

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI GAME ONLINE

(Studi deskriptif pada SON Farmhouse Jayaraga Kota Garut)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Masyarakat



Oleh:

Muhammad Fajar Zaenudin

NIM. 1507385

DEPARTEMEN PENDIDIKAN MASYARAKAT

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI GAME ONLINE

(Studi deskriptif pada SON Farmhouse Jayaraga Kota Garut)

Oleh:

Muhammad Fajar Zaenudin

1507385

**Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan
Masyarakat**

©Muhammad Fajar Zaenudin 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2022

©Hak cipta dilindungi undang-undang.

**Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak
ulang, difoto kopi atau dengan cara lainnya tanpa ijin dari penulis.**

LEMBAR PENGESAHAN

MUHAMMAD FAJAR ZAENUDIN
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI GAME ONLINE

(Studi deskriptif pada SON Farmhouse Jayaraga Kota Garut)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing: Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Uyu Wahyudin, M.Pd

NIP. 19600926 198503 1 003

Pembimbing II,



Dr. Iip Saripah, M.Pd

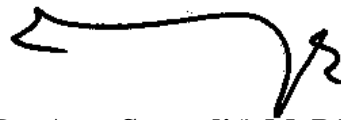
NIP. 19701210 199802 2 001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Masyarakat

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Asep Saepudin, M. Pd

NIP 19700930 200801 1 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI GAME ONLINE** (*Studi deskriptif pada SON Farmhouse Jayaraga Kota Garut*)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Maret 2022

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Fajar Zaenudin

NIM. 1501967

UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan terbesar dan rasa kasih sayang karunia-Nya sehingga di izinkan untuk menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah membantu dengan memberikan dorongan, motivasi, bantuan, bimbingan, serta doa'a. Atas segala bentuk bantuan yang sudah penulis rasakan, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua dan adik-adik yang senantiasa memberikan dukungan dan doa'a yang tidak pernah putus, memberikan kasih sayang, kesabaran, motivasi nasihat, serta kebahagiaan yang selalu kalian berikan kepada penulis
2. Pembimbing I Prof. Dr. H. Uyu Wahyudi, M.Pd dan Pembimbing II Dr. Iip Saripah, M.Pd yang telah bersedia untuk meluangkan waktu, pikiran tenaga, memberikan ilmu, saran, arahan serta bimbingan dengan baik dan penuh pengertian agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Asep Saepudin, M.Pd selaku ketua Departemen Pendidikan Masyarakat beserta staff Departemen Pendidikan Masyarakat yang telah memberikan kemudahan dan motivasi tinggi kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.
4. Risan dan Pengurus SON FARMHOUSE yang telah meluangkan waktunya, memberikan motivasi serta bersedia membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Rekan Pendidikan Masyarakat 2015 yang telah memberikan dukungan dan doa'a kepada penulis, terimakasih atas kebersamaan dan keceriaan dalam belajar selama ini, semoga ilmu yang didapatkan bisa bermanfaat.

Abstrak

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI GAME ONLINE

(Studi deskriptif pada SON Farmhouse Jayaraga Kota Garut)

Muhammad Fajar Zaenudin
1507385
Universitas Pendidikan Indonesia

Otomasi atau pergantian tenaga manusia oleh mesin akan memunculkan pengangguran teknologi di Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi atau digitalisasi yang memberikan tekanan pada pekerja terutama bagi mereka yang berkecakupan rendah. Perkembangan teknologi akan memunculkan 10 juta pekerjaan jenis baru salah satunya melalui game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi peluang pekerjaan melalui game online, mengetahui proses pemberdayaan masyarakat yang dilakukan serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat proses pemberdayaan masyarakat melalui game online. Pendekatan yang dilakukan yaitu kualitatif dengan metode deskriptif, serta menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Hasil penelitian berupa (1) potensi peluang pekerjaan di bidang game online yang sangat terbuka lebar dan sudah mencapai mancanegara. (2) proses pemberdayaan yang dilakukan dari sosialisasi, perencanaan, persiapan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi. (3) faktor pendukung dari kegiatan ini adalah komunitas itu sendiri yang memberikan fasilitas dan akses terhadap pekerjaan; sedangkan faktor penghambatnya yaitu pandemi covid-19, dan tingkat motivasi peserta.

Kata kunci: *Pemberdayaan Masyarakat, Game Online*

Abstract

COMMUNITY EMPOWERMENT THROUGH ONLINE GAMES *(Descriptive study at SON Farmhouse Jayaraga Garut City)*

Muhammad Fajar Zaenudin
1507385
Universitas Pendidikan Indonesia

Automation or replacement of human labor by machines will lead to technological unemployment in Indonesia. This is due to technological developments or digitalization which puts pressure on workers, especially for those with low skills. Technological developments will give rise to 10 million new types of jobs, one of which is through online games. This study aims to determine potential job opportunities through online games, to know the process of community empowerment carried out and to find out the supporting and inhibiting factors of the community empowerment process through online games. The approach taken is qualitative with descriptive methods, and uses interview data collection techniques, observation and documentation studies. The results of the research are (1) potential job opportunities in the field of online games which are very wide open and have reached foreign countries. (2) empowerment process carried out from socialization, planning, preparation, implementation, monitoring and evaluation. (3) the supporting factors of this activity are the community itself which provides facilities and access to work; while the inhibiting factors are the covid-19 pandemic, and the level of motivation of the participants.

