



**PENGARUH KLIP VIDEO SQUID GAME TERHADAP INTENSI
BERKHIANAT DALAM LINGKUP PERTEMANAN PADA
SISWA/I SMK NEGERI 2 TANGERANG SELATAN**



Silvia Ramadhani

UNIVERSITAS

46120010009

MERCU BUANA

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024



**PENGARUH KLIP VIDEO SQUID GAME TERHADAP INTENSI
BERKHIANAT DALAM LINGKUP PERTEMANAN PADA
SISWA/I SMK NEGERI 2 TANGERANG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Derajat Sarjana (S1) Pada Program Studi Psikolog

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Oleh:
Silvia Ramadhani

46120010009

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Nama: Silvia Ramadhani

Nim: 46120010009

Program Studi: Program Studi Psikologi

Judul: “Pengaruh Klip-Video Squid Game Terhadap Intensi Berkhianat Dalam Lingkup Pertemanan Pada Siswa/i SMK Negeri 2 Tangerang Selatan”

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Apabila ternyata ditemukan di dalam skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Juli 2024



(Silvia ramadhani)

PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Silvia Ramadhani
NIM : 46120010009
Program Studi : Psikologi
Judul : Pengaruh Klip -Video Squid Game Terhadap Intensi
Berkhianat Dalam Lingkup Pertemanan Pada Siswa/i
SMK Negeri 2 Tangerang Selatan

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian pernyataan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0330058304

Ketua Penguji : Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si
NIDN : 0312047205

Penguji 1 : Ahmad Naufalul Umam, M.Si
NIDN : 0308069001

(Irfan Aulia)
(Setiawati Intan Savitri)
(Ahmad Naufalul Umam)

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Laila Meilmyandrie Indah Wardani, Ph.D

Ketua Program Studi

Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat menyelesaikan gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa selama masa perkuliahan dan proses penyusunan Skripsi ini, banyak pihak yang sudah membantu dan membimbing saya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Andriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Laila Meliyandrie Indah Wardani, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Yenny, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dan pikirannya dalam membimbing dan mengarahkan selama proses penyusunan Tugas akhir ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si selaku Dosen Ketua Sidang Pengujian Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
7. Bapak Ahmad Naufalul Umam, M.Si selaku Dosen Sidang Pengujian Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
8. Ibu Dian Din Astuti Mulia, S.Psi, MA dan Ibu Laila Meiliyandarie Indah Warandani, Ph.D selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Tugas Akhir yang telah mengarahkan dan memberi informasi terkait proses penyusunan Tugas Akhir.

9. Kedua Orang Tua penulis Papah Achmad Dimiyati dan Mamah Rusmini, semoga karya ini dapat menjadi salah satu kebanggaan orang tua penulis.
10. Dan saya juga berterima kasih kepada kakak-kakak saya yang sudah memberikan semangat kepada penulis.
11. Saya berterima kasih kepada Ibu Retno Lestari, S.Pd selaku Wakasek bid Kurikulum di SMK Negeri 2 Tangerang Selatan, sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian disana.
12. Kepada Siswa/i SMK Negeri 2 Tangerang Selatan, yang sudah membantu penulis untuk melakukan penelitian.
13. Berterima kasih kepada teman-teman saya Khairunnisa Kamilah Puteri Fakhirah, Kezia Fatimah El-Zahra, Putri Rania Deazahra, yang sudah menjadi tempat bercerita, menemani penulis, dan mau meminjamkan rumahnya untuk penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
14. Berterima kasih sekali kepada Ali Jasim, Youssef Aryn, dan Nathan Tjoe A On, yang membuat bangkit kembali di masa tersulit saya pada saat itu bahkan sudah banyak-banyak menginspirasi penulis untuk semangat mengerjakan Tugas Akhirnya setiap hari bahkan hingga selesai.
15. Kepada sahabat saya Indah Febriawati dan Riri Septiyani, yang banyak memberikan support kepada penulis agar bisa menyelesaikan tugas akhirnya
16. Terima kasih kepada ponakan-ponakan saya terutama Marsya Atika Putri, yang banyak sekali memberikan support kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang kurang berkenan, baik berupa perkataan atau penulisan. Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu dan pembacanya.

Jakarta, 2 Juli 2024

Silvia Ramadhani

HALAMAN PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Ramadhani
NIM : 46120010009
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Klip-Video Squid Game Terhadap Intensi Berkhianat Dalam Lingkup Pertemanan Siswa/i SMK Negeri 2 Tangerang Selatan.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 2 Juli 2024

Yang menyatakan,



9E5AJX544007381
Silvia Ramadhani

ABSTRAK

Nama : Silvia Ramadhani
NIM : 46120010009
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Klip-Video Squid Game Terhadap Intensi Berkhianat Dalam Lingkup Pertemanan Pada Siswa/i SMK Negeri 2 Tangerang Selatan
Pembimbing : Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog

