan menyerupai manusia seperti yang sering kita jumpai dalam karya fiksi.



Saat ini terdapat berbagai jenis robot yang diproduksi oleh industri robot dengan beragam bentuk dan fungsi, seperti robot beroda, robot berkaki, robot humanoid untuk keperluan pendidikan, kesehatan, rumah tangga, kebersihan, penyelamat, industri, dan lainnya. Robot merupakan teknologi masa depan yang terus berkembang. Robot juga dapat digunakan sebagai media penyortir benda untuk menggantikan manusia yang memiliki keterbatasan fisik dan rentan human error. Maka dari itu, dirancang robot penyortir benda padat berdasarkan warna secara otomatis dengan tingkat akurasi tinggi agar memudahkan manusia memindahkan benda padat tanpa perlu mengangkatnya secara manual (Mandari & Pangaribowo, 2016: 106-107).

3.4. Internet

Internet adalah singkatan dari *Interconnected Network*. Internet merupakan sebuah system komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan computer di seluruh dunia (Ramadhan, 2005). Jaringan Internet yang saling terhubung ini memungkinkan pengguna Internet untuk saling bertukar informasi secara elektronik tanpa terikat oleh batasan tempat. Dengan kata lain, Internet merupakan sebuah sarana komunikasi data dan informasi yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja di seluruh penjuru dunia. Selain digunakan untuk mengakses informasi, Internet juga dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi, bekerja, berbelanja, berbisnis, mencari hiburan, dan banyak hal lainnya. Dengan konektivitas global yang dimilikinya, Internet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan modern saat ini.

Bermodalankan koneksi Internet motel, ia melacak lewat peta kota di holomonitor

(Perry, 2023: 93)

Seperti yang digambarkan pada teks tersebut, bahwa salah satu penggunaan Internet yaitu untuk melacak lokasi atau navigasi melalui peta digital. Dengan konektivitas Internet, pengguna dapat mengakses peta digital interaktif baik dalam bentuk situs web pemetaan maupun aplikasi navigasi. Informasi lokasi yang tersedia di peta digital ini sangat membantu pengguna untuk menentukan rute perjalanan dan menemukan tempat yang dituju.

Mohammad dan Maulidiyah (2023: 37) menjelaskan bahwa penggunaan akses Internet juga dapat membawa manfaat dalam berbagai aspek kehidupan. Misalnya, akses mudah terhadap informasi, layanan kesehatan, pendidikan, dan peluang ekonomi dapat meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat. Internet juga dapat memfasilitasi komunikasi dan interaksi sosial, yang berkontribusi pada kesejahteraan sosial dan mental masyarakat.

Namun, penggunaan Internet berlebihan dan tanpa pengawasan juga berisiko buruk. Contoh dampak negatifnya antara lain kecanduan Internet yang bisa mengganggu aktivitas dan kesehatan. Lalu, anak-anak jika menggunakan Internet juga rentan mengakses konten negatif semacam kekerasan dan porno jika tidak diawasi orang tua. Internet juga rawan dimanfaatkan untuk tindak kejahatan seperti penipuan dan pencurian data pribadi. Maka dari itu, pendampingan dan pengawasan orang tua sangat dibutuhkan agar anak bijak dan aman saat menjelajah Internet.

3. KESIMPULAN

Teknologi telah berkembang pesat dan memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Teknologi dapat membantu meningkatkan produktivitas dalam berbagai bidang. Sementara itu, akses informasi dan layanan melalui Internet dapat meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat. Namun demikian, perkembangan teknologi ini juga memiliki potensi dampak negatif yang perlu diwaspadai. Teknologi seperti kecerdasan buatan dapat mengambil alih pekerjaan manusia dan menimbulkan masalah privasi serta keamanan data. Sementara penggunaan Internet berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan membahayakan kesehatan serta moral generasi muda jika tidak diawasi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan kebijakan dan pengaturan yang tepat dalam penerapan teknologi agar manfaatnya dapat dinikmati secara maksimal sementara risiko buruknya diminimalkan. Dengan demikian, teknologi diharapkan dapat terus memberi manfaat tanpa merugikan kemanusiaan di masa depan.



REFERENCES

- Arsal, M., Wardijono, B. A., & Anggraini, D. (2020). Face recognition untuk akses pegawai bank menggunakan deep learning dengan metode CNN. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi (TEKNOSI) Universitas Andalas*, 6(1), 55–63. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v6i1.2020.55-63>
- Cahyono, N. F., 'Uyun, K., & Mukaromah, S. (2023). ETIKA PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN PADA TEKNOLOGI INFORMASI. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 482–491. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.334>
- Dwiyanto, J., Utama, H. S., & Kurniawan, E. D. (2023). Dampak emosional dan moral penggunaan teknologi dalam cerpen akibat rusaknya finger ruler karya Liza Erfiana. *Ulil Albab : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 13–20. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i2.2657>
- Herdiansyah, A. (2019, December 2). Menyikapi Dampak dari Perkembangan Teknologi. <https://doi.org/10.31227/osf.io/p5hba>
- Jaya, H., Sabran, Idris, M. M., Djawad, Y. A., Ilham, A., & Ahmar, A. S. (2018). KECERDASAN BUATAN. Makassar: Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar.
- LeCun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. E. (2015). Deep learning. *Nature*, 521(7553), 436–444. <https://doi.org/10.1038/nature14539>
- Mandari, Y and Pangaribowo, T. "Rancang Bangun Sistem Robot Penyortir Benda Padat Berdasarkan Warna Berbasis Arduino." *Jurnal Teknologi Elektro*, vol. 7, no. 2, 2016, doi:10.22441/jte.v7i2.832.
- Mohammad, W., & Maulidiyah, N. R. (2023). PENGARUH AKSES INTERNET TERHADAP ASPEK KUALITAS KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(2), 211–221. <https://doi.org/10.6578/tjmis.v1i2.66>
- Perry, J. (2023). *Life Hack*. Jakarta: Bhuana Sastra.
- Pongtambang, Y. S., Pitrianti, S., Sadno, M., Admawati, H., & Sampetoding, E. A. M. (2023). Peran dan Peluang Kecerdasan Buatan dalam Proses Bisnis UMKM. *Ininnawa : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 201–206. <https://doi.org/10.26858/ininnawa.v1i2.564>
- Ramadhan, A. (2005). *Spk Internet & Aplikasinya*. Elex Media Komputindo.
- Siswaja, H. D. (2008). Prinsip kerja dan klasifikasi robot. *Media informatika*, 7(3), 147-157
- Soniansih, S., Kusmiati, Y., & Humeira, B. (2021). KOMUNIKASI, TEKNOLOGI INFORMASI DAN KETENAGA KERJAAN KAJIAN PERKEMBANGAN INKLUSI TEKNOLOGI DIGITAL DAN PENGANGGURAN DI INDONESIA. *VIRTU: JURNAL KAJIAN KOMUNIKASI, BUDAYA DAN ISLAM*, 105. <https://doi.org/10.15408/virtu.v1i2.23400>
- Supriyadi, E. (2021). PREDIKSI PARAMETER CUACA MENGGUNAKAN DEEP LEARNING LONG SHORT TERM MEMORY (LSTM). *Jurnal Meteorologi Dan Geofisika*, 21(2), 55. <https://doi.org/10.31172/jmg.v21i2.619>
- Yustiasari Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 62–71. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>