

Kajian Awal Pengaruh Drama Bersiri *Squid Game* (2021) terhadap Masyarakat di Malaysia

Nur Sya'brina Dayana Mohammad Ridhwan
Mohd Syuhaidi Abu Bakar*
Universiti Teknologi MARA, Malaysia

Emel perhubungan: syuhaidi@uitm.edu.my*

Abstrak

Kajian ini cuba meneroka pengaruh drama bersiri Squid Game (2021) terhadap masyarakat di Malaysia. Kajian ini menumpukan kepada pengaruh drama tersebut terhadap aspek bahasa, pergaulan dan psikologi dalam kalangan pelbagai masyarakat di Malaysia. Kajian kualitatif ini menggunakan kaedah temubual. Pemilihan informan dibuat mengikut teknik persampelan bertujuan (purposive sampling) dengan menemubual 10 orang informan yang terdiri daripada penonton drama bersiri Squid Game (2021). Dapatan kajian menunjukkan adanya pengaruh drama bersiri itu terhadap masyarakat di Malaysia. Dari segi bahasa, Squid Game memberi peluang kepada penonton untuk mempelajari, memantapkan dan mengukuhkan bahasa Korea. Walaupun begitu, terdapat kerisauan terhadap perkataan yang tidak sopan digunakan dalam drama bersiri popular itu. Dari segi pergaulan, Informan meluahkan kerisauan terhadap gejala sosial yang dipaparkan dalam beberapa adegan drama berkenaan. Secara positif, drama bersiri ini diakui telah mengeratkan hubungan kekeluargaan bagi beberapa informan. Walau bagaimanapun, dari segi psikologi, drama bersiri Squid Game (2021) mewujudkan kerisauan terhadap isi kandungan drama yang tidak ditapis, memberi tekanan dan gangguan emosi dan mencetus kerisauan informan terhadap pengaruh luar. Hasil temubual juga mendapati beberapa pengaruh dan kesan lain seperti membuka peluang pekerjaan, menambah ilmu pengetahuan dan kesan terhadap kesihatan. Dapatan kajian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan kepada kajian-kajian pada masa hadapan mengenai drama bersiri Squid Game (2021).

Kata Kunci : *Squid Game, Netflix, Bahasa, Pergaulan, Psikologi*