Perkembangan film di era modern memiliki perjalanan yang cukup panjang sampai pada akhirnya menjadi sebuah film dengan kaya akan efek teknologi dan sangat mudah di dapatkan pada media hiburan. Film dapat dikategorisasikan berdasarkan cerita proses pembuatan hingga genre. Banyak nya genre pada film, thriller merupakan salah satu genre yang memiliki peminat yang paing sedikit karena fokus utama nya lebih mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika seperti pembunuhan. Pada sebuah film, adegan yang dimainkan cukup realistis dan terjadi di kehidupan sehari-hari seperti adegan atau sikap pengkhianatan pada sebuah pertemanan yang memungkinkan individu akan melakukan pengkhianatan terhadap temannya. Planned Behavior Theory mendeskripsikan bahwa sikap terhadap suatu perilaku merupakan hal yang sangat penting dalam memperkirakan perbuatan dan perlu dipertimbangkan kembali sikap seseorang dalam menguji norma subjektif serta mengukur kontrol perilaku dari persepsi individu tersebut. Dalam keadaan seperti ini manusia khususnya siswa/i SMK usia 17-19 tahun yang mudah terpengaruh pada nilai-nilai pelajaran dari sebuah film untuk dicontoh di kehidupan nyata. Penelitian ini berdasarkan kebiasaan siswa yang berada di ruang lingkup pertemanan dan membawa serta menerapkan pesan dari sebuah film yang ditonton pada kehidupan dalam kelompok pertemanannya. Film yang dipilih adalah serial drama korea Squid Game dikarenakan terdapat adegan yang memperlihatkan

proses pengkhianatan dalam interaksi pertemanan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh klip-video squid game terhadap intensitas pengkhianatan yang mungkin terjadi dalam kelompok pertemanan siswa/i SMK Negeri 2 Tangerang Selatan. Hasil penelitian diketahui bahwa klip-video squid game memiliki pengaruh terhadap intensi berkhianat pada kelompok pertemanan siswa/i SMK Negeri 2 Tangerang Selatan yang dapat diartikan bahwa efek media massa dan pesan dari sebuah film menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi individu dapat melakukan sebuah perilaku tertentu mengikuti apa yang dilihat dari sebuah filmnya.

Kata Kunci : Squid Game, Intensi Berkhianat, Lingkup Pertemanan Siswa/i SMK Negeri 2 Tangerang Selatan



ABSTRACT

Name : Silvia Ramadhani
NIM : 46120010009
Study Program : *Psychology*
Title Thesis : *The influence of Squid Game clips on intentions of betrayal within the scope of student friendship SMK Negeri 2 Tangerang Selatan*
Counsellor : Dr. Irfan Aulia Syaiful, M.Psi., Psikolog

The development of modern cinema has a long journey until it finally becomes a film with rich technological effects and is very easy to get on entertainment media. Movies can be categorized based on the story making process to the genre. Many genres in film, thriller is one of the genres that has a little paing enthusiasts because its main focus is to put forward tension that is made not far from elements of logic such as murder. In a movie, the scene played is quite realistic and occurs in everyday life such as a scene or attitude of betrayal in a friendship that allows individuals to betray their friends. Planned Behavior Theory describes that the attitude towards a behavior is very important in estimating actions and needs to be reconsidered one's attitude in testing subjective norms and measuring behavioral control of the individual's perception. In this situation, humans, especially vocational students aged 17-19 years who are easily affected by the values of the lessons from a movie to be emulated in real life. The study is based on the habits of students who are in the scope of friendship and bring and apply the message of a movie watched on life in his group of friends. The film Chosen is the Korean drama Series Squid Game because there are scenes that show the process of betrayal in friendship interactions. The purpose of this study was to determine the effect of squid game clips on the intensity of betrayal that may occur in the friendship group of students of SMK Negeri 2 South Tangerang. The results showed that squid game

clips have an influence on the intentions of betrayal in the friendship group of students/I SMK Negeri 2 Tangerang Selatan which can be interpreted that the effects of mass media and the message of a film to be one of the factors that affect individuals can perform a certain behavior following what is seen from a film.

Keywords: *Squid Game, intentions of betrayal, scope of student friendship SMK Negeri 2 Tangerang Selatan*



DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| ABSTRACT..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| 1.4. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| BAB II..... | 8 |
| TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1 Menonton Film..... | 12 |
| 2.1.1. Film Squid Game..... | 13 |
| 2.1.1.1 Definisi Film | 13 |
| 2.1.1.2 Squid Game..... | 13 |
| 2.2. Intensi Berkhianat..... | 14 |
| 2.2.1. Definisi Intensi Berkhianat..... | 14 |
| 2.2.2. Aspek Intensi Berkhianat..... | 15 |
| 2.4. Hipotesis Penelitian..... | 16 |
| BAB III | 17 |
| METODOLOGI PENELITIAN..... | 17 |
| 3.1. Jenis Penelitian | 17 |

