

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan perkembangan teknologi yang begitu pesat memudahkan manusia dalam berkomunikasi serta bertukar informasi. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat digemari masyarakat yaitu teknologi berbasis informasi. Dalam perkembangan teknologi berbasis informasi banyak memunculkan situs terbaru, aplikasi, dan media sosial yang membuat komunikasi antar masyarakat tidak ada batas ruang dan waktu sehingga berpengaruh pada pola kehidupan masyarakat. Pada Januari 2022 berdasarkan laporan *We Are Social*, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 12,35% dari tahun sebelumnya yang berjumlah 170 juta menjadi 191 juta pengguna media sosial. Dari jumlah tersebut *Whatsapp* menjadi media sosial yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia mencapai 88,7%. Selain itu ada beberapa aplikasi lain yang digunakan masyarakat Indonesia yaitu *Instagram* mencapai 84,8%, *Facebook* mencapai 81,3%, *Tiktok* mencapai 63,1% dan *Telegram* mencapai 62,8% (DataIndonesia.id, 2022). Dari data tersebut membuktikan bahwa media sosial memiliki pengaruh besar pada kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Salah satu aplikasi sosial media yang memiliki pengaruh besar dalam masyarakat Indonesia saat ini adalah *Tiktok*.

Tiktok menjadi salah satu aplikasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat Indonesia yang memberi pengaruh terhadap gaya hidup

masyarakat utamanya remaja dikarenakan kemudahan dalam mengakses informasi atau hiburan yang di dapatkan melalui aplikasi *Tiktok* (Shazrin D. K. & Kinkin Y. S. P, 2022). Selain itu tiktok juga berpengaruh pada kehidupan sosial ekonomi masyarakat Indonesia dikarenakan penggunaan aplikasi tiktok yang juga dapat difungsikan sebagai media promosi para pelaku usaha. Dengan adanya aplikasi *Tiktok*, membuat pelaku usaha memiliki pilihan untuk bisa menawarkan produk dan jasa ke berbagai daerah dengan mudah. *Tiktok* sebagai media pemasaran memudahkan pelaku usaha pemasaran di bidang developer perumahan untuk menawarkan produk atau jasa ke berbagai orang di seluruh Indonesia (Tony Wibowo & Yudi, 2021).

Keberadaan *Tiktok* dalam pengaruhnya terhadap masyarakat Indonesia tentu memiliki dampak positif dan negatif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Anang Sugeng Cahyono (2016) yang menyatakan bahwa media sosial secara umum memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif media sosial diantaranya memudahkan individu berinteraksi dengan banyak orang, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, memperluas pergaulan, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif media sosial diantaranya membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, masalah privasi, menimbulkan konflik, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Salah satu contoh dampak negatif dari pengaruh media sosial yang kejadiannya baru saja terjadi yaitu fenomena munculnya pengemis online.

Fenomena Pengemis online akhir-akhir ini menjadi sorotan masyarakat Indonesia dikarenakan kemunculannya yang dianggap tidak etis bagi

masyarakat. Fenomena munculnya pengemis online adalah kejadian unik yang merupakan hasil dari perkembangan media sosial yang begitu pesat. Awalnya sebelum berkembangnya media sosial pengemis hanya melakukan aksinya di jalanan atau dilampu merah, namun saat ini juga pengemis juga ditemukan melakukan aksinya di salah satu platform media sosial yaitu aplikasi *tiktok*.

Aplikasi *tiktok* menyediakan fitur *live streaming* bagi para penggunanya yang telah mencapai 1.000 (seribu) pengikut. Pada awalnya masyarakat menggunakan fitur *live streaming* untuk berjualan secara online dan sebagai konten hiburan. Namun seiring berkembangnya kreatifitas konten *tiktok*, fitur *live streaming* ini dimanfaatkan oleh oknum-oknum yang ingin mendapatkan uang dengan jalan mengharapkan belas kasian dari orang lain. Salah satu konten *live streaming* yang viral adalah konten *live streaming* yang menampilkan nenek-nenek mandi lumpur. Aksi nenek-nenek mandi lumpur ini dilakukan pada akun *tiktok* @intan_komalasari92. Dari *live streaming* tersebut pemilik akun mengaku bisa menghasilkan uang Rp 2 juta untuk sekali melakukan *live streaming* mandi lumpur. Dan dari akun tersebut selama melakukan *live streaming* telah menampilkan 3 (tiga) orang emak-emak (cnbcindonesia.com, 2023).

