

## BAB V

### 5.1 Simpulan

Keberadaan Komunitas SON FARMHOUSE yang berdiri sejak tahun 2020 memunculkan proses pemberdayaan masyarakat. Hal ini didasari dari potensi peluang pekerjaan di bidang game online yang terbuka lebar serta kebutuhan masyarakat akan sumber penghasilan. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat oleh peneliti dan telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya tentang: Proses Pemberdayaan masyarakat Melalui Game Online. Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Potensi pekerjaan di bidang game online mempunyai peluang yang sangat baik. Dimana SON FARMHOUSE sendiri sudah memiliki client dari berbagai mancanegara (ASIA) serta banyaknya tawaran pekerjaan yang tidak sebanding dengan jumlah pekerjanya. Sampai mereka rela menunggu untuk mendapatkan giliran.
2. Proses Pemberdayaan Masyarakat yang dilakukan SON FARMHOUSE melalui program pelatihan
  - a. Sosialisasi pemberdayaan masyarakat melalui game online dilakukan secara daring menggunakan media sosial seperti *facebook*, *discord* dan *whatsapp*.
  - b. Menyusun perencanaan kegiatan kelompok dengan berdiskusi antara pengurus dengan masyarakat untuk merancang kegiatan yang akan dilaksanakan.
  - c. Persiapan sarana dan prasarana yang disiapkan oleh pengurus untuk mendukung proses kegiatan pemberdayaan masyarakat tanpa melupakan protokol kesehatan.
  - d. Melakukan program pelatihan berupa pemberian pelatihan *lifeskill joki* dan *lifeskill farming* yang diberikan oleh pengurus terhadap masyarakat.

- e. Pemberian pekerjaan dilakukan setelah anggota sudah memiliki *lifeskill* yang memadai dan dapat bertanggung jawab atas pekerjaannya.
  - f. Pengawasan dilakukan untuk memonitoring progres yang dilaksanakan oleh para anggota. Bertujuan untuk meminimalisir kesalahan dalam melakukan pekerjaan
  - g. Evaluasi dilaksanakan diakhir pemberdayaan. Bertujuan untuk menghindari hal yang tidak diinginkan dan mendapatkan hasil maksimal dikemudian hari
3. Faktor pendukung dan penghambat pemberdayaan
- a. Faktor pendukung eksternal  
Faktor eksternal yang dominan mendorong perubahan sosial kepada masyarakat yaitu dengan pembentukan komunitas.
  - b. Faktor penghambat eksternal  
faktor eksternal penghambat proses pemberdayaan adalah kondisi pandemi covid-19
  - c. Faktor penghambat internal  
Faktor internal penghambat proses pemberdayaan adalah adanya beberapa anggota yang sudah malas mengikuti program pemberdayaan

## 5.2 Saran

### 1. Bagi pengurus SON FARMHOUSE

Dalam melakukan pemberdayaan masyarakat pengurus diharapkan dapat menyesuaikan pelatihan *lifeskill* yang diberikan dengan mengikuti perkembangan teknologi dan *game online* itu sendiri

### 2. Bagi anggota

Bagi anggota diharapkan memiliki motivasi dan semangat untuk senantiasa belajar hal hal baru serta tidak mudah puas dengan pencapaian yang sudah didapatkan

Muhammad Fajar Zaenudin, 2022

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI GAME ONLINE