

## BAB I

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan era globalisasi memiliki tuntutan, tantangan, dan kebutuhan, bahkan telah menjadi gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari media teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini kita sedang dalam tahap perkembangan teknologi yang sangat besar dan pemerintah Indonesia mendukung dengan membangun infrastruktur di semua daerah, salah satunya adalah internet.

Menurut juru bicara Kominfo Dedy Permadi ada sebanyak 202,35 juta pengguna atau sekitar 76,8% penduduk Indonesia sudah menggunakan internet. Tetapi hanya sebagian kecil masyarakat paham internet itu sebenarnya bisa membantu mereka untuk bisa lebih berkembang baik itu ekonomi, pendidikan, sosial yang bisa membangun mereka menjadi masyarakat yang lebih baik dalam segi pemberdayaannya.

Pemberdayaan ialah suatu upaya untuk membangun kemampuan masyarakat, dengan mendorong, memotivasi, membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki dan berupaya untuk mengembangkan potensi itu menjadi tindakan nyata. Pemberdayaan masyarakat merupakan kegiatan yang bertekad menumbuhkan kualitas serta taraf hidup pada masyarakat. Kegiatan pemberdayaan masyarakat ini terfokus pada kebutuhan, potensi, serta keunikan dari masyarakat itu sendiri.

Pemberdayaan masyarakat juga merupakan upaya yang bertujuan untuk memperkuat masyarakat secara keseluruhan, dengan menitikberatkan pada kegiatan yang seharusnya berada di tangan masyarakat, yang dilakukan oleh dan untuk kepentingan masyarakat itu sendiri.

Pendidikan nonformal adalah setiap kegiatan yang terorganisasi dan sistematis di luar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu didalam mencapai tujuan belajarnya (Coombs, dalam Sudjana, 2000:23).

Pemberdayaan dalam konteks pengembangan masyarakat Islam merupakan sebuah pembelajaran kepada masyarakat agar mereka dapat secara mandiri melakukan upaya-upaya perbaikan kualitas kehidupannya baik yang menyangkut tentang kesejahteraan dan keselamatannya di dunia maupun kesejahteraan dan keselamatannya di akhirat (Muthoriq, 2008).

Pemberdayaan merupakan inisiatif untuk memperbaiki situasi serta kondisi pada kehidupan masyarakat melalui life skill atau keterampilan tertentu yang dimiliki oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut penelitian McKinsey akan ada 23 juta jenis pekerjaan di Indonesia yang hilang akibat adanya otomatisasi pada tahun 2030. Kemunculan teknologi baru menyebabkan pekerjaan manusia akan digantikan oleh robot sehingga akan memunculkan apa yang disebut dengan pengangguran teknologi. Pengangguran teknologi akan berpengaruh besar terhadap para pekerja dengan skill dan keterampilan yang rendah. Sesuai dengan pendapat dari Sachs dan Kotlikoff (2012) yang menyatakan bahwa adanya teknologi atau digitalisasi mengakibatkan tekanan pada pekerja terutama bagi mereka yang berketrampilan rendah. Meski begitu dalam penelitiannya McKinsey juga menyatakan bahwa akan ada sebanyak 27 juta hingga 40 juta pekerjaan yang tercipta di Indonesia dengan 10 juta pekerjaan jenis baru.

Salah satu peluang pekerjaan yang terbuka lebar di era globalisasi ialah melalui *platform game online*. *Game online* adalah produk dari teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. *Game Online* memiliki dampak negatif seperti menimbulkan *adiksi* (kecanduan yang kuat), mendorong melakukan hal hal negatif, berbicara bahasa kotor dan kasar, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat yang mengganggu kesehatan dan pemborosan yang menimbulkan pandangan negatif dari masyarakat tentang *game online sendiri*.

Disamping dampak dan paradigma negatif , *game online* juga memiliki dampak positif seperti dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi mata dengan tangan, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, meningkatkan pengetahuan tentang teknologi dan juga bisa dijadikan suatu pekerjaan dan mendapatkan penghasilan yang layak. Contohnya menjadi pemain profesional / atlet, joki *game online* dan *farmer*. Peluang ini dimanfaatkan salah satunya oleh SON FARM HOUSE yang ada di wilayah Kota Garut Provinsi Jawa Barat. Dengan menggunakan media komunikasi seperti zoom, discord dan whatsapp sebagai sarana pelatihan kepada masyarakat.