Pengamat media sosial Ismail Fahmi berpandangan bahwa kemunculan *tiktok* dan media sosial sejenisnya menimbulkan keinginan masyarakat Indonesia untuk membuat konten yang viral sehingga bisa menjadi influencer. Hal tersebut yang mendorong orang-orang untuk membuat konten tanpa memikirkan dampak positif ataupun negatifnya bagi penonton selama konten tersebut memiliki potensi untuk viral. Melihat karakteristik penikmat

media sosial di Indonesia, konten viral dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan membuat konten yang kontroversial dan konten yang dapat menyentuh emosional. Dari karakteristik ini dapat menjelaskan mengapa fenomena pengemis online dengan cara mandi lumpur pada live streaming tiktok ramai diminati masyarakat Indonesia (m.kumparan.com, 2023). Sehingga tidak mengherankan ketika banyak Pembuat Konten atau Content Creator saat ini yang kerap dikatakan sebagai pengemis online.

Menanggapi munculnya fenomena pengemis online Dirjen Informasi dan Komunikasi Publik Kemenkominfo Usman Kasong memberi pernyataan bahwa fenomena pengemis online masih abu-abu jika menggunakan UU ITE dan PP No. 71 Tahun 2019 yang mengatur konten yang dilarang secara garis besar diantaranya pornografi, terorisme, dan radikalisme. Sehingga dalam mengatasi masalah munculnya pengemis online Kemenkominfo menggunakan SE Kemensos No.2 Tahun 2023 yang mengacu pada kajian Kementerian Sosial dalam kasus mengemis online. Pihak *tiktok* pun telah menghapus konten-konten mengemis online pada akun *tiktok* @intan_komalasari92 (Kompas.tv, 2023). Namun setelah dihapuskannya konten mandi lumpur dan Kominfo sudah menghimbau untuk tidak membuat konten serupa, ini tidak menjadi jaminan bahwa kedepannya tidak akan ada lagi konten mengemis online dikarenakan tafsir dari mengemis online ini yang masih sangat abstrak dan tidak ada kriteria yang jelas konten mengenai mengemis online ini membuat seakan-akan konten ngemis online hanya sebatas pada konten nenek-nenek mandi lumpur. Hal ini lah yang mungkin menjadi salah satu masalah

masyarakat Indonesia yang tidak bisa membedakan antara *Content Creator* dan Pengemis Online.

State of Digital Publishing berpandangan bahwa Pembuat Konten atau *Content Creator* merupakan seseorang yang bertanggungjawab untuk setiap informasi di media, terutama pada media digital dan memiliki target tertentu. Selain itu menurut HubSpot, *Content Creator* adalah orang-orang yang membuat konten dengan menambahkan nilai edukasi atau hiburan yang disesuaikan dengan keinginan audiens (Glints.com, 2023). Pada dasarnya siapa saja bisa jadi *Content Creator*, jadi misalkan ada seseorang yang membuat video perjalanan mendaki gunung lalu kemudian di upload di media sosial seperti *tiktok* maka orang tersebut sudah dapat dikatakan sebagai *Content Creator*. Sedangkan Pengemis Online ini merupakan kosa kata baru yang apabila dengan melihat fenomena yang ada pengemis online dapat diartikan sebagai orang yang mengemis melalui media sosial. Namun apabila dikaitkan dengan pengertian dari *Content Creator*, Pengemis Online juga dapat dikatanakan sebagai *Content Creator* karena yang dilakukan adalah sama-sama membuat konten. Hal ini juga yang masih menjadi dilema antara menyebut orang berprofesi sebagai *Content Creator* atau sebagai Pengemis.

Negara Indonesia sebagai salah satu negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai keagamaan. Sehingga ketika ada masalah-masalah yang muncul dalam masyarakat Indonesia tidak terlepas dari sudut pandang agama. Dari sudut pandangan islam terkait dengan profesi content creator tidak dibahas secara khusus. Namun, Islam mengajarkan untuk melakukan pekerjaan yang bermanfaat dan tidak merugikan orang lain. beberapa penelitian sebelumnya

yang dilakukan oleh Ria Listika Dewi (2022) terkait dengan Profesi *Content Creator tiktok* menemukan bahwa boleh-boleh saja ketika seseorang memiliki penghasilan dari *tiktok* dengan melakukan *live streaming* sepanjang tidak bertentangan dengan nilai-nilai islam. Karena melihat dari substansi dari akad pada *live streaming tiktok* serupa dengan akad jualah yang didalamnya melahirkan hak dan kewajiban dari masing-masing pihak. Dalam hal ini ketika seseorang melakukan *live streaming tiktok*, penonton memiliki hak untuk memberikan reward yang akan dilakukan oleh *content creator* dan kewajiban *content creator* untuk melakukan *reward* tersebut ketika diberikan *gift*. Ini sama halnya dengan *live streaming* yang menampilkan nenek-nenek mandi lumpur yang melakukan aksinya dikarenakan adanya *gift* yang diberikan.

