

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi internet dan perangkat digital telah merevolusi struktur sosial, menghadirkan dunia yang semakin terhubung dan memudahkan penyebaran informasi serta gagasan (Gani, 2020). Inovasi teknologi kini merambah hampir seluruh bidang kehidupan, seperti perdagangan, transportasi, industri, kesehatan, pendidikan, dan aspek sosial lainnya. Hal ini menciptakan realitas tanpa batas yang turut membentuk dinamika sosial di tengah masyarakat. Salah satu karakteristik utama dari era digital adalah kehadiran media sosial, yang kini menjadi wadah penting bagi individu, komunitas, maupun organisasi untuk berkomunikasi dan mengekspresikan diri.

Salah satu platform media sosial yang menonjol saat ini adalah *TikTok*, sebuah aplikasi yang diluncurkan pada tahun 2016 oleh perusahaan teknologi Tiongkok ByteDance. Aplikasi ini memungkinkan pengguna bisa membuat maupun berbagi video dengan durasi singkat, yang seringkali diiringi dengan music, efek khusus, dan berbagai fitur kreatif lainnya. Siaran langsung atau *live streaming* dalam media sosial *TikTok* merupakan salah satu fitur yang banyak digunakan oleh pengguna untuk menerima donasi langsung dari penonton saat mereka melakukan siaran langsung.

Hal ini menciptakan sebuah model baru dalam ekonomi digital, dimana perhatian dan interaksi sosial dapat di konversi menjadi pendapatan nyata.

Selama kegiatan ini berlangsung, para audiens dapat memberikan hadiah virtual yang telah dibeli kepada streamer, contohnya para *viewers* pada *TikTok* akan memberikan berbagai bentuk hadiah virtual dalam bentuk stiker dengan harga yang bervariasi mulai dari bunga mawar, roket, topi koboi, singa, donat, paus, hati dan masih banyak lagi (Dhamayanti, dkk, 2024). Hadiah virtual tersebut seharusnya digunakan sebagai bentuk apresiasi dari *viewers* kepada *streamers* atas kinerja yang telah dilakukan pelaku *live streaming* dalam membuat konten, namun hal ini justru dimanfaatkan oleh *streamers* untuk memohon bantuan dan belas kasihan dari *viewers* untuk memberikan hadiah virtual (Qiu & Klug, 2021).

Penggunaan aplikasi *TikTok* belakangan ini menimbulkan kontroversi di kalangan masyarakat Indonesia karena konten yang tidak masuk akal, seperti *livemandi lumpur* yang dilakukan dengan menggunakan kolam kecil dan mengguyurkan air lumpur ke badannya, hal tersebut dilakukan selama berjam-jam hingga menggigit kedinginan. Selain itu ada juga melakukan *challenge* yang biasa disebut dengan *TikTok Live Match*, dalam format ini dua pengguna melakukan siaran langsung secara bersamaan dan bersaing satu sama lain dalam berbagai tantangan atau aktivitas. Audiens dapat memberikan dukungan dengan melalui sumbangan dalam bentuk *Gift* untuk menentukan pemenang, siapa yang kalah dalam *live match* tersebut akan melakukan *challenge* yang disuruh oleh yang menang seperti makan cabai mentah, makan bawang putih, guyur air ke badan, guling-guling, menggigit sandal hingga melakukan hal sensitif seperti meminta seseorang terutama perempuan, untuk membuka

pakaian sebagai bagian dari challenge yang bisa dianggap sebagai bentuk pelecehan seksual online. Semua itu dilakukan hanya untuk mendapatkan *gift* atau dukungan dari penonton. Hal tersebut tidak hanya menempatkan individu dalam situasi yang merendahkan martabat mereka, tetapi juga melanggar batasan privasi dan keamanan mereka. Fenomena ini disebut sebagai tren baru yaitu “Mengemis Online” di media *live streaming TikTok*.

Mengemis Online bukan kegiatan mengemis pada umumnya, namun dilakukan melalui platform yang ada pada dunia maya, seperti media sosial. Fenomena mengemis online di *TikTok* menjadi sebuah budaya populer, yang didorong oleh berbagai faktor seperti himpitan ekonomi, perkembangan teknologi, dan dukungan sosial yang secara tidak langsung diberikan oleh penonton melalui *gift*. Dalam sesi *live streaming* pengemis dapat berkomunikasi secara langsung dengan penonton, menjawab pertanyaan, dan membangun hubungan yang lebih dekat. Ini menciptakan rasa keterlibatan yang tinggi dan memungkinkan penonton merasa lebih terhubung dengan pengemis, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk memberikan dukungan finansial. Tampilan diri yang muncul di media sosial terutama pada *live TikTok*, menunjukkan eksistensi diri dengan tujuan untuk mendapatkan perhatian dari publik.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik meneliti lebih lanjut mengenai strategi pengemis online dalam mendapatkan simpati dan donasi dari audiens di *TikTok* serta dampak mengemis online di *TikTok* terhadap kehidupan

sosial ekonomi. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman yang lebih dalam terhadap pembaca.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana strategi pengemis online dalam menarik simpati dan donasi dari audiens di *TikTok*?
2. Bagaimana dampak mengemis online di *TikTok* terhadap kehidupan sosial ekonomi?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yakni:

1. Untuk menganalisis strategi pengemis online dalam menarik simpati dan donasi dari audiens di *TikTok*.
2. Untuk menganalisis dampak mengemis online di *TikTok* terhadap kehidupan sosial ekonomi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yakni:

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan tentang fenomena sosial di era digital, khususnya terkait dengan pengemis online di *TikTok*.

2. Penelitian ini dapat membantu dalam menganalisis bagaimana teknologi memberikan dampak sosial maupun ekonomi dan memunculkan pengemis online di *TikTok*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat digunakan oleh Lembaga pemerintah untuk membantu merumuskan kebijakan dari potensi penyalahgunaan platform *Live TikTok*.
2. Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada Masyarakat tentang fenomena pengemis online dan bagaimana strategi mereka untuk mendapatkan simpati dan donasi dari audiens.