Program pemberdayaan masyarakat melalui *game online* yang dilaksanakan oleh SON FARHOUSE merupakan salah satu alternatif yang dilakukan guna meningkatkan kualitas ekonomi masyarakat di era globalisasi digital, mengatasi masalah pengangguran yang diakibatkan oleh pandemi covid-19, serta menanamkan kesadaran kepada masyarakat untuk senantiasa berkembang agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Pemberian pelatihan dan akses terhadap pekerjaan pada *platform game online* yang dilakukan oleh SON FARM HOUSE memberikan pengaruh positif terhadap masyarakat dalam meningkatkan kualitas ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dari pemaparan diatas maka penulis tertarik dan merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Pemberdayaan Masyarakat melalui *Game online*”**

## 1.2 Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi temuan yang didapat dan berkaitan dengan judul, yaitu:

1. Digital Distruption merupakan perubahan terhadap teknologi digital dan model bisnis yang akan menyebabkan sebagian besar pekerjaan diambil alih oleh robot sehingga masyarakat perlu menyesuaikan diri dengan kondisi dan pekerjaan baru yang akan muncul.

2. Pemberdayaan masyarakat merupakan proses untuk membangun masyarakat dengan mendorong, memotivasi dan menyadarkan masyarakat akan potensi dan peluang yang dimiliki. Kurangnya kemampuan dan kesadaran masyarakat akan peluang pekerjaan baru menyebabkan masyarakat tertinggal di era globalisasi ini.
3. Pelatihan merupakan sebuah proses dalam pembelajaran yang terorganisir dan sistematis dalam waktu yang relatif singkat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat. Desain pelatihan harus diubah menyesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan masyarakat sekarang.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut. Maka peneliti mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi pekerjaan melalui *game online*?
2. Bagaimana proses pemberdayaan masyarakat yang dilakukan melalui *game online*?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat pemberdayaan masyarakat melalui *game online*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui potensi pekerjaan melalui *game online*
2. Mengetahui bagaimana proses pemberdayaan masyarakat melalui *game online*
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi pemberdayaan masyarakat melalui *game online*

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek yang meliputi:

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang pemberdayaan masyarakat

khususnya pemberdayaan melalui *game online*. Selain itu penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan bagi penelitian lainnya untuk mengembangkan kegiatan pemberdayaan masyarakat

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang potensi serta inovasi yang dapat dilakukan di era globalisasi mengenai pemberdayaan masyarakat melalui *game online*

2) Bagi Pembaca

Hasil Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai media informasi terkait pemberdayaan masyarakat melalui *game online* secara teoritis maupun praktis.

3) Bagi Lembaga

Hasil Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk melakukan kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui *game online* di masa mendatang.

c. Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan terhadap permasalahan yang ada di dalam kehidupan masyarakat khususnya problem pemberdayaan masyarakat melalui *game online*

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini dibuat berdasarkan sistematika penulisan yang ditetapkan dalam Pedoman Karya Ilmiah (2019), antara lain:

**BAB I PENDAHULUAN.** Bagian ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA.** Merupakan bab yang menjelaskan tentang konsep, dalil, hukum, model, atau pun rumus utama serta turunannya yang berkaitan dengan bidang penelitian yang dikaji. Kajian pustaka bersifat deskriptif, berfokus pada topik, dan mengutamakan sumber rujukan terbaru. Ada pun teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mencakup konsep pemberdayaan masyarakat.

**BAB III METODE PENELITIAN.** Bagian ini bersifat prosedural, berisi pola paparan yang digunakan dalam menjelaskan metode penelitian yang berisi desain dan jenis penelitian, strategi pencarian literatur, kriteria inklusi dan eksklusi, seleksi studi dan penilaian kualitas, ringkasan pustaka, analisis dan sintesis.

**BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.** Bagian ini berisi temuan penelitian berdasarkan ringkasan pustaka yang telah dibuat sebelumnya. Selanjutnya, temuan tersebut dianalisis lebih lanjut untuk mereformulasikan fakta, teori, dan opini yang berkaitan dengan pemberdayaan masyarakat melalui *game online*.

**BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.** Pada bab ini dijelaskan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi hasil temuan dalam penelitian yang dilakukan serta memberikan manfaat dari hasil penelitian yang telah dilakukan