Keywords: Community Empowerment, Online Games

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Gambar	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Pemberdayaan Masyarakat.....	7
2.1.1 Konsep Pemberdayaan	7
2.1.2 Konsep Masyarakat	16
2.2 Game Online	18
2.2.1 Definisi Game online	18
2.2.2 Jenis Jenis Game online	18
2.2.3 Jenis Pekerjaan player Game Online	19
2.2.4 Dampak Game Online	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.1.1 Perencanaan Penelitian.....	23
3.1.2 Pelaksanaan Penelitian	23
3.1.3 Tahap Pengolahan/ Analisis data	23

Muhammad Fajar Zaenudin, 2022
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI GAME ONLINE

3.1.4 Tahap Penulisan Laporan	24
3.2 Tempat Penelitian dan Informan	24
3.2.1 Tempat Penelitian	24
3.2.2 Informan Penelitian.....	24
3.3 Pengupulan Data.....	25
3.3.1 Observasi	26
3.3.2 Wawancara	26
3.3.3 Studi Dekumentasi	27
3.4 Teknik Analisis Data	28
3.4.1 Reduksi Data.....	28
3.4.2 Penyajian Data	29
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	29
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Gambaran Umum	30
4,1,1 Lokasi Penelitian.....	30
4.2 Profil SON FARMHOUSE	33
4.2.1 MOTTO.....	33
4.2.2 VISI	33
4.2.3 TUJUAN LEMBAGA	33
4.2.4 Keanggotaan	33
4.3 Identitas Informan.....	33
4,3,1 Informan Penelitian K	34
4.3.2 Informan Penelitian P1	34
4.3.3 Informan Penelitian P2.....	35
4.3.4 Informan Penelitian A	35
4.4 Deskripsi Hasil Penelitian	35
4.4.11 Awal Mula Dibentuknya SON FARMHOUSE	35

4.4.2 Proses yang dilakukan SON FARM HOUSE dalam pemberdayaan masyarakat	36
4.4.3 Faktor Pendukung dan penghambat program.....	41
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	43
4.5.1 Keadaan Anggota dan pengurus sebelum mengikuti Pemberdayaan yang dilakukan oleh SON FARMHOUSE	44
4.5.2 Keadaan Pengurus dan Anggota Sesudah mengikuti Pemberdayaan yang dilakukan oleh SON FARMHOUSE	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Simpulan	46
5.2 Saran	47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, I. (2002). *Metode Evaluasi Program Pemberdayaan*. Bandung : Humaniora Utama Press
- Cahyo, R E D. (2019). *Dampak Kecanduan Game online pada kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya*. Skripsi. Universitas islam negeri sunan ampel surabaya.
- Danial, Endang dan Nanan Wasriah. (2007). *Memahami Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium PKn UPI.
- Gunawan Sumodiningrat. (1999). *Pemberdayaan Masyarakat dan Jaringan Pengaman Sosial*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Harmet, Hari. (2001). *Strategi Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung : Humaniora Utama Pers
- Indardi. (2009). *Komunikasi Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung: UNPAD Press
- Moleong, Lexy. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Riza, Risyanti. (2006). *Pemberdayaan Masyarakat*. Sumedang: Alqaprint Jatinangor
- Rudiansyah. (2014). *Dampak Game online Terhadap Pelajar Dan Mahasiswa (Studi Kasus Game Center Di Btp Kelurahan Tamalanrea)*. Skripsi. Makassar. Universitas Hasanuddin.
- Sanditaria, W., Fitri, S.,Mardhiyah. (2012). *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. Jurnal. Bandung : Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran
- Satori, D dan Komariah, Aan.(2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sebastian, C. O. (2010). *Dampak Psikologis Negatif Kecanduan Permainan*

Online Pada Mahasiswa. Skripsi. Universitas katolik Soegijapranta:Semarang.

Sukardi. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono.(2009). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Yanto, R. (2011). *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. (Skripsi). Universitas ANDALAS: Padang.

Yee, N. (2006). *Motivations for Play in Online Games*. *Cyber psychology& Behavior*, 9, 772-775

Ali, Utsman. (2015). *Teknik Pengumpulan Data Dan Analisis Data Kualitatif*. [Online].

Tersedia:<http://www.pengertianpakar.com/2015/05/teknik-pengumpulan-dan-analisis-data-kualitatif.html> diakses pada 27 Februari 2022

Bestari, Novina Putri. (2022). *76,8% warga Indonesia sudah pakai internet, tapi banyak PR-nya*

Tersedia:<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220120142249-37-309046/768-warga-ri-sudah-pakai-internet-tapi-banyak-pr-nya>
Diakses pada tanggal 01 Maret 2022

Hadi, Agus Purbathin. (2010). *Konsep Pemberdayaan, Partisipasi dan Kelembagaan dalam Pembangunan*. [Online]

Tersedia:<http://suniscome.50webs.com/32%20Konsep%20Pemberdayaan%20Partisipasi%20Kelembagaan.pdf> diakses pada tanggal 25 Februari 2022

Mckinsey. (2019). *Automation and the future of work in Indonesia*.

Tersedia:<https://www.mckinsey.com/~/media/mckinsey/featured%20insights/asia%20pacific/automation%20and%20the%20future%20of%20work%20in%20indonesia/automation-and-the-future-of-work-in-indonesia-vf.ashx> Diakses pada tanggal 26 Februari 2022