Terlepas dari itu pada aplikasi *tiktok* berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan terdapat konten-konten *live streaming* yang menampilkan anak panti asuhan, memperkenalkan kakek dan nenek, seseorang yang tanpa tangan makan, orang tidur, dan lain-lain. Disinilah yang menjadi dilema akan tafsir sebenarnya dari pengemis online karena konten-konten seperti ini masih ada dan tidak mendapat kecaman dari pemerintah. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk meneliti lebih dalam terkait dengan maksud sebenarnya dari pengemis online dan bagaimana tinjauan masalah masalah terhadap pengemis online. Pada kesempatan ini untuk meninjau lebih dalam mengenai pengemis online peneliti meramunya dalam judul : **“Analisis Mengemis Online Dalam Perspektif Masalah Mursalah”**

1.2 Fokus Penelitian

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengangkat tema mengenai fenomena nenek-nenek mandi lumpur yang ditinjau dari beberapa sudut pandang. Namun pada kesempatan kali ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Mengemis Online Dalam Perspektif Masalah Mursalah”. Peneliti akan berfokus pada makna dari pengemis online dan bagaimana tinjauan masalah mursalah terhadap pengemis online.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fenomena yang ada maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana praktek mengemis online yang dilakukan pada aplikasi *tiktok*?
2. Bagaimana hukum pengemis online ditinjau dalam perspektif masalah mursalah?

1.4 Tujuan Penelitian

Pada uraian permasalahan diatas maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengidentifikasi maksud sebenarnya dari pengemis online sehingga dapat memberikan gambaran kepada masyarakat terkait bedanya menjadi seorang *Content Creator* dan menjadi pengemis online.

2. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah perilaku mengemis online ini di bolehkan dalam islam berdasarkan perspektif masalah mursalah.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Manfaat teoritis

Secara teoritis dapat memberikan manfaat yaitu memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait “Analisis Mengemis Online Dalam Perspektif Masalah Mursalah” agar dapat mengetahui apa maksud sebenarnya dari pengemis online dan mengetahui bagaimana tinjauan masalah mursalah terhadap pengemis online. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang dikarenakan penelitian terkait pengemis online ini masih sangat terbatas.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan kepada masyarakat yang ingin berprofesi sebagai *Content Creator* mereka benar-benar menjadi seorang *Content Creator* dan bukannya pengemis online. Selain itu juga dapat menjadi masukan bagi pemerintah agar dapat menemukan penyelesaian yang solutif dalam menangani penyimpangan perilaku masyarakat yang merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi.

1.6 Defenisi Operasional

Definisi Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah-istilah yang akan sering muncul dalam pembahasan Hasil Penelitian penelitian ini

sehingga diperlukannya definisi secara rinci untuk menjelaskan beberapa istilah agar mencegah dari timbulnya intepertasi lain dalam memahami hasil penelitian ini dan memliki gambaran pemikiran yang terarah sebagaimana yang diharapkan.

1. *Tiktok*

Aplikasi *tiktok* merupakan sebuah media audio visual yang dapat menyebarkan berbagai kreatifitas dan keunikan dari setiap penggunanya. *Tiktok* merupakan sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform video musik asal China yang diluncurkan pada 2016.(Rahmana, dkk. 2022)

2. Mengemis online

Menurut Psikolog Universitas Airlangga Dr. Ike Herdiana M.Psi berpendapat bahwa pengemis online adalah fenomena sosial yang menyajikan tayangan yang menyentuh rasa kasihan pengguna media, sehingga mendorong perilaku memberi uang ataupun sebagai bentuk donasi atau bantuan. (Dinas Kominfo Prov. Jawa Timur, 2023). Pengemis online dalam penelitian ini adalah seseorang yang mengemis melalui media sosial yaitu melalui aplikasi *tiktok*. Sedangkan mengemis online dalam penelitian ini adalah tindakan yang dilakukan oleh pengemis online yaitu dengan menampilkan tayangan menyentuh rasa kasian pengguna media sosial yang tujuannya untuk menadapkan *gift*.

3. Masalah Mursalah

Maslahah berasal dari kata shalaha dengan tambahan alif diawalnya yang berarti “baik” lawan kata dari “buruk atau rusak”. Ia adalah mashdar dengan arti shalah yang berarti “manfaat” atau “terlepas

daripadanya kerusakan”. Pengertian Masalah dalam bahasa arab “perbuatan-perbuatan yang mendorong kebaikan kepada manusia” dalam arti umum adalah setiap segala sesuatu yang bermanfaat bagi manusia baik dalam arti menarik atau menghasilkan contohnya keuntungan atau kesenangan sebaliknya dalam arti menolak atau menghindarkan seperti menolak kemudharatan atau kerusakan. (Al-Hadi, 2017)

4. *Gift*

Gift adalah kata yang berasal dari bahasa inggris yang artinya hadiah. Dalam penelitian ini gift yang dimaksud adalah fitur gift yang ada pada aplikasi *tiktok* berupa stiker yang dapat dikirimkan kepada pengguna aplikasi *tiktok* yang sedang melakukan *live streaming*.