

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*