| | |
|---|----|
| 3.2. Tempat dan Populasi Penelitian..... | 18 |
| 3.2.1. Tempat Penelitian | 18 |
| 3.2.2. Populasi Penelitian | 18 |
| 3.3. Definisi Operasional..... | 19 |
| 3.3.1. Film..... | 19 |
| 3.3.2. Intensi Berkhianat..... | 20 |
| 3.4. Instrumen Penelitian dan Prosedur Penelitian..... | 21 |
| 3.4.1. Kisi-kisi instrumen | 21 |
| 3.4.2. Prosedur Penelitian | 23 |
| 3.5. Validitas & Realibilitas | 24 |
| 3.5.1. Validitas | 24 |
| 3.5.1.1 Hasil Uji Validitas Data..... | 26 |
| 3.5.2. Realibilitas dan analisis item | 28 |
| 3.5.2.1 Realibilitas Alat Ukur Intensi Berkhianat | 28 |
| 3.6. Teknik Analisis Data | 29 |
| 3.6.1. Analisa Deskriptif..... | 29 |
| 3.6.2. Uji Asumsi Klasik..... | 29 |
| 3.6.2.1 Uji Normalitas..... | 29 |
| 3.6.2.2 Uji Homognitas | 30 |
| 3.7. Uji Hipotesis..... | 30 |
| 3.7.1. Uji One Way Anova..... | 30 |
| 3.7.2. Uji Paired Sample T Test | 31 |
| BAB IV | 32 |
| PEMBAHASAN | 32 |
| 4.1. Gambaran Umum Subjek | 32 |
| 4.2. Hasil Analisa Deskriptif dan Kategorisasi..... | 33 |
| 4.2.1. Uji Asumsi Klasik..... | 35 |
| 4.2.2.1 Hasil Uji Normalitas | 35 |
| 4.2.2.2 Hasil Uji Homogenitas..... | 35 |
| 4.3 Uji Hipotesis..... | 37 |
| 4.3.1. Hasil Uji One-way Anova..... | 37 |

| | |
|---|----|
| 4.3.2. Hasil Uji Paired Sample T-Test | 38 |
| 4.3. Hasil Penelitian dan Pembahasan..... | 39 |
| BAB V..... | 44 |
| KESIMPULAN DAN SARAN..... | 44 |
| 5.1. Kesimpulan..... | 44 |
| 5.2. Keterbatasan Penelitian | 44 |
| 5.3. Saran..... | 44 |
| 5.3.1. Saran Teoritis | 45 |
| 5.3.2. Saran praktis | 45 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 46 |
| LAMPIRAN..... | 51 |



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.4 Blueprint Intensi berkhianat | 22 |
| Tabel 3.5 Pilihan Jawaban Intensi Berkhianat | 23 |
| Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Likert's | 26 |
| Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas CFA | 27 |
| Tabel 3.8 Hasil Uji Realibilitas | 29 |
| Tabel 4.1 Data Demografi Partisipan | 32 |
| Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Pre-Test | 33 |
| Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif Post-Test | 34 |
| Tabel 4.4 Kategorisasi Variabel Intensi Pre-Test | 34 |
| Tabel 4.5 Kategorisasi Variabel Intensi Post-Test | 34 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas | 35 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas | 36 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Anova | 37 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sample T Test | 38 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------------------|----|
| 3.1 Desain Penelitian | 17 |
|-----------------------------|----|



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Lampiran Penilaian <i>Ekspert Judgment</i> | 52 |
| Lampiran 2 Lampiran Penilaian <i>Ekspert Judgment</i> | 56 |
| Lampiran 3 Lampiran Penilaian <i>Ekspert Judgment</i> | 62 |
| Lampiran 4 Lampiran Penilaian <i>Ekspert Judgment</i> | 66 |
| Lampiran 5 Lampiran Penilaian <i>Ekspert Judgment</i> | 71 |
| Lampiran 6 Kuesioner Uji Coba Alat Ukur | 76 |
| Lampiran 7 Informed Consent | 80 |
| Lampiran 8 Kuesioner Penelitian Pre-test | 81 |
| Lampiran 9 Kuesioner Penelitian Post-test..... | 82 |
| Lampiran 10 Dokumentasi Adegan Film yang Ditayangkan dan Eksperimen Dilakukan | 83 |
| Lampiran 11 Surat Izin KPIN | 85 |
| Lampiran 12 Surat Izin Penelitian di SMKN 2 Tangerang Selatan | 86 |
| Lampiran 13 Hasil Uji Validitas..... | 87 |
| Lampiran 14 Hasil Uji Realibilitas | 90 |
| Lampiran 15 Hasil Analisis Deskriptif | 91 |
| Lampiran 16 Hasil Uji Normalitas | 93 |
| Lampiran 17 Hasil Uji Homognitas | 93 |
| Lampiran 18 Hasil Uji ANOVA Satu Jalur | 93 |
| Lampiran 19 Effect Size | 94 |
| Lampiran 20 Hasil Uji Paired Sample t-Test | 94 |